

ШЕПОТ ЗА СТЕНОЙ

СПРАВОЧНИК УБИЙЦЫ



ПОДГОТОВКА УБИЙЦЫ

- 1 Возьмите 3 тайла состояния жертв, соответствующие выбранным персонажам, и разместите их на крыше особняка, как это показано на рисунке.



- 2 Возьмите 3 карты-досье на жертв, соответствующие выбранным персонажам, и разместите их на игровом поле убийцы.



- 3 Возьмите планшет и колоду карт выбранного вами убийцы. Все карты, в левом верхнем углу которых изображён символ замка, разместите в специальной области на игровом поле.



- 4 Оставшиеся карты убийцы перетасуйте и разместите лицевой стороной вниз слева от планшета убийцы. Возьмите 2 карты с верха получившейся колоды. Это ваша стартовая рука.



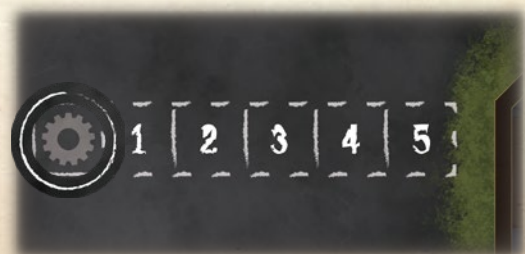
- 5 Маркер уровня разместите на планшете уровня и силы убийцы, на ячейке первого уровня. Маркер силы разместите на том же планшете, на ячейке, соответствующей стартовой силе вашего персонажа.



- 6 Фигурку убийцы разместите на своём игровом поле, в локации с Потайным выходом.



- 7 Маркер ремонта разместите на начальной позиции, как это показано на рисунке.





ХОД УБИЙЦЫ

Вне зависимости от того, сколько игроков участвует в партии, в игре всегда будет только один убийца, который противостоит всем остальным участникам. Если вы впервые решили сыграть на стороне убийцы, мы рекомендуем выбрать Мясника. Этот персонаж поможет вам познакомиться с основными терминами и игровыми механиками.

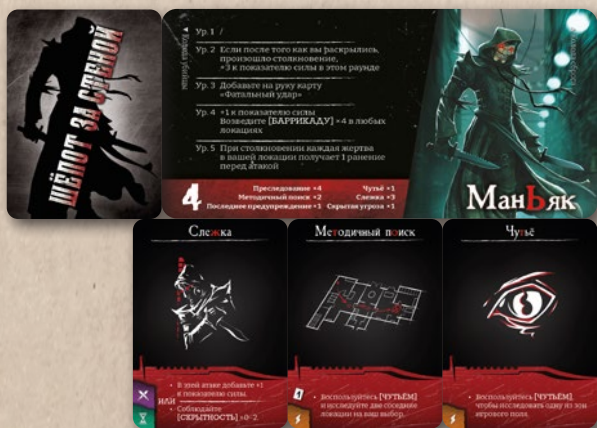
Каждый раунд ход убийцы разыгрывается по следующей схеме:



Все эти шаги будут подробно описаны далее.

Вариант размещения планшета и карт убийцы

Так как личная игровая область убийцы закрыта от команды жертв ширмой, игрок может выложить взятые на руку карты рядом со своим планшетом.



Карты убийцы, взятые на руку

Раскрыться

Если при розыгрыше своего предыдущего хода убийца соблюдал **[СКРЫТНОСТЬ]**, в начале следующего хода он должен **раскрыться**. В этом случае:

1. Убийца сообщает жертвам, в какой локации находится, чтобы они могли разместить его фигурку на своём игровом поле. После этого обе команды убирают с поля жетоны скрытности.
2. Если на карте убийцы, которую он разыгрывал в прошлом раунде, есть эффекты, которые срабатывают, когда он **раскрывается**, примените их все.
3. Убийца начинает **[ПОИСК]**. Он является дополнительным и не считается действием убийцы. Если в результате этого **[ПОИСКА]** происходит столкновение, разыграйте его по обычным правилам, а затем немедленно завершите ход убийцы, игнорируя все шаги, описанные ниже. Если столкновения не происходит, продолжайте последовательно разыгрывать шаги хода убийцы.



Пример. Призрак разыгрывает карту «Исчезновение». После этого убийца выкладывает рядом со своей фигуркой жетон скрытности, а команда жертв заменяет этим жетоном его фигурку на своём игровом поле. Теперь убийца может совершить перемещение (но не более чем на два шага), не сообщив об этом жертвам. Жертвы не знают, где теперь находится Призрак, и оставляют жетон скрытности в последней известной им локации убийцы.



В начале своего следующего хода Призрак объявляет жертвам, в какой локации находится, после чего они снова размещают фигурку убийцы на своём игровом поле. Затем обе команды возвращают в личный запас жетоны скрытности. Призрак раскрылся, поэтому срабатывает эффект карты «Исчезновение», согласно которому жертва, которая находится в радиусе 1 от текущей локации убийцы, получает 1 жетон страха. После этого убийца начинает дополнительный **[ПОИСК]**.



Разыграть карты мгновенного действия ⚡

В этом шаге убийца может разыграть сколько угодно карт мгновенного действия ⚡.



На всех картах мгновенного действия есть символ ⚡, как, например, на картах «Чутьё» и «Преследование».

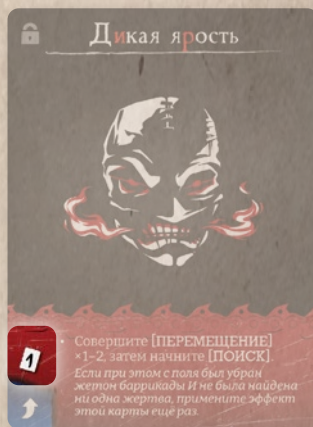
Общие правила розыгрыша карт убийцы

Разыгрывая карту убийцы любого типа, вы должны продемонстрировать её жертвам, озвучить эффект и дать противоборствующей команде возможность отреагировать на неё. Так, например, вы сообщаете жертвам, через какие локации проходите, когда совершаете [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ]. После этого команда жертв на своём игровом поле также перемещает фигурку убийцы в другую локацию.


Когда вы разыгрываете карту убийцы, вы обязаны применить все её эффекты, если не указано иное. Вы игнорируете эффект карты только в том случае, если, начав разыгрывать её, инициировали столкновение (подробнее об этом см. раздел «Столкновение и атака» на стр. 8).

Стоимость розыгрыша карт убийцы


Если в левом нижнем углу карты убийцы указано число, это стоимость её розыгрыша. Чтобы применить эффект такой карты, вам необходимо сбросить с руки столько карт, сколько указано в белом прямоугольнике. Разыгрываемая карта при подсчёте сброшенных карт не учитывается. Если вы не можете или не хотите оплатить стоимость розыгрыша, применить эффект карты нельзя.




Разыграть карту дополнительного усиления ИЛИ выполнить 2 базовых действия

В этом шаге вы можете ЛИБО разыграть карту дополнительного усиления , ЛИБО выполнить 2 базовых действия ([ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1 / [ПОИСК]).

Вариант 1. Разыграть карту дополнительного усиления .

Карты дополнительного усиления  дают убийце существенное преимущество. Однако не забывайте, что, разыгрывая карты этого типа, вы в этом раунде уже не сможете выполнить базовые действия убийцы — совершить перемещение или начать поиск.



На всех картах дополнительного усиления есть символ , как, например, на картах «Рёв бензопилы» и «Мимолётный ужас».

Вариант 2. Выполнить 2 базовых действия.

Если в текущем раунде вы решили не использовать карту дополнительного усиления, вы можете выполнить 2 базовых действия убийцы: [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1 ИЛИ [ПОИСК].

Вы можете выполнить каждое из этих действий по одному разу или выбрать одно из них и выполнить его дважды.

Чтобы переместиться из одной локации в другую, убийца выполняет действие [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ]. Если убийца хочет переместиться в локацию, вход в которую забаррикадирован, он сначала возвращает мешающий ему жетон баррикады в запас, а затем проходит в локацию. При этом он должен сообщить о своих перемещениях жертвам, чтобы они могли передвинуть его фигурку в другую локацию на своём игровом поле.

Примечание. Соблюдая [СКРЫТНОСТЬ], убийца не убирает жетон баррикады с игрового поля, если проходит в локацию, вход в которую забаррикадирован.


Пример. Выполняя первое действие, Мясник решает переместиться из локации «Кабинет» в «Библиотеку». В качестве своего второго действия он совершает перемещение в «Оранжевую».




Вторым базовым действием убийцы является [ПОИСК]. Начиная [ПОИСК], убийца задаёт жертвам вопрос, находится ли кто-то из них в одной локации с ним. Жертвы при этом обязаны ответить честно и конкретно. Если в локации присутствует хотя бы одна жертва, убийца атакует её (подробнее об этом см. раздел «Столкновение и атака» на стр. 8). Если в локации, где находится убийца, нет ни одной жертвы, он переходит к розыгрышу следующего шага.

Разыграть карту долгосрочного планирования

Примечание. Вы можете разыграть эту карту, только если в текущем раунде между убийцей и жертвами не было столкновения.

Если при розыгрыше предыдущих шагов между убийцей и жертвами не произошло столкновения, убийца может применить эффект карты долгосрочного планирования . Эти карты позволяют вам лучше подготовиться к следующим раундам игры.



На всех картах долгосрочного планирования есть символ , как, например, на картах «Баррикада» и «СТОООЙ!».

Взять 3 карты

В конце хода убийца берёт три карты с верха своей колоды и добавляет их на руку. При этом на руке убийцы не может быть больше пяти карт, поэтому вам необходимо сбросить все карты, которые вы вытянули из колоды, превысив этот лимит.

Если во время добора колода убийцы заканчивается, перетасуйте карты, помещённые в сброс, затем сформируйте новую колоду и возьмите необходимое количество карт. После этого уровень убийцы увеличивается на 1. Переместите маркер уровня (и маркер силы, если это необходимо) на планшете уровня и силы убийцы.

Если, достигнув следующего уровня, убийца должен получить новую карту, добавьте её на руку. Если после этого допустимый лимит карт на руке будет превышен, вы можете выбрать, какую карту сбросить. Только в этой ситуации убийца принимает решение, какую карту сбросить, во всех остальных случаях должны быть сброшены те карты, которые были вытянуты после достижения предела руки.




СТОЛКНОВЕНИЕ И АТАКА

В свой ход убийца может начать [ПОИСК]. В этом случае он задаёт жертвам вопрос, находится ли кто-то в одной локации с ним. Если одна или несколько жертв действительно находятся в той же локации, игроки обязаны честно сообщить об этом и назвать имена персонажей. Так между убийцей и жертвами происходит **столкновение**. После этого убийца начинает по очереди **атаковать** жертв. Атака закончится, когда одна из жертв сумеет защититься или когда все жертвы по очереди не смогут отразить атаку убийцы.

Во время каждой **атаки** выполните следующую последовательность шагов:

1 Разыграйте карту убийцы с символом (необязательно).

Каждый раз, когда убийца атакует, он может разыграть карту убийцы с символом . Решив использовать такую карту, он показывает её жертвам и озвучивает её эффект. Если это необходимо, он также изменяет показатели силы и уровня на соответствующем планшете.

2 Выберите жертву, которая будет защищаться первой.

Команда жертв решает, кто из персонажей, находящихся в одной локации с убийцей, будет отражать текущую атаку.

3 Разыграйте карту предмета (необязательно).

Выбранная в предыдущем шаге жертва может применить эффект одной карты предмета, выложенной на её планшет инвентаря, чтобы повысить свои шансы на успешную защиту. Если жертва решает применить эффект карты «Револьвер», она может скомбинировать его с эффектом карты «Коробка патронов», если обе карты находятся на её планшете инвентаря.

4 Бросьте кубики.

Выбранная жертва бросает 4 кубика. Если ниже тайла её состояния выложен один или несколько жетонов страха, перед броском жертва должна отложить в сторону столько кубиков, сколько жетонов страха получила.

5 Узнайте, удалось ли жертве отразить атаку.

Суммируйте все значения, выпавшие на кубиках. Если в шаге 2 жертва разыграла карту предмета, добавьте необходимое количество очков защиты к получившейся сумме на кубиках.

Примечание. Если ранее команда жертв разместила в этой локации жетон капкана, добавьте к получившейся сумме 2 очка защиты, а затем уберите жетон капкана с игрового поля.

Если сумма очков защиты жертвы больше текущего показателя силы убийцы или равна ему, жертва успешно отразила атаку убийцы. В этом случае выполните следующее:

- Убийца сбрасывает две карты с верха своей колоды.
- Столкновение между убийцей и жертвами завершается, даже если в локации остались жертвы, которые ещё не были атакованы.

Если сумма очков защиты жертвы меньше текущего показателя силы убийцы, жертве не удалось отразить атаку убийцы. В этом случае выполните следующее:

- Жертва, которой не удалось отразить атаку убийцы, получает ранение. Если для жертвы оно будет вторым, она считается убитой, а убийца немедленно объявляется победителем.
- Убийца атакует следующую жертву, которая находится в одной локации с ним и ещё не была атакована. Если таких жертв нет, столкновение между убийцей и жертвами завершается.

Побег (необязательно)

Когда столкновение завершено, все жертвы, которые находились в одной локации с убийцей, могут (но не обязаны) совершить [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×1.

Пример столкновения убийцы и жертв

В данный момент уровень Мясника равен 4, а показатель его силы — 6. Он не разыгрывал карты убийцы, чтобы увеличить свой показатель силы.

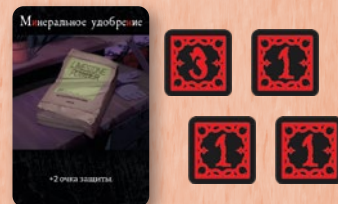


Мясник начинает [ПОИСК] в локации и обнаруживает Марко. Это приводит к столкновению между убийцей и жертвой. Теперь Мясник атакует, а Марко должен попробовать отразить его атаку.



Марко решает применить эффект карты «Минеральное удобрение», чтобы добавить к сумме кубиков ещё два очка защиты. Рядом с тайлом состояния Марко не выложено ни одного жетона страха, поэтому он бросает 4 кубика.

Марко суммирует выпавшие на кубиках значения и добавляет к ним ещё 2 очка защиты за разыгранную карту. Таким образом, общее количество очков защиты Марко равно 8, что больше, чем показатель силы Мясника. Значит, Марко успешно отразил атаку убийцы!



После столкновения ход убийцы заканчивается!



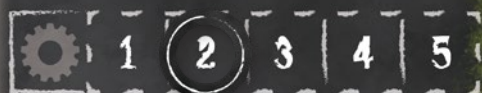
Когда столкновение между жертвой и убийцей завершается, немедленно заканчивается и ход убийцы. Даже если столкновение произошло после того, как убийца, разыграв карту, начал [ПОИСК], а в её эффекте есть действия, которые необходимо выполнить после завершения [ПОИСКА].

Жетоны дедукции

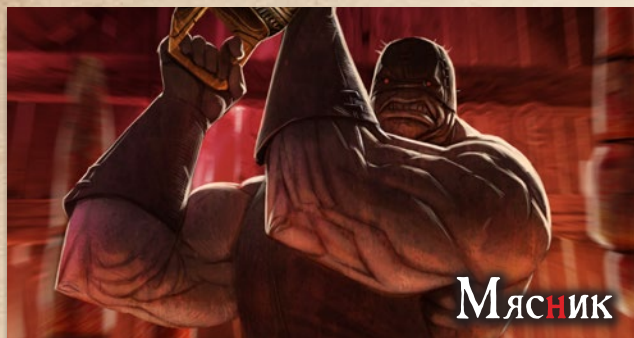
Жетоны дедукции необходимы убийце, чтобы отражать на игровом поле свои предположения о том, где в данный момент находятся жертвы. Это поможет ему загнать их в ловушку.



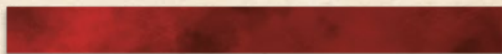
Убийца не знает, насколько жертвы продвинулись в починке передатчика. Поэтому он может использовать маркер ремонта, чтобы с его помощью фиксировать на игровом поле свои предположения.



УБИЙЦЫ



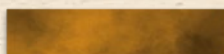
Угроза



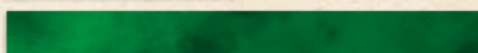
Поиск



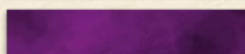
Скорость



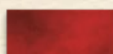
Контроль



Развитие



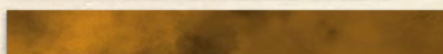
Угроза



Поиск



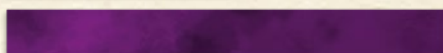
Скорость



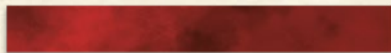
Контроль



Развитие



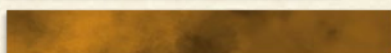
Угроза



Поиск



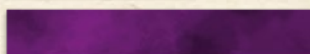
Скорость



Контроль



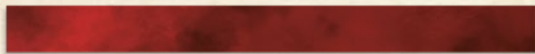
Развитие



Дополнение «Безжизненные бессмертные»



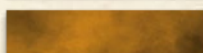
Угроза



Поиск



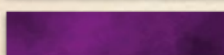
Скорость



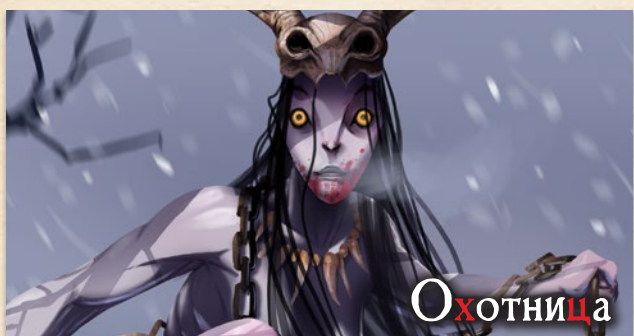
Контроль



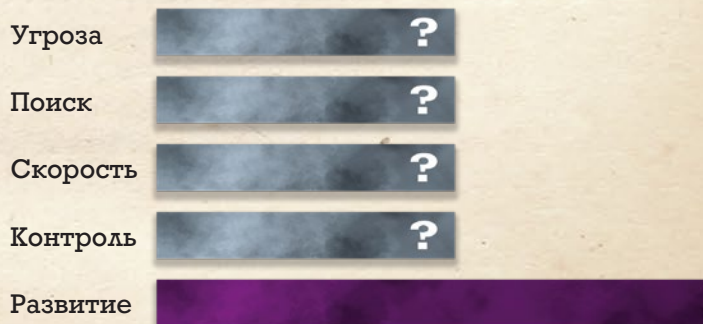
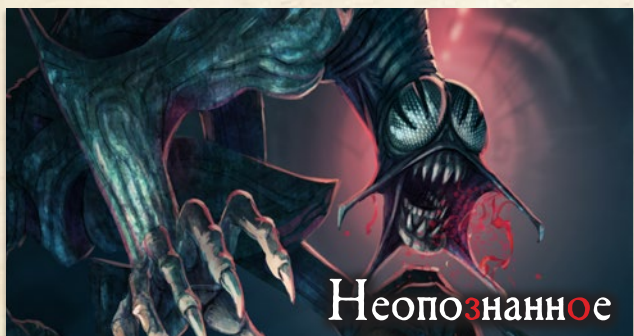
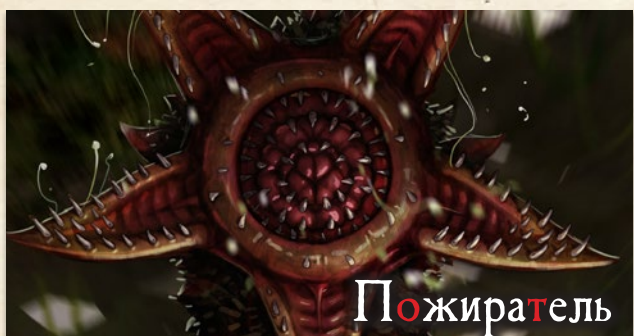
Развитие



Дополнение «Животный инстинкт»



Дополнение «Угроза извне»



Угроза: Сила и способность причинять жертвам вред.

Поиск: Способность определять местонахождение жертв.

Скорость: То, насколько быстро этот персонаж передвигается по карте.

Контроль: Способность мешать жертвам двигаться и выполнять свои задачи.

Развитие: Насколько более смертоносным становится, когда достигает новых уровней.

КРАТКАЯ СВОДКА

Ход жертв:

- Удалить жетоны шума.
- Проверить условия победы:
 - Передвинуть жетон спасения по стрелке на следующую ячейку;
 - Проверить, удалось ли жертвам сбежать.
- Каждая жертва:
 - Выполняет 1 из 6 действий:
 - [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1–2;
 - Убрать все жетоны страха;
 - Выполнить особое действие;
 - Убрать жетон баррикады в своей локации;
 - Починка передатчика в локации с (выложить);
 - Искать предметы в локации с (возможно, придётся выложить).
 - Выполняет дополнительные действия (необязательно);
 - Обменивается предметами (необязательно).
- Выбрать 1 жертву, которая получит карту из колоды экипировки [В варианте «На распутье» – первый игрок].
- Проверить выполнение пункта плана [Только для варианта «Есть план!»].
- Сообщить убийце, в какие локации были выложены жетоны шума.

Ход убийцы:

- (Если ранее соблюдал скрытность) Раскрыться.
- Разыграть карты мгновенного действия .
- Разыграть карту дополнительного усиления .

ИЛИ

Выполнить 2 базовых действия:

[ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1 / [ПОИСК].

- (Если не было столкновения) Разыграть карту долгосрочного планирования .
- Взять 3 карты.

Когда происходит столкновение:

- Убийца начинает атаку (может разыграть карту).
- Жертвы выбирают защищающегося.
- Защищающийся может разыграть карту предмета, а потом бросает кубики.
- Если атака была отражена, убийца сбрасывает 2 карты из колоды убийцы. Если не удалось отразить атаку, защищающийся ранен.
- Завершите столкновение, если:
 - защищающийся отразил атаку;
 - никто из жертв не смог отразить атаку убийцы.
- Все жертвы в локации с убийцей могут совершить [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1.

Основные термины

[ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × N	Совершите [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] из вашей текущей локации в соседнюю. Повторите это N раз. Если проход между локациями забаррикадирован, жертва не может совершить перемещение, а убийца должен сначала удалить с поля мешающий ему жетон баррикады и затем переместиться.
[ЧУТЬЁ]	Убийца задаёт жертвам вопрос, а они, за исключением Анны, обязаны честно ответить, кто в данный момент находится в зоне/локации/радиусе действия. При этом убийца не обязан находиться в интересующих его зоне/локации/радиусе действия.
[ЛЕЧЕНИЕ]	Проведите [ЛЕЧЕНИЕ] жертвы, которая получила ранение. После этого тайл её состояния переворачивается на обратную сторону.
[ПОИСК]	Начиная [ПОИСК], убийца задаёт жертвам вопрос, находится ли кто-то в одной локации с ним. Жертвы обязаны ответить честно и конкретно. Если в локации присутствует хотя бы одна жертва, убийца атакует её.
[БАРРИКАДА]	Чтобы заблокировать проход между локациями (на карте отмечен белым прямоугольником), игрок выкладывает на него 1 жетон [БАРРИКАДЫ] и сообщает жертвам, между какими двумя локациями теперь заблокирован проход.
Радиус действия N	Некоторые способности убийц имеют определённый радиус действия. Рассчитывая его, учитывайте локацию, в которой в данный момент находится убийца, и все локации на расстоянии N, соединённые с ней белой пунктирной линией или проходами.
[СТРАХ]	Разместите жетон страха на соответствующем символе на крыше особняка. Если для жертвы это будет уже третий жетон, она создаст шум и раскроет своё местоположение (подробнее см. на стр. 13 Книги правил).
[СКРЫТНОСТЬ] × N	Соблюдая [СКРЫТНОСТЬ], убийца втайне от жертв перемещается в соседнюю локацию. Повторите это N раз. Жертвы могут разместить жетон скрытности в последней известной им локации убийцы и переместить его фигурку в специальную ячейку – круг скрытности. Убийца может разместить жетон скрытности рядом со своей фигуркой, чтобы не забыть, что он соблюдает скрытность.
Раскрыться	Если при розыгрыше своего предыдущего хода убийца соблюдал [СКРЫТНОСТЬ], в начале следующего хода он должен раскрыться. В этом случае он сообщает жертвам, в какой локации сейчас находится (подробнее об этом см. на стр. 20 Книги правил).