

# TERRORSCAPE

## DZIKI INSTYKNT

### Elementy gry:

- 2 figurki Łowczyńni
- 2 figurki Wilkołaka
- 2 plansze z mapą
- 2 arkusze Zabójców
- 8 żetonów sideł Łowczyńni
- 4 skrzynie
- 1 żeton walizki
- 26 kart umiejętności
- 4 karty przedmiotów
- 1 karta zasad
- 1 arkusz zasad
- 1 tacka

## MAPA – CHATA W LESIE

W pobliżu starego kamieniołomu znajdują się domki letniskowe, odwiedzane niegdyś przez wczasowiczów, którzy przyjeżdżali, aby spacerować po lesie lub łowić ryby. Widzicie starannie ułożone drewno opałowe, resztki ogniska i namioty rozstawione nad jeziorem. Gdyby nie zadrapania i ślady walki, każdy nowo przybyły byłby zapewne oczarowany osobliwą, rustykalną atmosferą tego ośrodka.

Gdy zagłądacie do domku, zaskakuje was upiorny widok. Pościel i sofy są postrzępione, jakby zaatakowała je jakaś bestia. Wiszące na ścianach wypchane zwierzęta spoglądają złowrogo na poprzewracane przedmioty – gitarę ze złamanym gryfem, rozrzucony bagaż, wyrwane z korzeniami rośliny doniczkowe... Miejscowi widzieli tu kiedyś przemykające sylwetki przypominających ludzi bestii. Wielu twierdziło, że słyszało wycie samotnego wilka. Wkrótce chatki i cały ośrodek zyskały reputację nawiedzonych, ale nikt nigdy nie spotkał tajemnicznych postaci.



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

### Walizka



Odkryta



Zakryta

Na końcu przygotowania Ocalałych umieszczają oni żeton walizki odkryty w Pokoju 102 (C4).



Podczas fazy Ocalałych, jeśli walizka jest odkryta, Ocalały może wykonać **akcję dodatkową: dobierz kartę z talii odkryć** w lokalizacji walizki, a następnie zakryj jej żeton.



Dobierz 1 kartę.  
Jeśli trzeba,  
umieść

Na początku fazy Ocalałych, jeśli żeton walizki jest zakryty, odkryj go.

### Przejsie Zabójcy

Przerywana linia pomiędzy Pokojem 101 (C5) i Leśnym duktem (Z2) to przejście Zabójcy.



Kiedy Zabójca **PORUSZA SIĘ** lub **SKRADA SIĘ**, te 2 lokalizacje należy traktować jako sąsiadujące.




(UWAGA: Dotyczy to tylko RUCHU lub SKRADANIA SIĘ. Dlatego te lokalizacje nie są traktowane jako sąsiadujące dla żadnych innych efektów, np. umiejętności opartych na zasięgu, takich jak „Wrzask” Widma).





# ZABÓJCA – WILKOŁAK

## Specjalne przygotowanie:

- Podczas przygotowania Ocalałych potasuj karty przedmiotów ze skrzynią na rewersie, aby stworzyć z nich talię przedmiotów specjalnych.
- Umieść skrzynię w każdej z 4 następujących lokalizacji: Ukryte wyjście, ,  i . Na mapie chaty w lesie to N5, N4, C5 i Z3).



## Rozgrywka:

- Podczas tury Ocalałego, jeśli w lokalizacji Ocalałego znajduje się skrzynia, może on wykonać **akcję dodatkową: dobierz kartę z talii przedmiotów specjalnych**, a następnie usuwa daną skrzynię.




- W talii przedmiotów specjalnych znajdują się 3 kopie „Srebrnego sztyletu” oraz 1 kopia „Srebrnych naboji”. Zajmują one miejsce na arkuszu plecaka jak normalne przedmioty. Są jednak wyjątkowo skuteczne podczas obrony przed atakiem Wilkołaka.

## Działanie Srebrnych naboji:

- „Srebrne naboje” pozwalają zamienić wszystkie wyrzucone przez ciebie 1 i 3 na 5. Przykładowo używając „Srebrnych naboji” poniższy rzut będzie dawał wynik 15 (zamiast 5).





## Działanie Supersłuchu:

- Jeśli jest więcej niż 1 najbliższa lokalizacja z , Wilkołak może wybrać, do której z nich się poruszy.
- Jeśli w obecnej lokalizacji Wilkołaka znajduje się , może wyłącznie PORUSZYĆ SIĘ o 0.
- Jeśli żeton petardy znajduje się grze, najbliższą lokalizacją z  jest obecna lokalizacja Wilkołaka.





# ZABÓJCA – ŁOWCZYNI

## Specjalne przygotowanie:

- Podczas przygotowania Ocalałych umieść po 1 żetonie nieznanymi sidiel („?”) na każdej lokalizacji  i .



- Podczas przygotowania Zabójcy umieść po 1 wybranym przez ciebie żetonie konkretnych sidiel na każdej lokalizacji  i . Nie ujawniaj, jakie rodzaje sidiel umieścisz.

## Rozgrywka:

- Za każdym razem, kiedy Ocalały PORUSZY SIĘ do lokalizacji z sidielami, musi natychmiast poinformować Łowczynię, w które sidła wpadł. Następnie Łowczyni: 1) ujawnia, jaki to rodzaj sidiel; 2) rozpatruje efekt sidiel.
- Następnie obie strony usuwają dany żeton sidiel.

## Rodzaje sidiel Łowczyni:



### Sieć (x2):

Ocalały, który wpadł w te sidła, zostaje unieruchomiony do końca rundy. Połóż figurkę danego Ocalałego – nie może PORUSZYĆ SIĘ z tej lokalizacji. Na początku następnej fazy Ocalałych podnieś daną figurkę Ocalałego i postaw ją w tej samej lokalizacji – może się poruszać w normalny sposób.



### Czaszka (x1):


PRZESTRASZ Ocalałego, który wpadł w te sidła.



### Potrzask (x1):

Zrań Ocalałego, który wpadł w te sidła.

## Wpadnięcie w sidła:

- Ocalały może PORUSZYĆ SIĘ maksymalnie o 2 kroki. Dlatego, jeśli wpadnie w sidła z czaszką lub potrzaskiem, może kontynuować i wykonać drugi krok. Jeśli jednak wpadnie w sidła z siecią, musi się zatrzymać i nie może kontynuować RUCHU. Jeśli William używał Sprintu, wpadnięcie w sieć również go zatrzymuje i musi umieścić  w lokalizacji, w której się zatrzymał.
- Ucieczka po spotkaniu również aktywuje sidła.

## Działanie Tropienia:

- Ocalały będący celem tej karty musi policzyć swoją najkrótszą ścieżkę do Łowczyni i powiedzieć jej, ile kroków od niej się znajduje.



## Działanie Naprawy sidiel:

- Łowczyni może zebrać wszystkie żetony sidiel i umieścić je w dowolnych lokalizacjach (maksymalnie 1 sidła na lokalizację). Jeśli Łowczyni umieści sidła w lokalizacji, w której znajdują się jacyś Ocalały, nie zostanie automatycznie aktywowana. Sidła aktywują się tylko wtedy, gdy jakiś Ocalały PORUSZY SIĘ do danej lokalizacji.

