

TERRORSCAPE

NIEUMARŁA WROGOŚĆ

Elementy gry:

- 2 figurki Królowej
- 12 figurek zombie
- 1 figurka Ophellii
- 1 figurka Dylana
- 1 figurka Caleba
- 2 plansze z mapą
- 1 arkusz Zabójcy
- 3 arkusze Ocalałych
- 3 karty informacji Ocalałych
- 3 kafelki stanu zdrowia Ocalałych
- 8 kafelków zaważenia
- 1 żeton komory relikwów
- 3 żetony zatrucia
- 3 żetony otuchy
- 1 żeton odporności
- 13 kart umiejętności
- 7 kart przedmiotów
- 3 żetony pomocnicze dla Zabójcy
- 3 kolorowe nakładki
- 1 karta zasad
- 1 arkusz zasad
- 1 poradnik przetrwania
- 1 tacka

MAPA – GROBOWIEC

Po wkroczeniu do nowo odkrytego w górach grobowca, archeologowie dostrzegli w świetle pochodni naskalne malunki. Mural przedstawiał opowieść o nienazwanej grozie zapieczętowanej głęboko w trzewiach ziemi przez pradawnych. Jakim cudem nikt dotąd o tym nie słyszał? Jakie skarby i sekrety spoczywają skryte w mroku?

Nikt jednak nie mógł przypuszczać, że w tych kamiennych tunelach do życia powróciło coś zimnego i złowieszczonego. Ten z dawna zapomniany grobowiec wkrótce wypełni się krwią i lękiem...

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

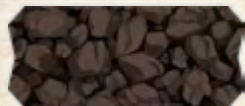
Zawalone przejście

Podczas przygotowania obie strony umieszczają na wyznaczonych polach (nie na tych lokalizacjach na mapie!) 4 kafelki zaważenia, oznaczone C4, C5, Z5 i Z6. Będą potrzebne później.



Kiedy Zabójca podnosi swój poziom, zanim rozpatrzysz jakiegokolwiek jego natychmiastowe efekty i potasujesz karty, Zabójca tasuje kafelki zaważenia, które jeszcze pozostały, i Ocalali dobierają 1 losowy z nich. Wskazana na danym kafelku lokalizacja staje się zaważona:

1. Usuń z danej lokalizacji wszystkie żetony i sługusów (w tym sidła Łowczyni, kielichy Dusiciela, zombie Królowej i żetony blokady). Każdy znajdujący się w niej Ocalały otrzymuje ranę i musi natychmiast **PORUSZYĆ SIĘ** o 1, aby opuścić tę lokalizację. Jeżeli to Zabójca się w niej znajduje, musi odrzucić z ręki wszystkie karty i **PORUSZYĆ SIĘ** o 1, aby opuścić tę lokalizację (ujawnij go, jeśli się skradął).
2. Następnie obie strony umieszczają dany kafelek zaważenia na wskazanej na nim lokalizacji. Od tej pory przestaje być ona lokalizacją w grze. Żadna postać nie może się odłączyć do niej poruszyć ani na nią wpływać.



W toku rozgrywki 4 przejścia będą się zaważać w losowej kolejności, jedno po drugim. Kiedy Zabójca osiągnie poziom 5, wszystkie przejścia będą zaważone i żadne więcej się nie zaważi.

Tylko dwie lokalizacje

W odróżnieniu od większości map, grobowiec ma tylko dwie lokalizacje, w których Ocalali mogą przeszukiwać.



Relikty

Podczas przygotowania Ocalałych, potasuj 5 kart relikwów (z symbolem komory relikwów i zielonym tłem) i utwórz z nich talię relikwów. Umieść ją na wyznaczonym miejscu (przyda się później). Dodatkowo umieść odkryty żeton komory relikwów na C6.



Jeżeli żeton komory relikwów jest odkryty, w ramach swojej tury Ocalały może wykonać tam **akcję dodatkową: dobierz kartę z talii relikwów**, a następnie zakrywa żeton.

Na początku tur Ocalałych, jeżeli żeton komory relikwów jest zakryty, odkryj go.



OCALAŁY – OPHELIA

Zdolnością Słowa otuchy możesz obrać za cel dowolnego Ocalałego (nawet Ophelię). Usuń z danego Ocalałego wszystkie żetony i umieść na jego arkuszu żeton otuchy (o ile już się na nim nie znajduje). Żeton jest ukryty przez Zabójcę. Ocalali nie muszą mówić Zabójcy o tym, że Ophelia użyła tej zdolności.

Kiedy Ocalały z żetonem otuchy zostaje **PRZESTRASZONY**, może pokazać żeton Zabójcy i anulować 1 żeton, który miałby otrzymać. Usuń żeton otuchy po użyciu.

Kiedy Ocalały z żetonem otuchy broni się podczas spotkania, może pokazać go Zabójcy, aby zyskać +1 do obrony. Żeton ten nie jest bronią. Usuń żeton otuchy po użyciu.

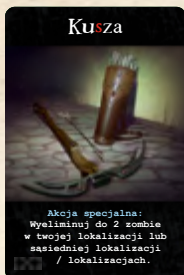




ZABÓJCA – KRÓLOWA

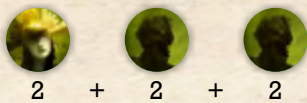
Specjalne przygotowanie:

- Królowa poluje w towarzystwie swojej armii zombie. Podczas przygotowania obie strony umieszczają po 2 zombie w początkowej lokalizacji Królowej oraz po 4 zombie w pobliżu mapy (będą potrzebne później).
- Mierząc się z Królową, Ocalali rozpoczynają grę z Kuszą. Należy wybrać, który Ocalały będzie ją posiadał na początku gry.

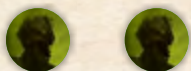


Rozgrywka:

- Zombie są sługusami Królowej. Żaden z nich nie jest Zabójcą, ale zdolności Królowej oraz jej karty umiejętności pozwalają im **PORUSZAĆ SIĘ** i **PRZESZUKIWAĆ** tak, jak Zabójcy. Z tego powodu na obie te czynności mogą wpływać specjalne efekty, które wpływałyby na Zabójcę (np. ruchoma brama w zamku).
- Siła każdego zombie zawsze jest równa sile Królowej.
- Kiedy Królowa lub zombie spotyka Ocalałego, siła ataku jest równa sumie siły Królowej oraz każdego zombie w lokalizacji, w której dochodzi do spotkania.
 - Przykładowo, jeżeli Królowa wraz z 2 zombie spotyka Ocalałego, to przy założeniu, że nie ma żadnych modyfikatorów do siły, Zabójca zaatakuje z siłą 6 (2+2+2).
- Jeżeli 2 zombie spotyka Ocalałego, to przy założeniu, że nie ma żadnych modyfikatorów do siły, Zabójca zaatakuje z siłą 4 (2+2).



2 + 2 + 2 = 6 (łącznie wartość siły)



2 + 2 = 4 (łącznie wartość siły)

- Korzystając ze swoich zdolności, Królowa może rozstawiać nowe zombie. Jednak jeżeli **na mapie znajduje się już 6 zombie, efekt rozstawienia zostaje anulowany**. W lokalizacji może przebywać kilka zombie.
- Królowa potrafi przewodzić całej hordzie. Za każdym razem, kiedy Królowa **PORUSZA SIĘ**, może również **PORUSZYĆ** dowolną liczbę zombie ze swojej lokalizacji do swojej docelowej lokalizacji.



- Kiedy zombie zostaje rozstawiony, poruszony lub usunięty, gracz powinien natychmiast poinformować o tym przeciwną drużynę, aby dokonała takiej samej zmiany na swojej mapie.
- Ocalali mogą korzystać z kuszy dowolną ilość razy. W ramach akcji specjalnej Ocalały przy jej pomocy może wyeliminować 2 zombie w swojej lub sąsiedniej lokalizacji. Oba zombie mogą również być w różnych lokalizacjach.

Ważna zasada dla zombie:

Zombie **NIE** powstrzymują Ocalałych przed przeszukiwaniem ani naprawą!

Nowe słowo kluczowe: ZATRUCIE

- Kiedy **ZATRUWASZ** Ocalałego, jeżeli na jego kafelku stanu zdrowia nie ma żetonu zatrucia, umieść tam żeton zatrucia.



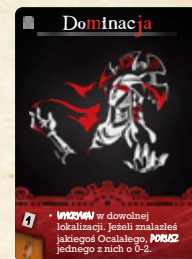
- Jeżeli żeton już się na nim znajduje, cel zostaje zraniony.



- Żeton zatrucia pozostaje na Ocalałym do czasu, aż zostanie on **WYLECZONY**. Kiedy Ocalały zostaje **WYLECZONY**, może usunąć żeton zatrucia i odwrócić swój kafelek stanu zdrowia na zdrową stronę. Zdrowy Ocalały może zostać **WYLECZONY** tylko po to, aby usunąć żeton zatrucia.

Działanie Dominacji:

- Zwróć uwagę, że **WYKRYWA** ona w pojedynczej lokalizacji, zamiast w obszarze wybranego koloru. Jeżeli wykryłeś jakiegoś Ocalałego, ujawni on dzięki temu swoją dokładną lokalizację. Następnie wybierasz jednego z nich, który musi **PORUSZYĆ SIĘ** o 0-2, lecz ty kierujesz tym ruchem.
- Ten **RUCH** podlega jednak wszelkim zasadom i ograniczeniom zwykłego ruchu, a więc np. cel nie może poruszyć się przez żeton blokady.
- Skorzystanie z Dominacji, aby odsunąć Ocalałego od wyjścia jest dobrym (i dozwolonym!) sposobem, by zapobiec ucieczce Ocalałych.



Projekt gry: Jeffrey CCH
Grafika: Megan Wong, Amanda Phelps, Arepko, Roxy Dai
Projekty 3D: Gino Lai
©2025 Ice Makes Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Edycja polska: GALAKTA
Tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk
Korekta: Łukasz Chelmecki
Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki