

ШЕПОТ ЗА СТЕНОЙ

БЕЗЖИЗНЕННЫЕ БЕССМЕРТНЫЕ

Состав дополнения:

- 8 фигурок Каменных воинов
- 1 фигурка Джорджа
- 2 игровых поля (убийцы и жертв)
- 1 планшет убийцы
- 1 планшет жертвы
- 1 двусторонний тайл состояния жертвы
- 2 картонные решётки
- 5 маркеров иерархии

- 13 карт убийцы
- 1 жетон испуга
- 3 карты предметов
- 1 карта-досье на жертву
- 1 жетон дедукции
- 1 пластиковая подставка
- 1 правила дополнения
- 1 карта-памятка
- с правилами дополнения
- 1 органайзер

НОВОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ: ЗАМОК

Давным-давно на этих землях разгорелась кровопролитная война. Замок, со всех сторон окружённый рвом, стал последним оплотом защитников. Легенды гласят, что, несмотря на натиск врага и неравные силы, он так и не был взят. Местные старожилы не сомневаются, что своей неприступностью замок обязан ожившим Каменным воинам, вставшим на защиту своего дома. Сейчас в этом пустынном месте на скалистом холме не встретишь ни души. Замок будто застыл во времени.

Но до сих пор за высокими стенами скрыты от посторонних глаз остатки роскошных интерьеров: залы, полные старинных артефактов и предметов искусства, огромные канделябры, рыцарские доспехи, тайная комната пыток, мастерская скульптора, где стоят ряды незавершенных статуй... Как и столетия назад, сокровища древности охраняются хитроумными ловушками. И замок, безжизненный на первый взгляд, станет каменной тюрьмой для всех, кто осмелится войти под его своды.

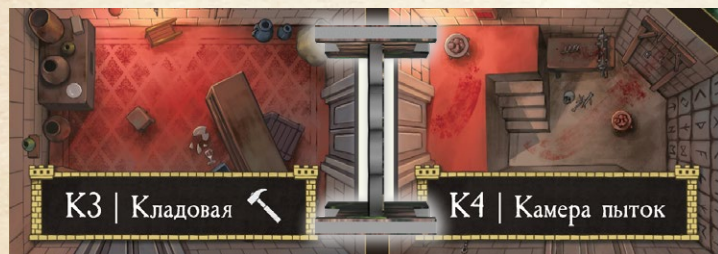


В этом дополнении вы найдёте новые игровые поля для убийцы и жертв. Чтобы разнообразить партии, используйте их вместо игровых полей из базовой версии. Игровое поле дополнения позволит исследовать новую территорию («Замок») и попробовать новые возможности, о которых мы расскажем далее.

Караульная

Во время подготовки к игре команды размещают рядом со своим игровым полем картонную решётку. Она понадобится позднее.

Когда во время партии одна из жертв будет находиться в локации «Караульная» (K1), она сможет выполнить **дополнительное действие**: разместить решётку, чтобы заблокировать проход между локациями (на карте отмечен белым прямоугольником). У каждой команды в запасе только одна решётка, поэтому при размещении на новом месте жертвам придётся сначала снять её с предыдущего.

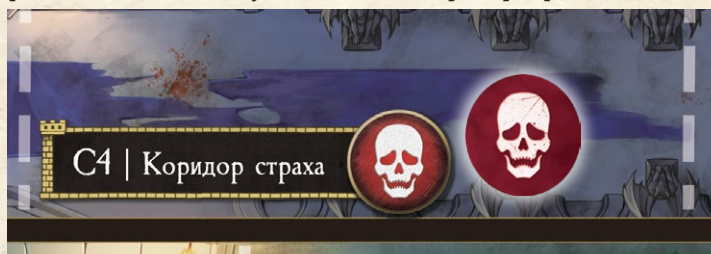


Принцип работы решётки схож с принципом работы баррикады: если она блокирует проход из одной локации в другую, жертвы не могут совершить [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] между ними. Однако, в отличие от баррикады, убийца не может свободно проходить сквозь решётку — сначала он должен сбросить 3 карты с руки и лишь затем убрать решётку с игрового поля. Если убийца не сбросит карты, то не сможет совершить [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] между этими двумя локациями.

Как только решётка появляется на игровом поле или перемещается в другое место, игроки должны сообщать об этом противоборствующей команде, чтобы она также отметила это изменение.

Коридор страха

Завершив подготовку к игре по базовым правилам, команда жертв размещает жетон испуга в локации «Коридор страха» (C4).



Когда жертва, совершая [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ], оказывается в этой локации, она получает жетон страха, если жетон испуга всё ещё находится на игровом поле. Затем уберите жетон испуга в коробку.

НОВАЯ ЖЕРТВА: ДЖОРДЖ

Дополнительная подготовка к игре

- Во время подготовки к игре команда жертв размещает все карты «Заметка Джорджа» под его планшетом.

Изменения в ходе игры

- Каждый раз, когда вы должны взять карту «Заметка Джорджа», выберите одну из выложенных ранее карт и разместите её на планшете инвентаря Джорджа.

Как работает преимущество «Умный и сообразительный»

- Если вы решили заняться починкой передатчика, не размещайте ⚠️.
Примечание. Команда жертв может разместить один или несколько жетонов шестерёнок только ОДИН раз за раунд.
- Если на карте, которую вы вытянули из колоды поиска, есть символ ⚠️, разместите ⚠️ в вашей локации.





НОВЫЙ УБИЙЦА: КАМЕННЫЕ ВОИНЫ

Дополнительная подготовка к игре

- Выбрав в качестве убийцы Каменных воинов, игрок сможет управлять сразу четырьмя персонажами. Во время подготовки к игре две фигурки разместите в локации с Потайным выходом. Оставшиеся две фигурки разместите в локации с Главным входом.



- Перед началом партии игрок, взявший на себя роль убийцы, втайне от противоборствующей команды решает, какой из Каменных воинов станет командиром отряда. Затем он размещает рядом с этой фигуркой соответствующий маркер иерархии. Благодаря своим способностям командир отряда более опасен для жертв, чем остальные Каменные воины, о чём подробнее рассказано далее.



Изменения в ходе игры

- На каждой карте убийцы указано, кто может применить её эффект: только командир отряда или все Каменные воины.
- Только командир отряда может выполнять базовые действия: совершать [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] или начинать [ПОИСК].
- Если у жертв появилось предположение, кто из Каменных воинов является командиром отряда, они могут разместить рядом с его фигуркой специальный маркер иерархии.



Истинный командир



Предполагаемый командир

- В свой ход жертва может выполнить **особое действие**: парализовать воина, который находится в одной локации с ней без остальных членов отряда (включая командира). Сделав это, жертва в этом ходу больше не сможет выполнять никакие другие действия (включая дополнительные).
- Парализованный воин ни при каких обстоятельствах не сможет совершить [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] или начать [ПОИСК] до тех пор, пока убийца полностью не разыграет свой следующий ход.
- Когда жертва парализует воина, убийца должен отметить это на своём игровом поле с помощью специального маркера. Завершив свой следующий ход, убийца убирает с поля все маркеры этого типа.

- Даже если один или несколько Каменных воинов оказались парализованы, убийца может разыгрывать карты, эффекты которых применяются ко всему отряду сразу (включая командира). Однако в этом случае парализованный воин не может совершать [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] или начинать [ПОИСК]. Например, если убийца разыграл карту «Патрулирование», все Каменные воины, кроме парализованных, совершают [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 0–1.



ВАЖНО!

- Жертва может размещать жетоны шестерёнок или искать предметы, даже если один или несколько Каменных воинов находятся в одной локации с ней.

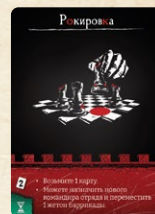
Как работает карта убийцы «Рокировка»

- Разыгрывая эту карту, убийца не выкладывает на поле новый жетон баррикады, а перемещает выложенный ранее жетон, блокируя другой проход между двумя локациями.



Как работает карта убийцы «Взять в кольцо»

- Применяя эффект этой карты, все Каменные воины сначала совершают [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ]. Затем каждый воин по очереди начинает [ПОИСК], в любом удобном убийце порядке.
- Если один из Каменных воинов обнаруживает жертву в своей локации, между ними начинается столкновение. После завершения столкновения остальные Каменные воины не смогут начать [ПОИСК].



Каменные воины и карты навыков убийцы

- Уникальными способностями, которые указаны на картах навыков убийцы, может воспользоваться только командир отряда.
- Например, применяя эффект карты навыка «Аура страха», убийца должен сказать противоборствующей команде, кто из Каменных воинов является командиром отряда, а затем внушить [СТРАХ] всем жертвам, находящимся в одной локации с ним.
- Применяя эффект карты навыка «Кошки-мышки», только командир отряда может использовать «[СКРЫТНОСТЬ]». Тем не менее существует ряд игровых ситуаций, при которых командир отряда, соблюдая [СКРЫТНОСТЬ], может передать свои полномочия другому Каменному воину. В этом случае в начале следующего хода убийцы Каменный воин, соблюдавший [СКРЫТНОСТЬ], раскрывается по обычным правилам, уже не являясь при этом командиром отряда.

Каменные воины и карты планов. Каменные воины против Джорджа

Используя то или иное преимущество жертвы или проверяя, выполнено ли одно из условий карты плана, считайте каждого Каменного воина на игровом поле убийцей. Ниже приведены примеры, которые иллюстрируют это правило:

- Джордж может взять карту «Заметка Джорджа», когда находится в радиусе действия 1 от ЛЮБОГО Каменного воина.
- Если для осуществления выбранного плана необходимо, чтобы жертва находилась в одной локации с убийцей, она может находиться в одной локации с ЛЮБЫМ Каменным воином.
- Если команда жертв осуществила план «Ответный удар! Взрывная ловушка» и разместила на игровом поле маркер прогресса, а один из Каменных воинов начал [ПОИСК] в локации с этим маркером, жертвы немедленно побеждают в игре (при условии, что на момент начала [ПОИСКА] в этой локации не будет ни одной жертвы).