

ШЕПОТ ЗА СТЕНОЙ

УГРОЗА ИЗВНЕ

Состав дополнения:

- 2 фигурки Пожирателя
- 2 фигурки Неопознанного
- 2 игровых поля (убийцы и жертвы)
- 2 планшета убийц
- 10 картонных соцветий
- 1 картонная аптечка
- 27 карт убийцы
- 4 карты эволюции
- 1 правила дополнения
- 1 карта-памятка с правилами дополнения
- 1 органайзер

НОВОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ: ЛАБОРАТОРИЯ

Много лет назад на этом побережье добывали золото. Прииск процветал, пока во время одной геологической разведки не было обнаружено ранее неизвестное науке растение. Узнав о таинственной находке, местная исследовательская корпорация выкупила у золотодобытчиков землю и построила на ней лабораторию. Разработкой секретного проекта занялись тридцать амбициозных, но беспринципных учёных, готовых на всё ради сенсационного открытия. В погоне за славой и богатством они проводили всё более изощрённые и опасные эксперименты с растением. Однако раз за разом их опыты не приносили желаемого результата.

После очередной серии неудачных экспериментов учёные решили заткнуть шумную вечеринку. Потеряв бдительность, они не заметили, как безобидный росток за несколько часов превратился в гигантское плотоядное растение. Его побеги начали распространяться по всем помещениям лаборатории — от лифтов до электрощитовой — и даже успели задушить бедолагу, который дежурил этой ночью.

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 («Лаборатория») и попробовать новые возможности, о которых мы расскажем далее.



Аптечка

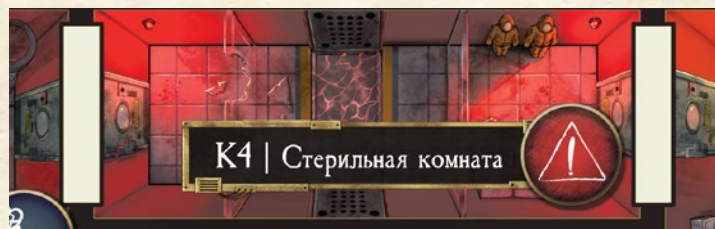
Завершив подготовку к игре по базовым правилам, команда жертв размещает картонную аптечку в локации «Медпункт» (33).



Если аптечка лежит на игровом поле, жертва в свой ход может выполнить **особое действие: провести [ЛЕЧЕНИЕ] любой жертвы, находящейся в локации «Медпункт», и убрать все жетоны страха, выложенные ниже её тайла состояния.** Затем уберите аптечку с игрового поля. Команда жертв не должна сообщать убийце, чем она воспользовалась, чтобы провести лечение.

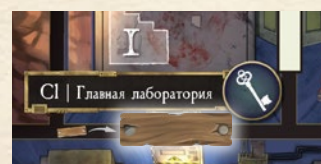
Стерильная комната

Когда, совершая [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ], жертва проходит через локацию «Стерильная комната» (K4), она должна разместить в ней



Заблокированный проход

Завершив подготовку к игре по базовым правилам, обе команды размещают на игровом поле жетон баррикады между локациями «Главная лаборатория» (C1) и «Электрощитовая» (C4).



НОВЫЙ УБИЙЦА: ПОЖИРАТЕЛЬ

Дополнительная подготовка к игре

- Во время подготовки к игре обе команды размещают по одному картонному соцветию на каждом игровом поле, в стартовой локации Пожирателя. 4 соцветия положите рядом с игровым полем — они понадобятся вам позднее.



Изменения в ходе игры

- Пожиратель размещает на игровом поле соцветия, разыгрывая карты убийцы. Если на игровом поле уже размещено 5 соцветий, убийца может переместить выложенное соцветие в другую локацию. В одной локации может быть сколько угодно соцветий.
- В свой ход жертва, находясь в локации, где размещено одно или несколько соцветий, может выполнить **особое действие** и убрать одно соцветие из своей локации.
- Если одна из команд размещает новое соцветие в локации, перемещает или убирает его с игрового поля, она должна немед-

ленно сообщить противоборствующей стороне об этом, чтобы расположение элементов на втором игровом поле соответствовало текущей игровой ситуации.

Как работает карта убийцы «Срочная пересадка»

- Применяя верхний эффект этой карты, переместите фигурку Пожирателя в новую локацию. Команда жертв также перемещает соответствующую фигурку на своём игровом поле.
- Вы можете переместить соцветие в локацию, проход в которую заблокирован. При этом жетон баррикады остаётся на игровом поле.



Как работает карта убийцы «Дикая побега»

- Каждая жертва получает только одно ранение, даже если находится в локации с несколькими соцветиями или соцветием и тайным проходом.

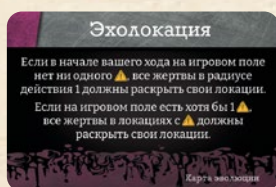
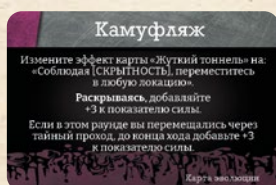




НОВЫЙ УБИЙЦА: НЕОПУЗАННОЕ

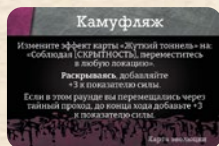
Дополнительная подготовка к игре

- Во время подготовки к игре разместите в соответствующей области на игровом поле две карты убийцы, в левом верхнем углу которых изображён символ замка. Также выложите рядом с игровым полем четыре карты эволюции. Эти шесть карт потребуются Неопузанному позднее.

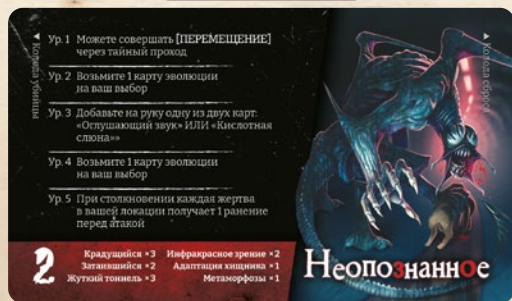


Изменения в ходе игры

- Отличительная особенность Неопузанного – возможность эволюционировать. Этот убийца дважды за игру (на уровнях 2 и 4) может приобрести новые способности. Достигнув соответствующего уровня, выберите из всех карт эволюции одну и разместите её выше планшета убийцы. Теперь вы можете использовать новую способность. Вы также обязаны сообщить команде жертв, какую карту эволюции вы выбрали и какую способность приобрели. На протяжении всей партии жертвы могут попросить вас продемонстрировать им выбранные карты эволюции.



Выбранная карта эволюции



- Достигнув уровня 3, Неопузанное выбирает одну из двух отложенных во время подготовки карт убийцы, добавляет её на руку и сообщает о своём выборе жертвам.

Удаление карт убийцы из колоды сброса

- Эффекты карт «Адаптация хищника» и «Метаморфозы» позволяют убийце удалять из игры карты из колоды сброса. Удалённые таким образом карты размещайте рядом с планшетом силы и уровня убийцы лицевой стороной вниз. До конца партии не замешивайте их в колоду убийцы.
- В любой момент игры убийца может изучать удалённые из игры карты; жертвы этого делать не могут.
- Вы можете удалить из игры карты, которые вы только что сбросили, оплачивая стоимость розыгрыша карты убийцы.
- Вы не можете удалить из игры карту, эффект которой вы в данный момент применяете.



Как работает карта убийцы «Метаморфозы»

- Чтобы применить эффект карты «Метаморфозы», сбросьте с руки 3 карты. Затем удалите из игры 2 карты из колоды сброса. Удалить карту «Метаморфозы» нельзя, так как она окажется в колоде сброса, только когда полностью выполнит всё, что предписывает её эффект.

Удалённые из игры карты

