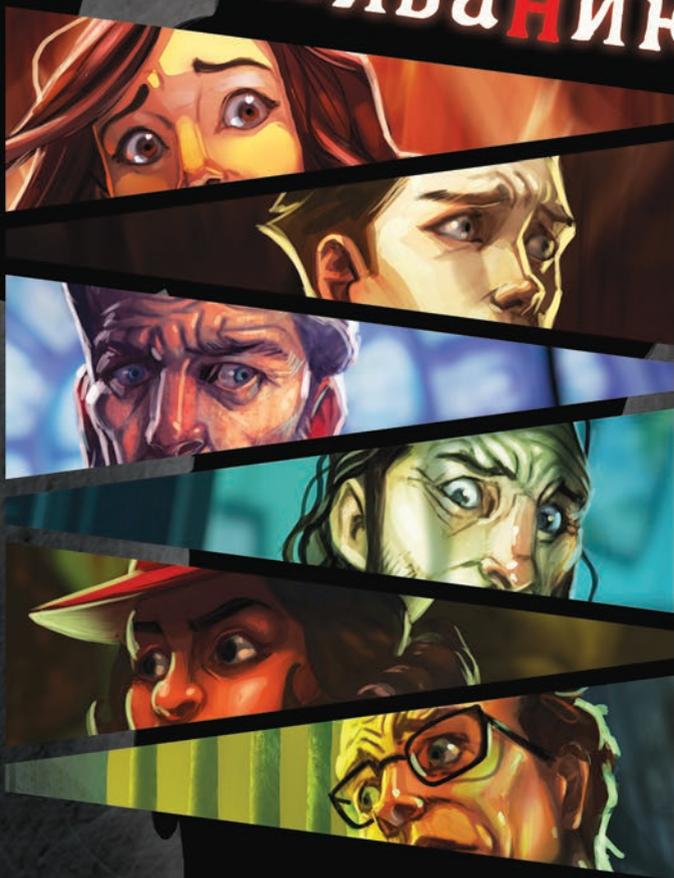


РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ



Purpose: present three candidates for a language course and recommend one

Struggle:

On the other hand, Captain Kowak is a very busy person with lots of important duties and it might be a problem to release

all his duties for 6 months of the course as he is fully occupied with his work.

Additionally, he indicated himself that he is not interested in a cyber security course in English.

Which is why, it might be a problem to release him from his duties.

Which is why, it might be a problem to release him from his duties.

Which is why, it might be a problem to release him from his duties.

Which is why, it might be a problem to release him from his duties.

Приветствую вас, товарищи по несчастью!

Если вы читаете это, значит, ловушка уже захлопнулась. Вам может показаться, что вы спите и видите кошмарный сон, но, поверьте, всё это — чудовищная реальность. Отрицать очевидное бесполезно, поэтому я решил записать всё, что узнал об этом месте и его обитателе. Возможно, мои записки помогут вам в трудную минуту, а может быть, даже спасут жизнь. Используйте всё, что найдёте в доме, избегайте прямого контакта с убийцей, и да пребудет с вами удача!

Я должен спешить. Если хозяин этого места обнаружит меня, мне конец...

Дж. С.



Мясник

Угроза



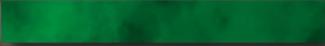
Поиск



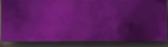
Скорость



Контроль



Развитие



Детство Мясника прошло на скотобойне, где жестокий отец с утра до ночи издевался над ребёнком. Когда скотобойня разорилась, семья оказалась за чертой бедности. В конце концов голод и безумие заставили Мясника съесть своего отца.

Так Мясник начал путь серийного убийцы-каннибала. Его логово — особняк, где он терпеливо ждёт, когда кто-нибудь решит заглянуть внутрь. Любимое оружие Мясника — бензопила. Кроме того, он никогда не расстаётся с плюшевым мишкой — единственным напоминанием о его умершей матери.

Сила: 5

Ур. 1 /

Ур. 2 +1 к показателю силы

Ур. 3 Добавьте на руку карту «Дикая ярость»

Ур. 4 Карта «Рёв бензопилы» становится ⚡

Ур. 5 При столкновении каждая жертва в вашей локации получает 1 ранение перед атакой

Список карт

| | | | |
|---|----|----|--|
| Преследование | ×3 | ⚡ | Совершите [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×1. |
| Чутьё | ×2 | ⚡ | Воспользуйтесь [ЧУТЬЁМ], чтобы исследовать одну из зон игрового поля. |
| Иступление  | ×1 | ⚡ | Возведите [БАРРИКАДУ] ×1 в вашей локации. В этом раунде добавьте +2 к показателю силы. |
| Рёв бензопилы  | ×2 | ⬆️ | Внушите [СТРАХ] всем жертвам в радиусе действия 1. Совершите [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×0–1, затем каждая жертва, в вашей локации получает одно ранение. |
| СТОООЙ!  | ×1 | ⌛ | Заблокируйте [БАРРИКАДАМИ] все проходы между вашей текущей локацией и соседними. |
| Баррикада | ×3 | ⌛ | Возведите [БАРРИКАДУ] ×1 в вашей локации. |
| Дикая ярость  >> доступна на уровне 3 | ×1 | ⬆️ | Совершите [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×1–2, затем начните [ПОИСК]. Если при этом с поля был убран жетон баррикады И не была найдена ни одна жертва, примените эффект этой карты ещё раз. |

Совет жертвам

Мясник – жестокий, невероятно сильный убийца. Ему ничего не стоит возвести баррикаду между локациями, но он недостаточно быстр, чтобы участвовать в погоне. Его навыки поиска также оставляют желать лучшего. Ключевая карта его колоды – «Рёв бензопилы». Разыграв её, он внушит страх всем жертвам в радиусе действия 1, а затем нанесёт ранение всем, кто окажется в одной локации с ним. Поэтому держитесь подальше от этого убийцы! Бензопила Мясника – слишком сильный аргумент в споре с вашим оружием.

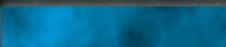


Маньяк

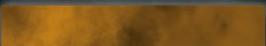
Угроза



Поиск



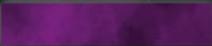
Скорость



Контроль



Развитие



Маньяк — опасный преступник, которого разыскивают по всему миру. Детские травмы пробудили в нём инстинкт убийцы. Несмотря на обилие жертв, полиции так и не удалось напасть на его след.

Однажды жертва почти ускользнула от него. После нескольких часов погони Маньяку всё же удалось завершить начатое. После этой «охоты» убийца вошёл во вкус. Он стал планировать убийства, заранее готовя декорации, в которых пройдёт эта извращённая игра на выживание. И заброшенный особняк стал его любимым местом для осуществления своих планов.

Сила: 4

Ур. 1 /

Ур. 2 Если после того как вы раскрылись произошло столкновение, +3 к показателю силы в этом раунде

Ур. 3 Добавьте на руку карту «Фатальный удар»

Ур. 4 +1 к показателю силы
Возведите [БАРРИКАДУ] × 4 в любых локациях

Ур. 5 При столкновении каждая жертва в вашей локации получает 1 ранение перед атакой

Список карт

| | | | |
|---|----|--|--|
| Преследование | ×4 |  | Совершите [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×1. |
| Чутьё | ×1 |  | Воспользуйтесь [ЧУТЬЁМ], чтобы исследовать одну из зон игрового поля. |
| Последнее предупреждение  | ×1 |  | Внушите [СТРАХ] всем жертвам. |
| Методичный поиск  | ×2 |  | Воспользуйтесь [ЧУТЬЁМ] и исследуйте две соседние локации на ваш выбор. |
| Скрытая угроза  | ×1 |  | Соблюдайте [СКРЫТНОСТЬ] ×0–2. Раскрывшись, выберите одну жертву и внушите ей [СТРАХ]. |
| Слежка | ×3 |   | В этой атаке добавьте +1 к показателю силы ИЛИ Соблюдайте [СКРЫТНОСТЬ] ×0–2. |
| Фатальный удар  >> доступна на уровне 3 | ×1 |  | Соблюдайте [СКРЫТНОСТЬ] ×0–2. Раскрывшись, нанесите по два ранения всем жертвам в радиусе действия 1. |

Совет жертвам

Маньяк предпочитает прямым атакам психологическое воздействие на жертв. Испугавшись, они стараются спрятаться в укромном месте, где их и настигает убийца. Маньяк быстро перемещается и в совершенстве владеет навыками маскировки, поэтому может неожиданно оказаться в одной локации с вами — прямо у вас за спиной. Перед встречей с ним как следует вооружитесь, иначе он застанет вас врасплох — и тогда пощады не ждите.

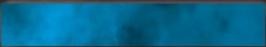


Призрак

Угроза



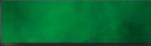
Поиск



Скорость



Контроль



Развитие



В викторианскую эпоху бедная женщина служила горничной в особняке. Остальные слуги завидовали ей и наложили на неё проклятие, превратившее женщину в Призрака. Мучаясь от боли, он метался по особняку. Только человеческий страх и жизненные силы могли облегчить его страдания.

Призрак высосал души тех, кто сделал его таким, и пощадил лишь владельца особняка. Тот всегда был добр к горничной и потому не заслужил страшной участи, каких бы усилий ни стоило Призраку обуздать свою жажду.

Сила: 2

Ур. 1 При столкновении внушите [СТРАХ] всем жертвам в вашей локации

Ур. 2 Разыграв карту «Мимолётный ужас», можете сбросить 2 карты, чтобы начать [ПОИСК]

Ур. 3 Когда у жертвы случается приступ паники, можете сбросить 3 карты, чтобы нанести ей ранение

Ур. 4 Добавьте на руку карту «Поглощение души»

Ур. 5 При столкновении каждая жертва в вашей локации получает 1 ранение перед атакой

Список карт

| | | | |
|---|----|---|--|
| Преследование | ×2 |  | Совершите [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×1. |
| Чутьё | ×3 |  | Воспользуйтесь [ЧУТЬЁМ], чтобы исследовать одну из зон игрового поля. |
| След страха  | ×1 |  | Все жертвы, получившие как минимум 1  , должны сказать, в каких локациях они находятся. |
| Крик | ×2 |  | Внушите [СТРАХ] всем жертвам, находящимся в радиусе действия 1. |
| Мимолётный ужас | ×2 |  | Совершите [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×1–4, затем внушите [СТРАХ] всем жертвам, которые встретились вам по пути (включая стартовую локацию). |
| Исчезновение  | ×2 |  | Соблюдайте [СКРЫТНОСТЬ] ×0–2. Раскрывшись, внушите [СТРАХ] всем жертвам в радиусе действия 1. |
| Поглощение души  | ×1 |  | Нанесите ранение каждой жертве, получившей как минимум 1  . |

>> доступна на уровне 4

Совет жертвам

Призрак бесплотен и не обладает физической силой. Его главное оружие – страх. Многие способности Призрака зависят от того, сколько жетонов страха уже успели получить жертвы. Поэтому старайтесь избавляться от этих жетонов, чтобы не загнать себя в тупик. Ведь с каждым столкновением Призрак будет становиться сильнее и изобретательнее, а получив карту «Поглощение души», он обернётся истинным кошмаром для всех, кто попадётся ему на пути.



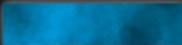
Оборотень

(Дополнение «Животный инстинкт»)

Угроза



Поиск



Скорость



Контроль



Развитие



Рудольф жил со своей женой в глухой деревушке в одной из стран Восточной Европы. Каждое полнолуние он превращался в человекоподобного волка. Из-за этого односельчане боялись и избегали мужчину. В конце концов они разработали гнусный план — похитить жену Рудольфа и убить её. Когда мужчина увидел бездыханное тело любимой, ночную тишину прорезал дикий вой. Рудольф-человек умер — и в мире родился истинный монстр, Оборотень, сила которого больше не зависит от лунного цикла.

Сила:

Ур. 1 /

Ур. 2 Добавьте на руку карту «Острый слух»

Ур. 3 +1 к показателю силы

Ур. 4 Если к концу вашего хода не произошло столкновения и вы не соблюдаете [СКРЫТНОСТЬ], внушите [СТРАХ] всем жертвам в радиусе действия 2

Ур. 5 При столкновении каждая жертва в вашей локации получает 1 ранение перед атакой

Список карт

| | | | |
|--|----|---|---|
| Преследование | ×4 |  | Совершите [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×1. |
| Чутьё | ×2 |  | Воспользуйтесь [ЧУТЬЁМ], чтобы исследовать одну из зон игрового поля. |
| Дикий вой  | ×2 |  | Внушите [СТРАХ] всем жертвам, находящимся в радиусе действия 2. Совершите [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×1. |
| Кровавая охота | ×1 |  | Можно разыграть при условии, что хотя бы одна жертва уже получила ранение. Совершите [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×2. |
| Волчье логово | ×1 |   | Воспользуйтесь [ЧУТЬЁМ], чтобы исследовать все локации  , ИЛИ Соблюдайте [СКРЫТНОСТЬ] ×0–3. |
| Оскал зверя | ×2 |  | В этой атаке добавьте +2 к показателю силы. |
| Острый слух  >> доступна на уровне 2 | ×1 |  | Совершите [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×0–6 по направлению к ближайшей локации, где выложен  . Начните [ПОИСК]. |

Совет жертвам

Помимо того, что Оборотень крайне быстр, он обладает невероятно острым слухом. Любой жетон шума может привлечь его внимание. Поэтому в начале игры затаитесь и будьте аккуратны, перемещаясь из одной локации в другую. Найдите серебряное оружие и используйте его при столкновении. Поскольку Оборотень не слишком умён, можете попытаться отвлечь его с помощью жетонов шума. И тогда вы с лёгкостью одолеете этого могучего, но предсказуемого убийцу.



Охотница

(Дополнение «Животный инстинкт»)

Угроза



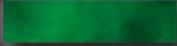
Поиск



Скорость



Контроль



Развитие



С первого взгляда Охотницу можно принять за высокую и стройную молодую женщину, но на самом деле это таинственное существо, воспитанное волками. С самого детства она в совершенстве освоила навыки охоты. Наблюдая за людьми, проходящими в лес, Охотница быстро поняла предназначение капканов и стала выкрадывать их, чтобы использовать для собственной охоты. Чем больше волков её стаи погибало от рук браконьеров, тем сильнее было желание отомстить людям, которые встретятся ей в лесу. Их убийство не приносит никакой радости, но Охотница уверена, что только так она сможет защитить свою семью.

Сила: 3

Ур. 1 /

Ур. 2 Добавьте на руку карту «Охота продолжается!»

Ур. 3 Стоимость розыгрыша карт убийцы меньше на 1 (но не меньше 1)

Ур. 4 Разыграв карту «По следам жертвы», совершите [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 0–1

Ур. 5 При столкновении каждая жертва в вашей локации получает 1 ранение перед атакой

Список карт

| | | | |
|---------------------|----|---|---|
| Преследование | ×3 |  | Совершите [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×1. |
| Чутьё | ×2 |  | Воспользуйтесь [ЧУТЬЁМ], чтобы исследовать одну из зон игрового поля. |
| Инстинкт Охотницы | ×2 |   | Воспользуйтесь [ЧУТЬЁМ], чтобы исследовать одну локацию на ваш выбор. |
| По следам жертвы | ×3 |   | Начните [ПОИСК]. Выберите жертву. Она должна сказать, какое расстояние между ней и вашей текущей локацией. |
| Замедленный пульс | ×1 |   | Возьмите 1 карту. Соблюдайте [СКРЫТНОСТЬ] × 0–2. До конца вашего следующего хода добавьте +3 к показателю силы. |
| Бросок топора | ×1 |   | В этой атаке добавьте +4 к показателю силы. |
| Охота продолжается! | ×1 |   | Соблюдая [СКРЫТНОСТЬ], перейдите в любую локацию. Заново разместите все жетоны ловушек в любых локациях. |

Совет жертвам

Сильная сторона Охотницы — умение выслеживать жертв и расставлять ловушки. Поэтому спрятаться от неё будет труднее, чем от других убийц. Однако Охотница не отличается физической силой и скоростью, и, вооружившись, вы без труда сможете отразить прямые атаки. Лучшая стратегия жертв — как можно быстрее постараться выполнить одно из условий победы и прикладывать все усилия, чтобы в ловушки этого убийцы попадали те, кто лучше всего к этому готов. Не разделяйтесь и действуйте сообща, и тогда Охотнице нечего будет вам противопоставить.



Пожиратель

(Дополнение «Угроза извне»)



На протяжении тысячелетий Пожиратель был сокрыт под землёй и неизвестен науке, пока не оказался в руках беспринципных учёных. Он стал жертвой чудовищных и неэтичных экспериментов, что в конце концов пробудило в нём инстинкт выживания.

Однажды Пожиратель остался в лаборатории без присмотра и решил действовать: его побегу проникли в каждую щель, опутывая все помещения, а соцветия, возникающие тут и там, помогали ему захватывать всё новые и новые территории. Безобидный росток за несколько часов превратился в гигантское растение. В нём проснулась жажда крови — и дежурный, который не успел предупредить своих коллег об этой чудовищной метаморфозе, стал первой жертвой убийцы.

Сила: 4

Ур. 1 В свой ход можете разыграть больше одной карты долгосрочного планирования 

Ур. 2 Разместите соцветие в вашей текущей локации

Ур. 3 Добавьте на руку карту «Дикие побеги»

Ур. 4 Разместите по одному соцветию в двух разных локациях

Ур. 5 При столкновении каждая жертва в вашей локации получает 1 ранение перед атакой

Список карт

| | | | |
|---|----|---|---|
| Повторное цветение  | ×2 |  | Разместите соцветие в вашей локации. Возведите [БАРРИКАДУ] ×1 в вашей локации. |
| Буйные заросли | ×4 |  | Возведите [БАРРИКАДУ] ×1 в локации с соцветием. |
| Срочная пересадка | ×3 |  | Переместите фигурку Пожирателя в локацию с соцветием или жетоном баррикады ИЛИ Переместите любое соцветие в соседнюю локацию. |
| Удушающий захват | ×1 |  | В этой атаке добавьте +X к показателю силы (X = общее число соцветий на игровом поле). |
| Попасть в переплёт  | ×2 |   | В этой атаке защищающаяся жертва не сможет разыграть карту предмета, ИЛИ Начните [ПОИСК]. |
| Дикие побеги  | ×1 |  | Внушите [СТРАХ] всем жертвам. Нанесите по одному ранению всем жертвам, находящимся в локациях с соцветиями или тайными проходами. |

>> доступна на уровне 3

Совет жертвам

Пожиратель медленный, но умеет быстро распространяться по игровому полю с помощью своих соцветий. Чем больше соцветий сумеет он разместить, тем сложнее будет жертвам, ведь многие из своих способностей убийца может применить только в локациях с этими дьявольскими отростками. Поэтому если вы оказались рядом с таким соцветием, не забудьте выполнить особое действие и убрать его с игрового поля. К тому же буйные заросли Пожирателя без труда блокируют проходы между локациями. Чтобы избавиться от них, используйте топоры и надейтесь, что успеете выбраться до того, как все выходы будут опутаны его побегами.



Неопознанное

(Дополнение «Угроза извне»)

| | |
|----------|--------------------------|
| Угроза | <input type="checkbox"/> |
| Поиск | <input type="checkbox"/> |
| Скорость | <input type="checkbox"/> |
| Контроль | <input type="checkbox"/> |
| Развитие | <input type="checkbox"/> |

Неопознанное — существо из другого мира, которое попало на Землю вместе с метеоритом. Слабое и напуганное, оно нашло пристанище в городской системе канализационных тоннелей. Теплый и влажный климат канализации нравился пришельцу, а артефакты, попадающие в его логово из «верхнего» мира, помогли изучать новую реальность и добывать пропитание. Долгое время рацион Неопознанного состоял из грызунов (и — увы! — одного водопроводчика). Шло время, и под действием земной атмосферы Неопознанное мутировало в нечто гораздо более опасное, готовое выйти из тьмы канализации и начать охотиться на людей.

Сила: 2

Ур. 1 Можете совершать [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] через тайный проход

Ур. 2 Возьмите 1 карту эволюции на ваш выбор

Ур. 3 Добавьте на руку одну из двух карт: «Оглушающий звук» ИЛИ «Кислотная слюна»

Ур. 4 Возьмите 1 карту эволюции на ваш выбор

Ур. 5 При столкновении каждая жертва в вашей локации получает 1 ранение перед атакой

Список карт

| | | | | |
|---------------------|---|----|---|--|
| Крадущийся |  | ×3 |  | Совершите [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×1. |
| Инфракрасное зрение | | ×2 |  | Воспользуйтесь [ЧУТЬЁМ], чтобы исследовать одну из зон игрового поля, ИЛИ Воспользуйтесь [ЧУТЬЁМ], чтобы исследовать все локации в радиусе действия 1. |
| Метаморфозы |  | ×1 |  | Удалите 2 карты из колоды сброса до конца игры. До конца игры добавьте +2 к показателю силы. |
| Жуткий тоннель |  | ×3 |  | Соблюдайте [СКРЫТНОСТЬ] ×0–1 ИЛИ, соблюдая [СКРЫТНОСТЬ], переместитесь в любую локацию с тайным проходом. |
| Затаившийся | | ×2 |  | Можете разыграть эту карту, только если раскрылись ИЛИ если в этом раунде вы перемещались через тайный проход. В этой атаке добавьте +3 к показателю силы. |
| Адаптация хищника |  | ×1 |  | Удалите 1 карту из колоды сброса до конца игры. До конца игры добавьте +1 к показателю силы. |
| Оглушающий звук | | ×1 |  | Внушите [СТРАХ] всем жертвам в радиусе действия 3. Вы можете положить эту карту на верх вашей колоды. |
| Кислотная слюна |  | ×1 |  | Нанесите по одному ранению всем жертвам, находящимся в вашей и в одной соседней локации на ваш выбор, затем возведите [БАРРИКАДУ] между этими локациями. |

Совет жертвам

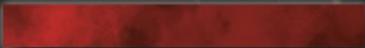
Мы мало что знаем об этом пришельце. Однако удалось установить, что Неопознанное отлично ориентируется в системе тайных проходов. Поэтому будьте внимательны, оказавшись в таких локациях. Изучая ваше поведение и анализируя полученную информацию, Неопознанное с лёгкостью адаптируется к любой игровой ситуации. В зависимости от обстоятельств этот убийца может стать сильнее или быстрее, научиться блокировать проходы в локации и выслеживать жертв. Трудно предсказать, с чем вам предстоит столкнуться во время партии, поэтому будьте осмотрительны и действуйте непредсказуемо для убийцы. Иначе вам не избежать участи съеденного водопроводчика...



Каменные ВОИНЫ

(Дополнение
«Безжизненные бессмертные»)

Угроза



Поиск



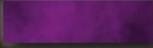
Скорость



Контроль



Развитие



Много лет назад жил один талантливый скульптор. Бушевавшая в стране война унесла жизни трёх его старших братьев, но сам мужчина не мог сражаться с врагами из-за слабого здоровья. Оставшись один, он вынужден был укрыться в последней неприступной крепости. Когда враги сломали сопротивление и проникли за каменные стены, они столкнулись с четырьмя загадочными фигурами, появившимися из тьмы и обрушившими весь свой гнев на захватчиков. А после этого кровопролитного сражения скульптор был найден мёртвым со счастливой улыбкой на губах и инструментами для работы по камню в руке.

Война закончилась, но легенда о Каменных воинах, защищающих замок от посягательств всякого, кто осмелится переступить его порог, до сих пор передаётся из уст в уста среди местных жителей.

Сила: 5

Ур. 1 Достигая каждого следующего уровня, можете назначить нового командира отряда

Ур. 2 +1 к показателю силы

Ур. 3 Добавьте на руку карту «Взять в кольцо»

Ур. 4 +2 к показателю силы

Найдите в колоде сброса карту «Взять в кольцо» и добавьте её на руку

Ур. 5 При столкновении каждая жертва в вашей локации получает 1 ранение перед атакой

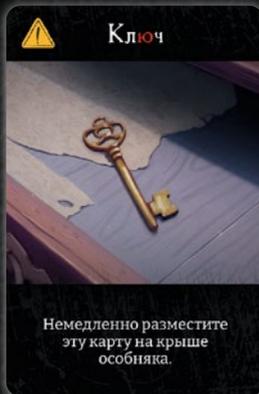
Список карт

| | | | |
|--|----|---|---|
| Чутьё | ×2 |  | Воспользуйтесь [ЧУТЬЁМ], чтобы исследовать одну из зон игрового поля. |
| Патрулирование | ×3 |  | Возьмите 1 карту. Все Каменные воины совершают [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×0–1. |
| Неистовство | ×1 |  | Внушите [СТРАХ] всем жертвам в той же зоне, что и командир. Командир совершает [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×0–2, затем начинает [ПОИСК]. |
| Рокировка | ×2 |  | Возьмите 1 карту. Можете назначить нового командира отряда и переместить 1 жетон баррикады. |
| Погребённые заживо | ×3 |  | Возведите [БАРИКАДУ] ×1 в любой локации. Внушите [СТРАХ] всем жертвам в локациях, заблокированных этим жетоном. |
| Казнь | ×1 |  | Если ваш показатель силы больше суммы очков защиты жертвы на 3 и более, нанесите ей два ранения. |
| Взять в кольцо >> доступна на уровне 3 | ×1 |  | Все Каменные воины совершают [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×0–2. Все Каменные воины по очереди и в любом порядке начинают [ПОИСК]. |

Совет жертвам

Каменные воины — это четыре мраморные статуи, обладающие коллективным разумом. Несмотря на то что они не могут быстро перемещаться, им не составит труда взять вас в кольцо. Каменные воины могут патрулировать сразу несколько локаций, но наиболее опасной для жертв станет встреча с командиром отряда. Только он может воспользоваться уникальными способностями, которые указаны на картах навыков убийцы. Вы не всегда будете знать, кто из них сейчас командует отрядом, поэтому старайтесь лишний раз не сталкиваться с ними. Установив, какая из статуй является командиром, парализуйте её с помощью особого действия, чтобы увеличить свои шансы на спасение.

Колода экипировки (32 карты)



Ключ

Немедленно разместите эту карту на крыше особняка.

× 2



Ящик с инструментами

(в локации 🗺️)
Особое действие:
Выложите 2 жетона шестерёнок и разместите в вашей локации.

× 2



Древний амулет

Покажите эту карту убийце — и он не сможет нанести вам ранение (нельзя разыграть во время столкновения).

× 1



Меч

+3 очка защиты.
Когда эта карта разыграна, убийца добавляет в руку 1 карту из колоды убийцы.



× 1



Короткий меч

+1 очко защиты.



× 1



Фонарь

Особое действие:
Переместитесь через тайный проход.



× 1



Револьвер

Используйте, чтобы разыграть карту «Коробка патронов».



× 2

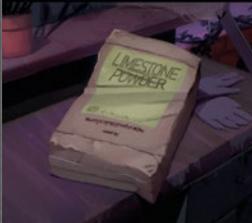


Коробка патронов

(нужна карта «Револьвер»)
+4 очка защиты.

× 3

Минеральное удобрение



+2 очка защиты.

× 1

Топор



+1 очко защиты ИЛИ
Дополнительное действие:
Уберите жетон баррикады, блокирующий проход в вашу текущую локацию.

× 3

Бутылка виски



Дополнительное действие:
Разместите ⚠️ в соседней локации.

× 3

Адреналин



Дополнительное действие:
Совершите [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1.

× 3

Транквилизатор



Дополнительное действие:
Уберите все ☠️, выложенные ниже вашего тайла состояния.

× 3

Лекарственное растение



Особое действие:
Проведите [ЛЕЧЕНИЕ] и разместите ⚠️ в вашей локации.

× 3

Петарда



Дополнительное действие:
⚠️ во всех локациях (разместите жетон петарды в локации убийцы).

× 1

План здания



Вы можете сбежать через Потайной выход, если у вас уже есть 5 ключей.

× 1

Капкан



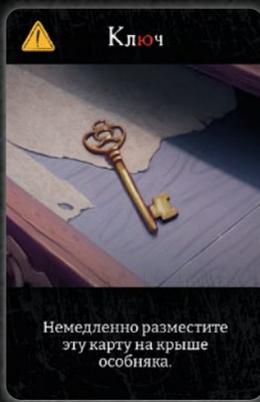
Особое действие:
Разместите жетон капкана в вашей локации (+2 очка защиты, когда атака произойдёт в этой локации).

× 1

Колода поиска (11 карт)



× 4



Ключ

Немедленно разместите эту карту на крыше особняка.

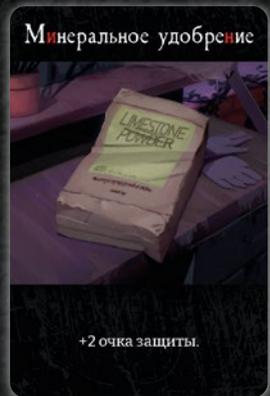
× 4



Ящик с инструментами

(в локации ☉)
Особое действие:
Выложите 2 жетона шестерёнок и разместите в вашей локации.

× 2



Минеральное удобрение

+2 очка защиты.

× 1



Топор

+1 очко защиты ИЛИ
Дополнительное действие:
Уберите жетон баррикады, блокирующий проход в вашу текущую локацию.

× 1



Бутылка виски

Дополнительное действие:
Разместите в соседней локации.

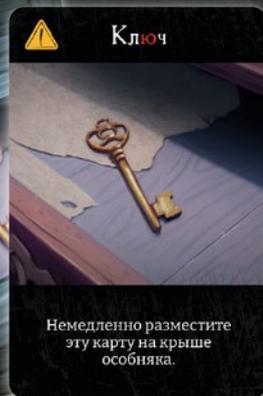
× 1



Лекарственное растение

Особое действие:
Проведите [ЛЕЧЕНИЕ] и разместите в вашей локации.

× 1



Ключ

Немедленно разместите эту карту на крыше особняка.

× 1

Особая колода (4 карты)



+5 очков защиты.

Дополнение
«Животный инстинкт» × 3



(нужна карта «Револьвер»)
Значения «1» и «3» на кубиках
трансформируются в «5».

Дополнение
«Животный инстинкт» × 1



Колода стартовых предметов (5 карт)



Аптечка Марко



(может разыграть только Марко)

Особое действие:

Проведите [ЛЕЧЕНИЕ] жертвы, затем уберите все , лежащие ниже тайла её состояния.

× 1

Фотоаппарат Софии



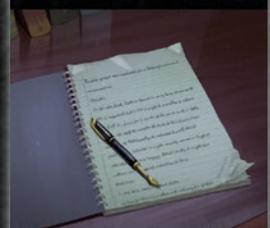
(может разыграть только София)

Дополнительное действие:

Разместите  в вашей локации.

× 1

Заметка Джорджа



(может разыграть только Джордж)

Дополнительное действие:
Уберите 2 жетона баррикады, блокирующие проходы в вашу текущую локацию.

Дополнение
«Безжизненные
бессмертные» × 1

Заметка Джорджа



(может разыграть только Джордж)

Когда используете предмет, дающий бонус к защите, получите дополнительно  +2 очка защиты.

Дополнение
«Безжизненные
бессмертные» × 1

Заметка Джорджа



(может разыграть только Джордж)

Дополнительное действие:

Разместите  в вашей локации.

Дополнение
«Безжизненные
бессмертные» × 1



Колода экипировки (32 карты)

| | |
|-----------------------|-----|
| Ключ | × 2 |
| Ящик с инструментами | × 2 |
| Древний амулет | × 1 |
| Меч | × 1 |
| Короткий меч | × 1 |
| Фонарь | × 1 |
| Револьвер | × 2 |
| Коробка патронов | × 3 |
| Минеральное удобрение | × 1 |

| | |
|------------------------|-----|
| Топор | × 3 |
| Бутылка виски | × 3 |
| Адреналин | × 3 |
| Транквилизатор | × 3 |
| Лекарственное растение | × 3 |
| Петарда | × 1 |
| План здания | × 1 |
| Капкан | × 1 |

Колода поиска (11 карт)

| | |
|-----------------------|-----|
| Ключ | × 4 |
| Ящик с инструментами | × 2 |
| Минеральное удобрение | × 1 |
| Топор | × 1 |

| | |
|------------------------|-----|
| Бутылка виски | × 1 |
| Лекарственное растение | × 1 |
| Ключ (нижняя карта) | × 1 |

Особая колода (4 карты)

Серебряный кинжал × 3

Серебряные пули × 1

Колода стартовых предметов (5 карт)

Аптечка Марко × 1

Заметка Джорджа × 3

Фотоаппарат Софии × 1





ШЕПОТ ЗА СТЕНОЙ