

ШЕПОТ ЗА СТЕНОЙ

СПРАВОЧНИК ЖЕРТВ



ПОДГОТОВКА ЖЕРТВ

- 1** Каждую фигурку жертвы поместите на пластиковую подставку, цвет которой должен совпадать с цветом планшета жертвы.



- 2** 5 жетонов шестерёнок разместите на соответствующих местах на игровом поле жертв.



- 3** 4 кубика разместите на игровом поле жертв, на ячейках рядом с башней для кубиков.



- 4** Возьмите все карты предметов. В соответствии с рисунками на рубашках сформируйте несколько колод и разместите их на соответствующих местах на игровом поле жертв лицевой стороной вниз.



Только для дополнений

- 5** Карты, на рубашке которых изображена лупа, перетасуйте и сформируйте **колоду экипировки**.



- 6** Карты, на рубашке которых изображён чёрный ключ, перетасуйте и сформируйте **колоду поиска**. Карту, на рубашке которой изображён цветной ключ, поместите под низ колоды поиска.



- 7** Фигурки жертв разместите на игровом поле жертв, в локации с Главным входом (в базовой игре — «Холл» (K1)).



- 8 Вторую фигурку убийцы разместите на игровом поле жертв, в локации с Потайным выходом (в базовой игре – «Сад» (35)).



- 9 Разместите планшеты выбранных вами жертв и планшеты их инвентаря перед игроками (или игроком, если вы играете в дуэльном режиме). Из всех карт, на рубашке которых изображён рюкзак, выберите те, которые указаны на планшетах жертв в качестве их стартовых предметов. Разместите их на соответствующих планшетах инвентаря жертв. Остальные карты с этой рубашкой верните в коробку. Проверьте, что на крыше особняка тайлы состояния жертв лежат в том же порядке, что и их планшеты. Так игрок, взявший на себя роль убийцы, будет понимать, кто за кого играет.



ХОД ЖЕРТВ

Команда жертв всегда состоит из трёх персонажей. При этом представлять эту команду могут от одного до трёх игроков. В случае если игроков меньше, чем персонажей, они сами решают, кто из них будет выполнять действия сразу за нескольких жертв. В дуэльном варианте игры один игрок по очереди выполняет действия за всех трёх жертв. Каждый раунд ход жертв разыгрывается по следующей схеме:



Все эти шаги будут подробно описаны далее.

Удаление жетонов шума и проверка условий победы

- Удалите с игрового поля жертв все жетоны шума.
- Условие победы №1.** Если жетон спасения уже размещён на крыше особняка, по стрелке передвиньте его на следующую ячейку. Если после этого жетон спасения окажется на ячейке с эвакуационным знаком «Выход», команда жертв немедленно побеждает.

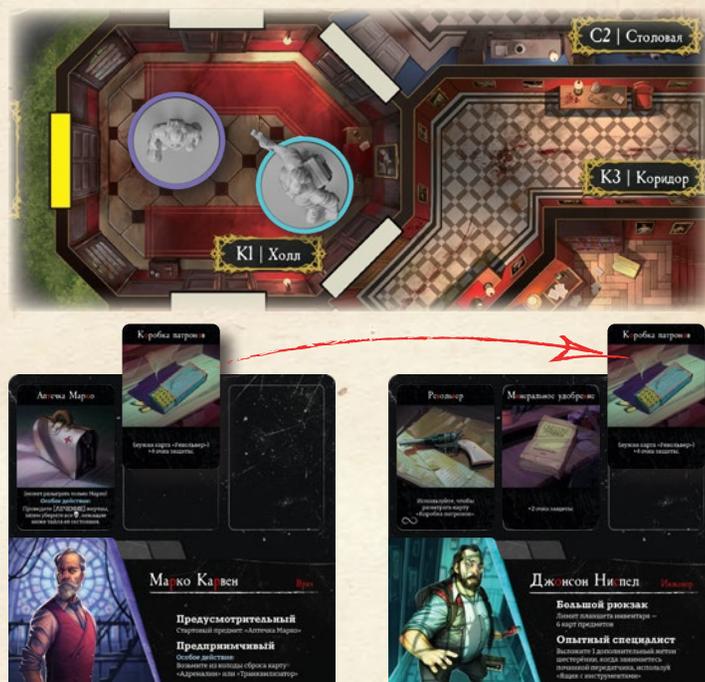
ИЛИ

- Условие победы №2.** Если фигурки всех жертв находятся в локации с Главным входом и в специальной области на крыше особняка уже выложено пять карт «Ключ», команда жертв немедленно побеждает. Чтобы сбежать из локации с Потайным выходом, в личном запасе команды жертв также должна быть карта «План здания».

Обмен предметами (необязательно)

Если сразу несколько жертв находится в одной и той же локации, они могут произвести обмен предметами.

Пример. Марко и Джонсон находятся в локации «Холл» (K1). Обсудив текущую игровую ситуацию, Марко передаёт карту «Коробка патронов» Джонсону, на планшете инвентаря которого уже находится карта «Револьвер».



Дополнительные действия (необязательно)



Помимо этого, каждая жертва в свой ход может выполнить сколько угодно дополнительных действий.

Для того чтобы в качестве дополнительного действия разыграть карту предмета, она должна иметь особую отметку «Дополнительное действие» в тексте эффекта. В этом случае в свой ход примените эффект карты, а затем сбросьте её.

Преимущество Софии в том, что она «Наблюдательная». Если этот персонаж получит карту «Фонарь», то сможет использовать своё преимущество в качестве дополнительного действия.

Наблюдательная
Особое действие:
Перемещение через тайный проход (Выполните в качестве **дополнительного действия**, если на планшете инвентаря есть «Фонарь»)

Основные действия

В свой ход каждая жертва обязана выполнить **одно из шести** основных действий.

Действие 1. [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1–2.

Чтобы избежать встречи с убийцей и выполнить условия победы, жертвы должны перемещаться из одной локации в другую. Совершая перемещение, сдвиньте фигурку жертвы из локации, в которой она находится, в соседнюю с ней. Соседними считаются локации, соединённые белой пунктирной линией или проходами (на карте особняка отмечены белыми прямоугольниками).

Пример. В свой ход игрок решает переместить Анну из локации «Сарай» на «Кладбище».



Пример. В свой ход игрок решает переместить Уильяма из локации «Столовая» на «Кухню».



ТЫ НЕ ПРОЙДЁШЬ!

Жертве не может переместиться из одной локации в другую, если проход между ними заблокирован. Убийца использует жетоны баррикад, чтобы загнать жертв в угол, а затем атаковать их.

Примечание. Заблокированный проход между локациями не мешает жертвам использовать в свой ход различные предметы, например карту «Бутылка виски».



Действие 2. Убрать жетоны страха, полученные жертвой.

Выполняя это действие, игрок убирает с крыши особняка все жетоны страха, выложенные ниже тайла состояния жертвы, ход которой сейчас разыгрывается.

Приступ паники



Когда убийца внушает жертве страх, разместите жетон страха на крыше особняка, ниже тайла её состояния. Игрок выкладывает жетон в крайнюю левую ячейку, ещё не занятую. Если жертва должна получить свой третий жетон страха, вместо него она немедленно получает жетон шума, который выкладывается в локацию, где находится её фигурка. После этого сообщите убийце, в какой именно локации появился жетон шума.

Если в течение одного раунда при розыгрыше ходов жертв игроки должны выложить жетон шума в локацию, где уже размещён один такой жетон, второй жетон шума туда не выкладывается.

Примечание. С помощью эффекта карты «Петарда» жертвы могут скрыть от убийцы, в какие именно локации они выкладывали жетоны шума в текущем раунде. В этом случае обе команды, каждая на своём игровом поле, размещают по одному жетону петарды в локации, где в настоящий момент находится убийца. Жетон петарды при этом приравнивается к наличию жетонов шума во всех без исключения локациях.

Получая большое количество жетонов и, команда жертв может проиграть. Способности некоторых убийц позволяют им использовать эти жетоны, чтобы отслеживать жертв.

Пример. В свой ход игрок решает убрать два жетона страха, выложенных ниже тайла состояния Уильяма, чтобы жертва не получила жетон шума и не раскрыла своё текущее местоположение.



Действие 3.

Выполнить особое действие.

Для того чтобы игрок мог выполнить особое действие, в тексте эффекта карты должна быть отметка «Особое действие». В этом случае в свой ход примените эффект карты, а затем сбросьте её, если на ней нет символа ∞. Также отметку «Особое действие» можно встретить на некоторых планшетах жертв.

Примеры особых действий:



Действие 4. Убрать жетон баррикады из локации, в которой находится жертва.

Команде жертв необходимо контролировать количество баррикад, выложенных на поле, ведь чем больше заблокированных проходов будет встречаться у них на пути, тем сложнее им будет убежать от убийцы. В свой ход жертва может убрать с игрового поля один жетон баррикады, который блокировал проход между локацией, в которой она сейчас находится, и соседней с ней.

Выполняя это действие, верните жетон баррикады с игрового поля в органайзер команды. После этого сообщите убийце, какую именно баррикаду вы убрали, чтобы он также убрал соответствующий жетон со своего игрового поля.

Пример. В свой ход игрок решает, что Анна в качестве своего основного действия уберёт жетон баррикады между локациями «Кухня» и «Кладовая». Он сообщает об этом убийце, после чего тот также убирает жетон баррикады со своего игрового поля.



Действие 5. Заняться починкой передатчика и выложить жетон .

Примечание №1. Команда жертв может разместить один или несколько жетонов шестерёнок только ОДИН раз за раунд.

Примечание №2. Вы не можете размещать жетоны шестерёнок, когда убийца находится в той же локации, что и вы.

Починка передатчика — это один из путей достижения победы. Когда передатчик снова начнёт работать, команда жертв сможет вызвать службу спасения, которая прибудет по прошествии пяти раундов. Если за это время никто из жертв не будет убит, команда немедленно побеждает. Вне зависимости от того, играете вы в базовую игру или используете игровое поле дополнения, передатчик всегда будет находиться в особой локации, отмеченной . В базовой игре передатчик находится в локации «Гостиная» (C1).

Чтобы заняться починкой передатчика, жертва должна находиться в одной локации с ним. Выбрав починку в качестве основного действия, игрок размещает один жетон шестерёнки на соответствующей ячейке на своём игровом поле. Затем в локацию, где находится передатчик, необходимо выложить жетон шума. Если команда жертв разместит на своём игровом поле все пять жетонов шестерёнок, передатчик снова начнёт работать.



Карта «Ящик с инструментами» и починка передатчика

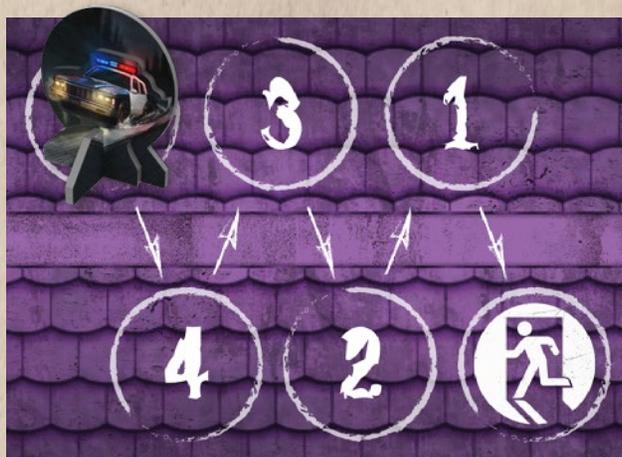


Чтобы быстрее починить передатчик, используйте карту «Ящик с инструментами». Тогда вы сможете выложить на своё игровое поле не один, а сразу два жетона шестерёнок (если карту «Ящик с инструментами» использует Джонсон, он выкладывает три жетона). Применение эффекта карты «Ящик с инструментами» не меняет базовых правил починки передатчика: 1) вы всё

ещё обязаны разместить в локации с передатчиком жетон шума; 2) команда жертв может разместить один или несколько жетонов шестерёнок только один раз за раунд.

Служба спасения

Если команда жертв успешно справилась с починкой передатчика, разместите жетон спасения на крыше особняка на ячейке «5». Начиная со следующего раунда, передвигайте жетон спасения на следующую по стрелке ячейку во время каждой проверки условий победы при розыгрыше хода жертв. Когда по прошествии пяти раундов жетон спасения окажется на ячейке с эвакуационным знаком «Выход», команда жертв немедленно побеждает.



УБИЙЦА МОЖЕТ ПОМЕШАТЬ ВАМ ПОЧИНИТЬ ПЕРЕДАТЧИК!

Помните! Вы не можете размещать жетоны шестерёнок, когда убийца находится в той же локации, что и вы.



Действие 6.

Искать предметы в локациях с .

Примечание №1. Вы не можете заниматься поиском предметов, когда убийца находится в той же локации, что и вы.

Примечание №2. Если в колоде поиска не осталось карт, вы больше не можете выполнить это действие.

Выполняя это действие, жертва получает новую карту предмета. Предметы необходимы команде жертв, так как они могут дать необходимое преимущество перед убийцей.

Чтобы заняться поиском предметов, жертва должна находиться в особой локации, отмеченной символом . Начав поиск, возьмите с верха колоды поиска одну карту, изучите её, а затем решите, оставить её или переместить в сброс.



Если во время поиска вы вытянули карту «Ключ», немедленно выложите её в специальную область на крыше особняка. Если вы вытянули какую-либо другую карту, можете выложить её на планшет инвентаря жертвы. Каждый планшет инвентаря ограничен тремя слотами для карт. Если, взяв новую карту предмета, вы превысили этот лимит, вы должны немедленно выбрать, какие три карты оставить, а все остальные отправить в сброс. Не забудьте, что у Джонсона есть преимущество: его планшет инвентаря вмещает до шести карт предметов.



Если, вытянув карту, вы увидели в её левом верхнем углу символ  (например, на картах «Ящик с инструментами» и «Ключ»), немедленно выложите жетон шума в ту локацию, где находится жертва, начавшая поиск. Вы обязаны выложить жетон шума даже в том случае, если решите сбросить вытянутую из колоды поиска карту.



УБИЙЦА МОЖЕТ ПОМЕШАТЬ ВАМ ИСКАТЬ ПРЕДМЕТЫ!

Помните! Вы не можете заниматься поиском предметов, если убийца находится в той же локации, что и вы.



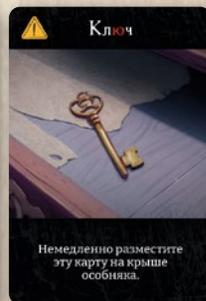
Виды предметов

В игре существует несколько видов предметов.

Если в левом нижнем углу карты есть символ ∞ , как, например, на карте «Револьвер», вы сможете использовать этот предмет сколько угодно раз в течение партии.

Если такого символа нет, как, например, на карте «Ящик с инструментами», вы должны сбросить карту сразу после применения её эффекта.

Также среди карт предметов есть карта «Ключ», розыгрыш которой происходит по особым правилам. Если вы вытянули такую карту из колоды и решили не сбрасывать её, разместите «Ключ» в специальной области на крыше особняка вместо размещения на планшете инвентаря жертвы. Если в специальной области на крыше особняка уже выложено пять таких карт, вы всё равно можете выложить ещё одну карту «Ключ», разместив её поверх другой карты.



Экипировка

Когда все персонажи выполнили доступные им действия, игроки выбирают, какая из жертв получит карту из колоды экипировки. Возьмите две карты с верха этой колоды, оставьте одну из них, а вторую сбросьте. Вы можете сбросить сразу обе карты. Если на любой из вытянутых карт есть символ , немедленно выложите жетон шума в ту локацию, где находится выбранная жертва. Вы обязаны выложить жетон шума даже в том случае, если решите сбросить карту с символом .

Примечание. В колоде экипировки всего две карты «Ключ». Поэтому вам придётся заниматься поиском предметов в других локациях, если вы хотите собрать все пять ключей.



Команда жертв немедленно проигрывает, если, перейдя к этому шагу, обнаруживается, что в колоде экипировки больше не осталось карт, а жетон спасения ещё не размещён на крыше особняка. Если же команда уже разместила жетон спасения на крыше особняка, пропустите этот шаг, когда колода экипировки закончилась.

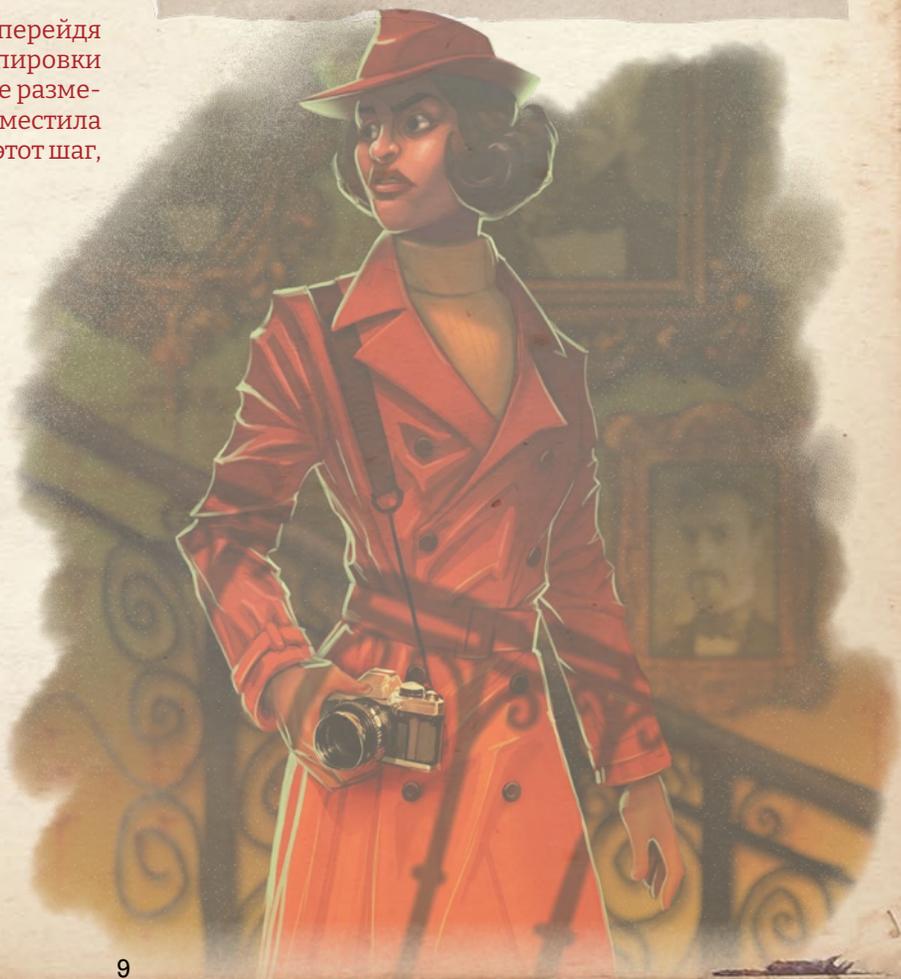
Оповещение о жетонах шума

В конце своего хода команда жертв должна сообщить убийце, в какие локации были выложены жетоны  в текущем раунде. Так как убийца не знает, где именно находятся жертвы, он использует эту информацию, чтобы определить направление поиска. Поэтому для игрового процесса важно, чтобы жертвы честно сообщали убийце о выложенных жетонах шума.

Примечание. С помощью эффекта карты «Петарда» жертвы могут скрыть от убийцы, в какие именно локации они выкладывали жетоны шума в текущем раунде. В этом случае обе команды, каждая на своём игровом поле, размещают по одному жетону петарды  в локацию, где в настоящий момент находится убийца. Жетон петарды при этом приравнивается к наличию жетонов шума во всех без исключения локациях.



Жетоны шума двусторонние. Вы можете использовать их обратную (чёрно-белую) сторону, чтобы не забыть, в какие локации были выложены жетоны шума в прошлом раунде.



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!



ПОБЕДА КОМАНДЫ ЖЕРТВ

Команда жертв может победить, выполнив одно из условий: 1) найти 5 ключей и сбежать; 2) починить передатчик и дождаться приезда службы спасения.

Условие победы №1. Бегство

Если на момент начала хода жертв все их фигурки находятся в локации с Главным входом (в базовой игре — «Холл» (K1)) и в специальной области на крыше особняка уже выложено пять карт «Ключ», команда жертв немедленно побеждает.



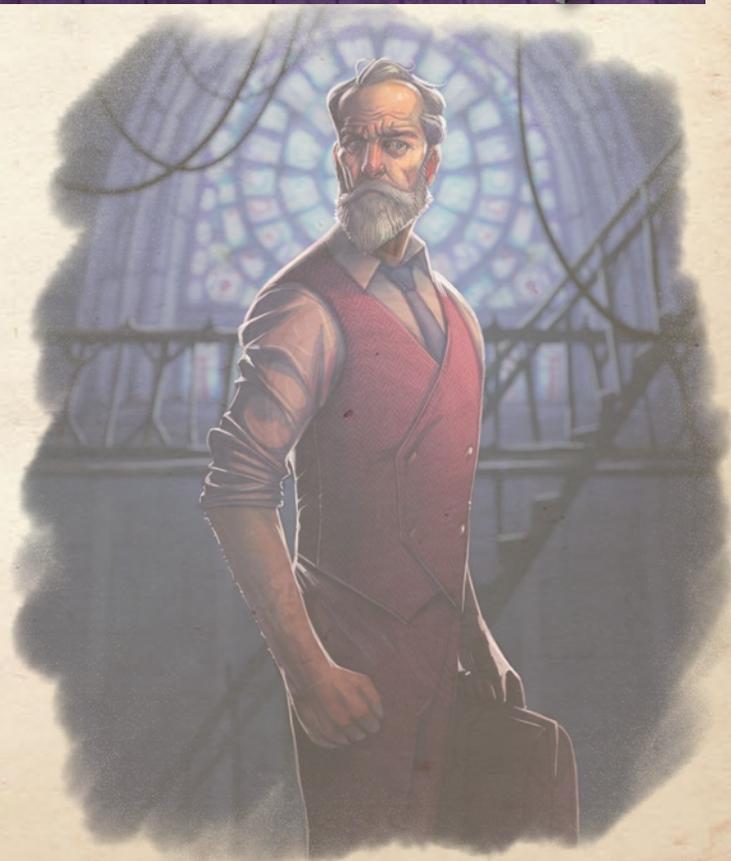
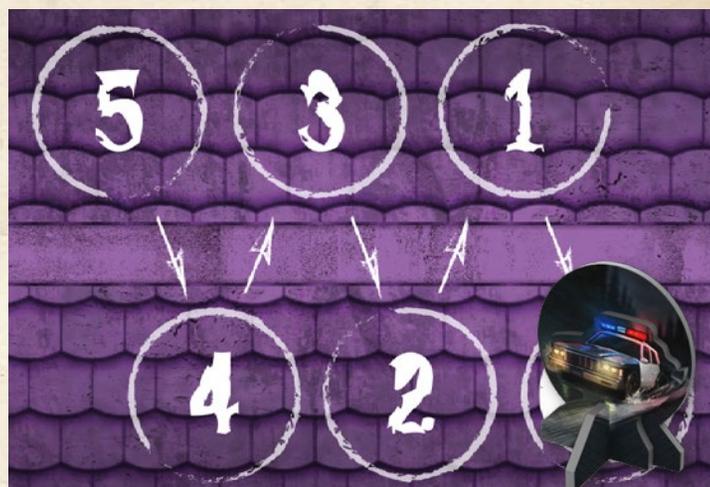
Ещё один путь бегства — найти все пять карт «Ключ» и иметь в личном запасе карту «План здания». Тогда, собрав фигурки всех жертв в локации с Потайным выходом (в базовой игре — «Сад» (35)), игроки побеждают.



Условие победы №2. Ожидание помощи

Если команда жертв успешно справилась с починкой передатчика, разместите жетон спасения на крыше особняка на ячейке «5».

Начиная со следующего раунда, передвигайте жетон спасения на следующую по стрелке ячейку во время каждой проверки условий победы при розыгрыше хода жертв. Команда жертв немедленно победит, когда по прошествии пяти раундов жетон спасения окажется на ячейке с звуковым знаком «Выход».



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.
[БАРИКАДА]	Чтобы заблокировать проход между локациями (на карте отмечен белым прямоугольником), игрок выкладывает на него 1 жетон [БАРИКАДЫ] 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).