

TERRORSCAPE

ZESZYT
ZABÓJCY



PRZYGOTOWANIE ZABÓJCY

- 1 Umieść odpowiednie kafelki stanu zdrowia Ocalałych na zasłonce.



- 2 Umieść odpowiednie karty informacji Ocalałych na odpowiednich miejscach obok mapy.



- 3 Weź odpowiedni arkusz oraz talię swojego Zabójcy. Wyjmij z niej karty umiejętności, które nie zostały jeszcze odblokowane i połącz je na zablokowanym polu po lewej stronie planszy.



- 4 Pozostałe karty potasuj i umieść po lewej stronie swojego arkusza jako zakrytą talię Zabójcy. Dobierz z niej 2 karty jako twoją początkową rękę.



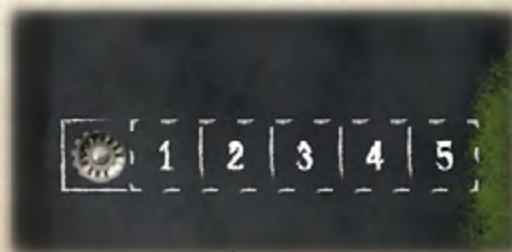
- 5 Połóż żeton poziomy na polu „Poz. 1”. Ustaw znacznik siły zgodnie z początkową wartością siły twojego Zabójcy.



- 6 Umieść odpowiednią figurkę Zabójcy w lokalizacji z Ukrytym wyjściem (na mapie posiadłości to Z5 Ogród).



- 7 Połóż znacznik postępu naprawy na odpowiadającym mu polu.





FAZA ZABÓJCY

Niezależnie od liczby graczy w grze zawsze będzie tylko 1 Zabójca, ścigający pozostałych graczy. Podczas pierwszej gry najlepiej użyć Rzeźnika, ponieważ jego zasady są najprostsze.

Poniżej opisano przebieg fazy Zabójcy.



Powyższe kroki zostały szczegółowo opisane dalej.

Sugerowane ułożenie obszaru gry

Ręka kart Zabójcy powinna zawsze znajdować się na stole, pod arkuszem Zabójcy.



Ręka kart Zabójcy

Ponowne pojawienie się

Jeśli w swojej poprzedniej fazie Zabójca **SKRAŁ SIĘ**, na początku swojej następnej fazy ponownie pojawia się w swojej obecnej lokalizacji w następujący sposób:

1. Zabójca informuje Ocalałych, w której lokalizacji się znajduje. Ocalali umieszczają figurkę Zabójcy w danej lokalizacji. Następnie obie strony usuwają żetony skradania się.
2. Rozpatrz wszystkie **efekty ponownego pojawienia się** na kartach umiejętności Zabójcy.
3. Zabójca musi wykonać dodatkowe **PRZESZUKIWANIE**, które nie liczy się jako akcja. Jeśli nie dochodzi do spotkania, Zabójca kontynuuje swoją fazę. Jeśli dochodzi do spotkania, faza Zabójcy kończy się po danym spotkaniu (reszta fazy Zabójcy jest pomijana).



Przykład: Zjawa używa w tej fazie Zniknięcia. Obie strony odpowiednio umieszczają na swoich mapach żetony skradania się, a następnie Zabójca w tajemnicy przed Ocalałymi porusza się o 0-2 lokalizacje. Żeton skradania się na mapie Ocalałych zostaje na miejscu, ponieważ nie wiedzą, dokąd Zjawa poruszyła się przy pomocy **SKRADANIA SIĘ**.



Na początku następnej fazy Zabójcy Zjawa najpierw ujawnia swoją lokalizację. Ocalali umieszczają figurkę Zjawy z powrotem w jej obecnej lokalizacji i obie strony usuwają żetony skradania się. Następnie Ocalali znajdujący się w zasięgu 1 otrzymują po 1 żetonie strachu w wyniku efektu ponownego pojawienia się karty Zniknięcie. Na koniec Zjawa wykonuje darmowe **PRZESZUKIWANIE**.



Użycie karty szybkoj umiejętności ⚡

Podczas tego kroku możesz użyć dowolnej liczby kart ⚡.



Przykładami kart ⚡ są Wykrywanie i Pościg.

Koszt kart umiejętności

Jeśli w lewym dolnym rogu karty umiejętności znajdują się jakieś symbole kart, jest to koszt użycia danej zdolności. Aby go opłacić, musisz odrzucić odpowiednią liczbę kart z ręki (używana karta się do tego nie wlicza). W przeciwnym razie nie możesz jej użyć.



Rozpatrywanie karty umiejętności

Za każdym razem, kiedy używasz karty, poinformuj Ocalałych o jej efekcie i pozwól im zareagować na twoje umiejętności. Przykładowo, jeśli **PORUSZASZ SIĘ**, musisz zawsze powiedzieć Ocalałym, jaką drogą się poruszasz, aby mogli odpowiednio poruszyć figurką Zabójcy na swojej planszy.

Pamiętaj, że musisz rozpatrzyć wszystkie efekty karty umiejętności, kiedy jej używasz. Nie możesz pominąć żadnego efektu, chyba że dojdzie do spotkania. (Szczegóły na str. 8 oraz na str. 18 **Zasad gry**).



Użycie karty specjalnej umiejętności LUB wykonanie 2 akcji

Podczas tego kroku możesz użyć karty  ALBO wykonać 2 akcje (RUCH o 1 / PRZESZUKIWANIE).

Opcja 1: Użycie karty

Karty  są bardzo przydatne. Korzystaj z nich jednak rozsądnie, ponieważ kiedy używasz karty , nie możesz wykonać zwykłych akcji.



Przykładami kart  są Niepokojący warkot i Koszmarny pęd.

Opcja 2: Wykonanie 2 akcji

Jeśli nie chcesz użyć karty , możesz wykonać 2 zwykłe akcje (RUCH o 1 LUB PRZESZUKIWANIE).

Możesz wykonać dwa razy tę samą akcję lub każdą z nich po 1 razie.

Zabójca może **PORUSZYĆ SIĘ** z lokalizacji do sąsiedniej lokalizacji. Inaczej niż w przypadku Ocalałych, może w normalny sposób poruszyć się przez żetony blokady (jednocześnie usuwając je z planszy). Pamiętaj, że zawsze kiedy się poruszasz, musisz powiedzieć Ocalałym, jaką drogę pokonałeś, np. „Poruszyłem się z Gabinetu do Sali bankietowej”. **UWAGA: Jeśli SKRADASZ SIĘ, NIE usuwasz żetonów blokady.**

Przykład: W swojej pierwszej akcji Rzeźnik porusza się z Gabinetu do Biblioteczki. Następnie w ramach drugiej akcji porusza się do Szklarni.



Zabójca może **PRZESZUKIWAĆ**, aby zapytać, czy w jego lokalizacji znajdują się jacyś Ocalali. Ocalali muszą odpowiedzieć szczerze. Jeśli znalazłeś w ten sposób jakiegoś Ocalałego, musisz rozpatrzyć spotkanie i go zaatakować. Spotkania opisano szczegółowo na str. 8. Jeśli w twojej lokalizacji nie znajduje się żaden Ocalały, przejdź do następnego kroku.

Użycie karty wolnej

(UWAGA: Możesz to zrobić, tylko jeśli nie odbyłeś spotkania z Ocalałym w tej fazie).

Jeśli nie doszło do żadnego spotkania, możesz użyć karty . Karty  pozwalają ci przygotować się na następne fazy.



Przykładami kart  są Barykada i Ani kroku dalej.

Dobranie 3 kart

Dobierz 3 karty i zakończ swoją fazę. Możesz mieć na ręce maksymalnie 5 kart – jeśli osiągniesz ten limit, musisz natychmiast odrzucić dobierane karty, które spowodowałyby jego przekroczenie.

Jeśli masz dobrać karty, ale talia jest pusta, potasuj karty ze stosu kart odrzuconych, stwórz z nich nową talię i dobierz z niej karty. Następnie podnieś swój poziom. Zaznacz swój nowy poziom i siłę (jeśli również się zwiększyła) na arkuszu poziomym i siły Zabójcy.

Jeśli nowy poziom odblokowuje kartę umiejętności, dodaj ją na swoją rękę. Jeśli odblokowana karta spowoduje przekroczenia limitu kart na ręce, możesz wybrać, którą kartę z ręki odrzucisz, aby ją zdobyć – to jedyna sytuacja, w której możesz sam zdecydować, jaką kartę odrzucisz.



SPOTKANIE I ATAK

Podczas swojej fazy Zabójca może **PRZESZUKIWAĆ**. Jeśli to robi, Ocalali muszą sprawdzić, czy któryś z nich znajduje się w lokalizacji Zabójcy. Jeśli tak jest, muszą mu powiedzieć, który (lub którzy) dokładnie. Dochodzi do **spotkania**. Podczas spotkania Zabójca **atakuje** Ocalałych, dopóki jednemu z Ocalałych uda się obronić lub żadnemu z Ocalałych nie uda się obronić. **Atak** powinien zostać rozpatrzony w poniższych krokach:

1 Użycie karty umiejętności ataku ✖ (opcjonalnie)

Do każdego ataku Zabójca może użyć 1 karty umiejętności ataku ✖. Jeśli to zrobi, musi ją pokazać i wyjaśnić Ocalałym jej efekt. Zabójca powinien odpowiednio zmodyfikować siłę na swoim arkuszu poziomu i siły.

2 Wybór obrońcy

Drużyna Ocalałych wybiera JEDNEGO Ocalałego w danej lokalizacji, który zostaje obrońcą odpierającym atak Zabójcy.

3 Użycie przedmiotu (opcjonalnie)

Obronca może użyć JEDNEGO przedmiotu, aby zwiększyć swoją obronę (jeśli postanowi użyć Rewolweru, może użyć także Amunicji).

4 Rzut kośćmi obrony

Obronca rzuca odpowiednią liczbą kości obrony (4 minus liczba żetonów strachu danego Ocalałego).

5 Wynik ataku

Dodaj wartość obrony z karty przedmiotu oraz wartości na kościach. (**UWAGA: Jeśli w lokalizacji znajduje się umieszczony przez Ocalałych żeton pułapki, musi zostać aktywowany i usunięty, aby zwiększyć obronę Ocalałego jeszcze o 2**).

Porównaj sumę obrony z siłą Zabójcy. Jeśli obrona jest równa lub wyższa, obrońcy udaje się obronić. Wykonaj wtedy następujące kroki:

- Zabójca odrzuca 2 karty ze swojej talii.
- Spotkanie dobiega końca, nawet jeśli w lokalizacji znajduje się jeszcze jakiś Ocalały, którego Zabójca nie zaatakował.

Jeśli obrona jest niższa, obrońcy nie udaje się obronić. Wykonaj wtedy następujące kroki:

- Obrońca zostaje ranny. Jeśli w wyniku tego zostanie wyeliminowany, Zabójca wygrywa grę.
- Jeśli w lokalizacji znajdują się jacyś Ocalali, których Zabójca jeszcze nie atakował, Zabójca atakuje ponownie. Jeśli nie ma już żadnych takich Ocalałych, spotkanie dobiega końca.

Ucieczka po spotkaniu (opcjonalnie)

Po zakończeniu spotkania wszyscy Ocalali znajdujący się w lokalizacji, w której doszło do spotkania, mogą opcjonalnie **PORUSZYĆ SIĘ** o 1.

Przykład spotkania

Rzeźnik ma poziom 4 i siłę 6 oraz nie użył żadnych kart umiejętności, aby zwiększyć swoją siłę.



W wyniku **PRZESZUKIWANIA** dochodzi do spotkania. Rzeźnik atakuje i Marco musi się bronić.



Marco postanawia użyć przedmiotu Proszek wapienny, aby zwiększyć swoją obronę o 2. Następnie Marco rzuca wszystkimi 4 kośćmi (ponieważ nie ma żadnego żetonu strachu).



Po zsumowaniu wartości z przedmiotu i kości jego łączna obrona wynosi 8, a więc jest wyższa niż siła Rzeźnika. Marco udaje się odeprzeć atak Rzeźnika.

Po spotkaniu twoja faza dobiega końca!



Pamiętaj, że po spotkaniu musisz natychmiast zakończyć swoją fazę. Nawet jeśli karta umiejętności ma jakieś dalsze efekty po **PRZESZUKIWANIU**, musisz je pominąć i zakończyć fazę Zabójcy, jeśli podczas **PRZESZUKIWANIA** dojdzie do spotkania z Ocalałym.

Pomoc w dedukcji

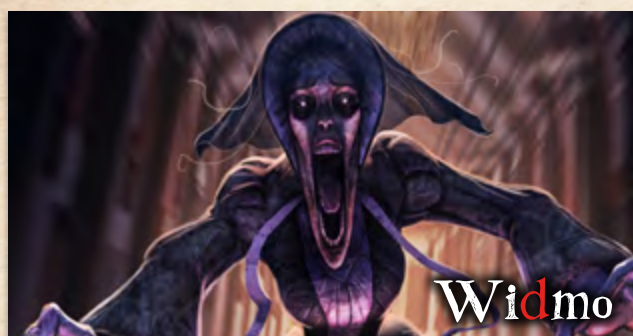
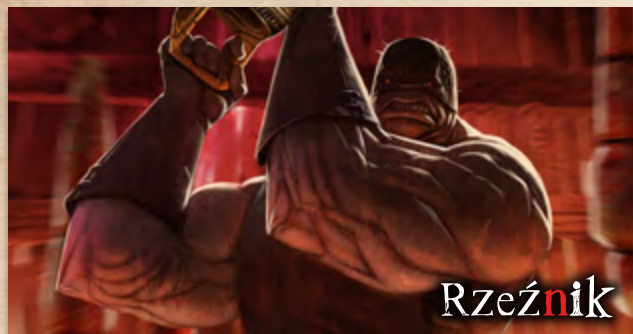
Jako Zabójca musisz odgadnąć, gdzie ukrywają się Ocalali. Możesz umieszczać żetony pomocnicze Zabójcy na mapie, aby ułatwić sobie proces dedukcji.



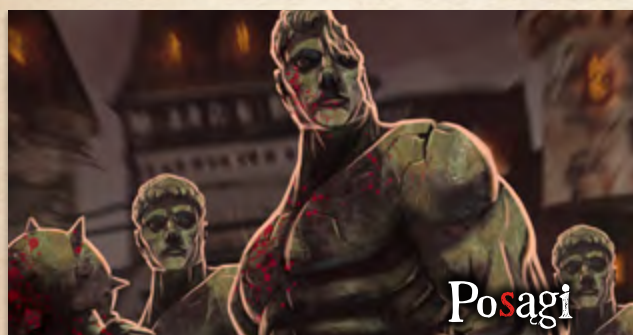
Jako Zabójca nie znasz także dokładnego postępu naprawy radia. Możesz użyć znacznika postępu naprawy radia, aby oznaczyć swoje domysły.



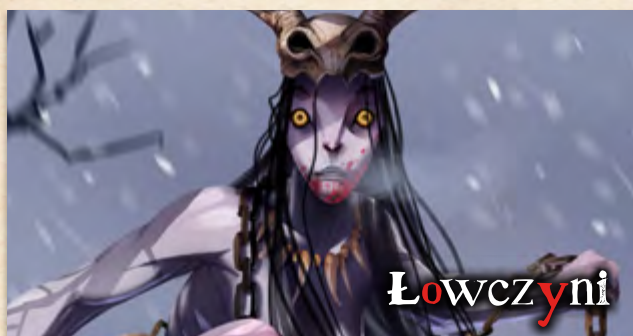
ZABÓJCY



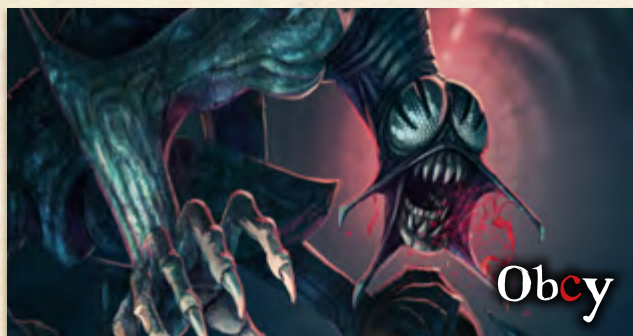
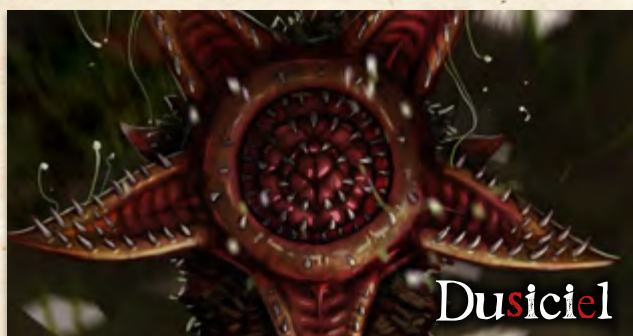
Rozszerzenie: Nieśmiertelna groza



Rozszerzenie: Dziki instynkt



Rozszerzenie: Nieopisywalny koszmar



- Zagrożenie** : Siła i zdolność zadawania ran Ocalałym.
- Przeszukiwanie** : Zdolność określania położenia Ocalałych.
- Zwinność** : Zdolność szybkiego poruszania się po mapie.
- Kontrola** : Zdolność uniemożliwiania Ocalałym poruszania się i wykonywania zadań.
- Rozwój** : Stopień ulepszania się przy osiągnięciu nowych poziomów.

SKRÓT ZASAD

Podsumowanie fazy Ocalałych

1. Usuń żetony hałasu.
2. Sprawdź warunki zwycięstwa:
 - Porusz znacznik pomocy o 1 pole w prawo.
 - Sprawdź, czy Ocalali uciekli.
3. Każdy Ocalały:
 - wykonuje 1 z 6 dostępnych akcji:
 - o **PORUSZ SIĘ** o 1-2.
 - o Usuń wszystkie żetony strachu.
 - o Wykonaj akcję specjalną.
 - o Usuń żeton blokady ze swojej lokalizacji.
 - o Napraw radio w lokalizacji (**musisz umieścić**).
 - o Przeszukaj lokalizację (**jeśli musisz, umieść**).
 - wykonuje akcje dodatkowe (opcjonalne).
 - wymienia przedmioty (opcjonalne).
4. Wybierz 1 Ocalałego, który dobierze karty z talii odkryć [w wariancie „Na własną rękę” robi to pierwszy gracz].
5. Zrealizuj etap planu [tylko w wariancie „Plan przeżycia”].
6. Poinformuj Zabójcę o źródłach hałasu.

Podsumowanie fazy Zabójcy

1. (Jeśli **SKRADAŁ SIĘ**) Ponowne pojawienie się.
2. Użyj karty szybkiej umiejętności .
3. Użyj karty specjalnej umiejętności LUB wykonaj 2 akcje: **RUCH** o 1 / **PRZESZUKIWANIE**.
4. (Jeśli bez spotkania) Użyj karty wolnej umiejętności .
5. Dobierz 3 karty.

Przebieg spotkania

1. Zabójca atakuje (może użyć 1 karty).
2. Ocalali wybierają obrońcę.
3. Obrońca może użyć 1 przedmiotu, a następnie rzuca kośćmi obrony.
4. Jeśli Ocalałemu uda się obronić, Zabójca odrzuca 2 karty z talii. Jeśli nie uda mu się obronić, zostaje ranny.
5. Spotkanie kończy się, kiedy obrońcy uda się obronić lub kiedy każdemu Ocalałemu w danym spotkaniu nie udało się obronić.
6. Wszyscy Ocalali, którzy uczestniczyli w spotkaniu, mogą **PORUSZYĆ SIĘ** o 1.

Słowa kluczowe

RUCH o N	Porusz się ze swojej obecnej lokalizacji do sąsiedniej lokalizacji. Możesz zrobić to N razy. Jeśli jesteś Ocalałym i na twojej drodze znajduje się żeton blokady, nie możesz się przez niego poruszyć. Jeśli jesteś Zabójcą, możesz poruszyć się przez żeton blokady, ale musisz wtedy usunąć dany żeton blokady.
WYKRYWANIE	Zapytaj, czy w danym obszarze/lokalizacji/zasięgu (w zależności od efektu) znajdują się jacyś Ocalali. Wszyscy Ocalali (z wyjątkiem Anny) muszą być z tobą szczerzy i powiedzieć ci, kto dokładnie znajduje się w danym obszarze/lokalizacji/zasięgu. Zabójca może WYKRYWAĆ , nawet jeśli sam nie znajduje się obecnie w danym obszarze/lokalizacji/zasięgu.
LECZENIE	Wylecz rannego Ocalałego poprzez odwrócenie jego kafelka stanu zdrowia na zdrową stronę.
PRZESZUKIWANIE	Zapytaj Ocalałych, czy któryś z nich znajduje się w lokalizacji Zabójcy. Muszą być z tobą szczerzy. Jeśli jakiś Ocalały się tam znajduje, Zabójca atakuje go.
BLOKADA	Umieść 1 żeton blokady na drzwiach (biały prostokąt pomiędzy lokalizacjami) w twojej obecnej lokalizacji. Możesz zdecydować się ponownie zablokować już zablokowane drzwi, ale nie spowoduje to umieszczenia na nich dodatkowego żetonu blokady. Jako Zabójca musisz powiedzieć Ocalałym, na których drzwiach umieściłeś żeton blokady. Przykładowo: „Zablokowałem drzwi pomiędzy Kuchnią a Schowkiem!”. Jeśli skończyły ci się żetony blokady, ale chcesz ZABLOKOWAĆ drzwi, musisz w tym celu zniszczyć 1 żeton blokady na planszy.
Zasięg N	Niektóre zdolności Zabójcy mają zasięg. Zasięg to obecna lokalizacja Zabójcy oraz wszystkie lokalizacje w odległości nie większej niż N, połączone przerywaną linią lub drzwiami.
STRASZENIE	Umieść 1 żeton strachu pod kafelkiem stanu zdrowia Ocalałego, który jest celem tej akcji. Jeśli byłby to jego trzeci żeton strachu, paraliżuje go strach i musi umieścić i ujawnić żeton hałasu w swojej lokalizacji. Szczegóły na str. 13 Zasad gry .
SKRADANIE SIĘ o N	Zabójca porusza się do sąsiedniej lokalizacji, nie informując jednak graczy, do której. Może zrobić to N razy. Ocalali mogą umieścić żeton skradania się w lokalizacji Zabójcy i przenieść jego figurkę na pole skradania się, aby to zaznaczyć. Zabójca może umieścić żeton skradania się obok swojej figurki, aby zaznaczyć, że SKRADA SIĘ .
Ponowne pojawienie się	Jeśli w swojej poprzedniej fazie Zabójca SKRADAŁ SIĘ , na początku swojej następnej fazy ponownie pojawia się w swojej obecnej lokalizacji. Szczegóły na str. 4 oraz na str. 20 Zasad gry .