

ШЕПОТ ЗА СТЕНОЙ

ЖИВОТНЫЙ ИНСТИНКТ

Состав дополнения:

- 2 фигурки Охотницы
- 2 фигурки Оборотня
- 2 игровых поля (убийцы и жертв)
- 2 планшета убийц
- 8 жетонов ловушек
- 4 картонных ящика
- 1 жетон чемодана
- 26 карт убийцы
- 4 карты предметов
- 1 правила дополнения
- 1 карта-памятка с правилами дополнения
- 1 пластиковый органайзер

НОВОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ: ДОМИК У ОЗЕРА

Раньше этот домик был полон туристов. Они приезжали сюда на выходные — гуляли по лесу или рыбачили в озере неподалёку. Об этих временах напоминают вязанки дров, угли потухших костров и палатки, установленные на берегу водоёма. И лишь подойдя поближе, понимаешь, что окружающая идиллия обманчива: пологи палаток кем-то яростно разорваны, тут и там видны следы ожесточённой борьбы... Заглянув в мутное окно домика, видишь, что внутри тоже происходило что-то пугающее. Везде царит беспорядок: матрасы и обивка диванов как будто распороты звериными когтями, в углу валяется разломанная гитара, комнатные растения вырваны из земли, чемоданы выпотрошены, а вещи раскиданы по полу. На эту картину безмолвно вздрагивают чучела животных — даже в их безжизненных глазах можно прочесть страх от увиденного. Местные говорят, что в окрестностях не раз видели существо, похожее на человекоподобного волка, которое воет ночами, не давая спать. Наверное, именно поэтому домик у озера пользуется в округе дурной славой. Так ли безопасно это место, расположенное недалеко от заброшенной каменоломни?



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 рядом с особняком («Домик у озера») и попробовать новые возможности, о которых мы расскажем далее.

Жетон чемодана



Лицевая сторона



Оборотная сторона

Завершив подготовку к игре по базовым правилам, команда жертв размещает жетон чемодана лицевой стороной вверх в локации «Комната 102» (К4).



Если жетон чемодана лежит на игровом поле лицевой стороной вверх, жертва, находясь в той же локации, в свой ход может выполнить **дополнительное действие: взять 1 карту из колоды экипировки**. После этого переверните жетон чемодана на обратную сторону.



Если на момент начала хода жертв жетон чемодана лежит обратной стороной вверх, переверните его на лицевую сторону.

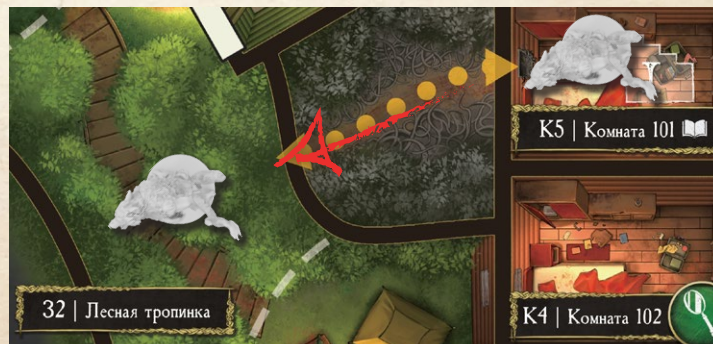
Тайный проход убийцы

Локации «Комната 101» (К5) и «Лесная тропинка» (32) соединены между собой оранжевой пунктирной линией. Это **тайный проход убийцы**.



Когда убийца совершает [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] или соблюдает [СКРЫТНОСТЬ], эти локации считаются соседними.

Примечание. Эти локации считаются соседними, только когда убийца совершает [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] или соблюдает [СКРЫТНОСТЬ]. Во всех других игровых ситуациях они соседними не являются. Это необходимо помнить, если вы применяете эффект с определённым радиусом действия (например, когда Призрак разыгрывает карту «Крик» и хочет внушить жертвам [СТРАХ]).





НОВЫЙ УБИЙЦА: ОБОРОТЕНЬ

Дополнительная подготовка к игре

- Во время подготовки к игре команда жертв должна перетасовать карты предметов, на рубашке которых изображён ящик, и сформировать особую колоду.
- Разместите картонные ящики в локациях, отмеченных символами , , , а также в локации с Потайным выходом (локации C5, C4, K5 и 33 на игровом поле дополнения «Животный инстинкт»).



Изменения в ходе игры:

- Если во время своего хода жертва находится в локации, где размещён картонный ящик, она может выполнить **дополнительное действие: взять 1 карту из особой колоды, сформированной во время подготовки к игре**. После этого уберите картонный ящик с игрового поля.



НОВЫЙ УБИЙЦА: ОХОТНИЦА

Дополнительная подготовка к игре

- Во время подготовки к игре команда жертв выкладывает в каждую локацию, отмеченную символами или , по одному жетону ловушки .



- Во время подготовки к игре Охотница выкладывает в каждую локацию, отмеченную символами или , по одному жетону ловушки по своему выбору. Охотница не сообщает жертвам о том, какие жетоны и в каких локациях были размещены.

Изменения в ходе игры:

- Каждый раз, когда кто-то из жертв во время [ПЕРЕМЕЩЕНИЯ] оказывается в локации, где лежит жетон ловушки, вы обязаны немедленно сообщить Охотнице название этой локации. В свою очередь убийца: 1) сообщает жертве, в какую ловушку она угодила; 2) применяет эффект жетона ловушки.
- После применения эффекта каждая команда убирает со своего игрового поля только что разыгранный жетон ловушки.



Виды ловушек Охотницы

Сеть (×2):

Если жертва оказывается в локации, в которой размещён жетон этой ловушки, она до конца раунда больше не сможет совершать [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ]. Положите её фигурку на игровое поле. В начале следующего хода жертв верните фигурку в вертикальное положение в той же локации. Теперь жертва снова может совершать [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ].

- Особая колода состоит из трёх карт «Серебряный кинжал» и одной карты «Серебряные пули». Их эффекты помогут вам защититься от атак Оборотня. Получив одну из этих карт, выложите её на планшет инвентаря жертвы.

Как работает карта предмета «Серебряные пули»

- Карта «Серебряные пули» трансформирует значения «1» и «3», выпавшие на кубиках при отражении атаки, в «5». Так, например, если на кубиках выпали значения «1», «1» и «3», карта «Серебряные пули» увеличит сумму очков защиты с 5 до 15.



Как работает карта убийцы «Острый слух»

- Если сразу несколько локаций с удовлетворяют условиям карты «Острый слух», Оборотень может совершить [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] по направлению к любой из них.
- Если в текущей локации Оборотня выложен , убийца обязан совершить [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×0.
- Если команда жертв использовала жетон петарды, текущая локация Оборотня будет считаться ближайшей локацией с .



Дополнительная подготовка к игре

- Во время подготовки к игре команда жертв выкладывает в каждую локацию, отмеченную символами или , по одному жетону ловушки .



- Во время подготовки к игре Охотница выкладывает в каждую локацию, отмеченную символами или , по одному жетону ловушки по своему выбору. Охотница не сообщает жертвам о том, какие жетоны и в каких локациях были размещены.

Изменения в ходе игры:

- Каждый раз, когда кто-то из жертв во время [ПЕРЕМЕЩЕНИЯ] оказывается в локации, где лежит жетон ловушки, вы обязаны немедленно сообщить Охотнице название этой локации. В свою очередь убийца: 1) сообщает жертве, в какую ловушку она угодила; 2) применяет эффект жетона ловушки.
- После применения эффекта каждая команда убирает со своего игрового поля только что разыгранный жетон ловушки.



Виды ловушек Охотницы

Сеть (×2):

Если жертва оказывается в локации, в которой размещён жетон этой ловушки, она до конца раунда больше не сможет совершать [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ]. Положите её фигурку на игровое поле. В начале следующего хода жертв верните фигурку в вертикальное положение в той же локации. Теперь жертва снова может совершать [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ].



Человеческий череп (×1):

Если жертва оказывается в локации, в которой размещён жетон этой ловушки, она получает 2 жетона [СТРАХА].



Медвежий капкан (×1):

Если жертва оказывается в локации, в которой размещён жетон этой ловушки, она получает 1 ранение.

Как работают эффекты жетонов ловушек

- В свой ход жертва, совершая [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ], может сделать до двух шагов. Поэтому, пройдя через локацию, в которой размещён жетон ловушки «Человеческий череп» или «Медвежий капкан», она сможет сделать второй шаг и переместиться дальше. Ловушка «Сеть» работает иначе: если, сделав первый шаг, жертва попадает в локацию с таким жетоном, второй шаг она сделать в этом раунде уже не сможет. Если Уильям, используя своё преимущество, попадает в локацию с жетоном ловушки «Сеть», он также должен остаться в этой локации и разместить в ней .
- Если после столкновения жертвы решили совершить побег и попали в локацию с жетоном ловушки, примените его эффект.

Как работает карта убийцы «По следам жертвы»

- Выбранная жертва должна построить наиболее короткий маршрут от своей текущей локации до локации убийцы. Затем она сообщает Охотнице, сколько шагов нужно сделать, чтобы преодолеть расстояние между ними.



Как работает карта убийцы «Охота продолжается!»

- Охотница может собрать все жетоны ловушек и заново разместить их на игровом поле в любых локациях по своему выбору (но не более одного жетона в локации). Если убийца размещает жетон в локации, где в данный момент находится одна или несколько жертв, не применяйте эффект жетона. Эффект жетона ловушки срабатывает только тогда, когда жертва, совершая [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ], оказывается в одной локации с ним.

