

TERRORSCAPE

I. ROZŠÍŘENÍ ZVÍŘECÍ PUDY

Herní součásti:

• Figury Lovkyně	2×	• Žeton kufru	1×
• Figury Vlkodlaka	2×	• Karty dovedností zabijáků	26×
• Hrací plány	2×	• Karty předmětů	4×
• Desky zabijáků	2×	• Karta speciálních pravidel	1×
• Žetony Lovkyniných pastí	8×	• List pravidel	1×
• Truhly	4×	• Pořadač	1×

MAPA – CHATA

Nedaleko starého lomu se nachází chaty, kam jezdívali výletníci, kteří odtud vyráželi na procházky po lese nebo na ryby k jezeru. Doposud můžete vidět úhledně vyskládané dříví, pozůstatky táborového ohně nebo stany postavené nedaleko jezera. Kdyby nebylo těch škrábanců a známek boje, nejjeden cestovatel by byl okouzlen malebnou rustikální atmosférou dřevěných srubů.

Při pohledu do interiéru se však naskytá děsivý obrázek. Ložní prádlo a pohovky jsou nelidsky rozsápané. Vycpaná trofej zlověstně shlíží na mnoho rozházených předmětů – na kytaru se zlomeným krkem, prošacovaná zavazadla, rostlinu vysypanou z květináče... Místní tu prý zahlédli siluety pobíhajících lidí podobných zvířat. Mnozí zaslechli vytí osamělého vlka. Brzy se rozkřiklo, že tady straší, nicméně doposud se nikdo s žádnými tajemnými postavami nesetkal.



V rámci přípravy si hráči mohou vybrat, kterou mapu použijí. Toto rozšíření přináší mapu chaty. V následující části jsou popsány speciální prvky této mapy.

Kufr



Lícem vzhůru



Lícem dolů

Na konci přípravy přeživší umístí žeton kufru lícem vzhůru do R4 Pokoje 102.



Pokud je kufr lícem vzhůru, může u něj přeživší v rámci svého tahu provést mimořádnou akci: **dobrání karty z balíčku objevů**, poté tento žeton otočí.



Dobrání 1 karty.
⚠️ pokud je potřeba.

Pokud je na začátku tahu přeživších žeton kufru lícem dolů, otočte ho lícem vzhůru.

Zabijákův průchod

Tečkovaná linie mezi R5 Pokojem 101 a G2 Lesní cestou je zabijákův průchod.



Když se zabiják [POHYBUJE] nebo [PLÍŽÍ], jsou tyto 2 lokace považovány za navzájem sousední.

(Upozornění: Toto platí pouze pro [POHYB] a [PLÍŽÍ]. Pro jakékoliv jiné potřeby toto neplatí, například pro dovednosti, které ovlivňují lokace v dosahu. Konkrétní příklad je efekt [STRACH] na kartě Vřískot Spektry.)





ZABIJÁK – VLKODLAK

Speciální příprava:

- V rámci přípravy přeživších zamíchejte karty předmětů s truhlou na rubu a vytvořte z nich balíček speciálních předmětů.
- Dále umístěte truhlu do každé z následujících lokací: Skrytý východ, ,  a . (Na mapě Chaty jde o pole B5, B4, R5 a G3.)



Průběh hry:

- Pokud se v lokaci nachází truhla, může u ní přeživší v rámci svého tahu provést **mimořádnou akci: dobrání karty z balíčku speciálních předmětů**, poté danou truhlu odstraní.



ZABIJÁK – LOVKYNĚ

Speciální příprava:

- V rámci přípravy přeživších umístěte do všech lokací  a  na straně přeživších po jedné pasti stranou vzhůru bez označení daného typu .



- V rámci přípravy zabijáka umístěte do všech lokací  a  na straně zabijáka po jedné pasti dle své volby stranou vzhůru s označením typu pasti – , , . Typy pastí, které jste v lokacích nalíčili nesdělujte.

Průběh hry:

- Pokaždé, když se přeživší **[POHNE]** do lokace s pastí, musí kterýkoliv přeživší okamžitě sdělit Lovkyni, která z pastí byla spuštěna. Ta poté: 1) odhalí, o jaký typ pasti se jedná; 2) vyhodnotí efekt příslušné pasti.
- Poté obě strany danou past odstraní.

Typy Lovkyniných pastí:



2× Síť:

Přeživší, který spustí tuto past, je po zbytek kola znehybněn. Položte jeho figuru. Nemůže se **[POHOUT]** pryč z dané lokace. Na začátku příštího tahu přeživších figuru daného přeživšího opět postavte. Danou lokaci již může opustit.

- Speciálními předměty jsou: 3× Stříbrná dýka a 1× Stříbrné kulky. Zabírají místo ve vašem inventáři stejně jako ostatní předměty. Jsou však nesmírně efektivní, když se bráníte útokům Vlkodlaka.

Podrobnosti k Stříbrným kulkám

- Stříbrné kulky změni všechny 1 a 3, které vám padnou, na 5. Pokud například používáte Stříbrné kulky, bude výsledek následujícího hodu 15 místo 5.



Podrobnosti k Citlivému sluchu

- Pokud je více nejblížešších lokací s , může se Vlkodlak **[POHOUT]** do kterékoliv z nich.
- Pokud se nachází  ve Vlkodlakově aktuální lokaci, vyhodnotí pouze 0× **[POHYB]**.
- Pokud je ve hře žeton petardy, je nejblížeší lokací s  Vlkodlakova aktuální lokace.



1× Nastražená lebka:

Přidejte **[STRACH]** přeživšímu, který tuto past spustí.



1× Past na medvědy:

Přidejte zranění přeživšímu, který tuto past spustí.

Podrobnosti ke spouštění pastí:

- Přeživší se ve svém tahu může **[POHOUT]** až o 2 kroky. Pokud tedy prvním krokem spustí past na medvědy nebo nastraženou lebku, může pokračovat druhým krokem. Pokud však prvním krokem spustí síť, musí v dané lokaci zastavit a nemůže se dále **[POHYBOVAT]**. Pokud William použil Sprint a spustí síť, musí rovněž zastavit.  musí umístit tam, kde zastavil.
- Past sklapne i v důsledku úprku po střetnutí.

Podrobnosti ke Stopování:

- Cílový přeživší spočítá nejkratší cestu k Lovkyni a sdělí jí, kolik polí je od ní vzdálen.



Podrobnosti k Líčení pastí

- Lovkyně může znovu nalíčit všechny pasti a umístit je kamkoliv (maximálně 1 past do každé lokace). Pokud Lovkyně nalíčí past do lokace s přeživšími, nedojde okamžitě k jejímu spuštění. Pasti se aktivují pouze v případě, kdy se některý přeživší **[POHNE]** do příslušné lokace.

