

ШЕПОТ ЗАСТЕНОЙ КОРОЛЕВА МЁРТВЫХ

Состав дополнения:

- 2 фигурки Королевы
- 12 фигурок зомби
- 1 фигурка Офелии
- 1 фигурка Дилана
- 1 фигурка Калеба
- 2 игровых поля (убийцы и жертв)
- 1 планшет убийцы
- 3 планшета жертв
- 3 карты-досье на жертв
- 3 двусторонних тайла состояния жертв
- 8 жетонов обрушения

- 1 жетон зала реликвий
- 3 жетона заражения
- 3 жетона поддержки
- 1 жетон стойкости
- 13 карт убийцы
- 7 карт предметов
- 3 жетона дедукции
- 3 пластиковые подставки
- 1 карта-памятка с правилами дополнения
- 1 правила дополнения
- 1 руководство по выживанию
- 1 органайзер

НОВОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ: ГРОБНИЦА

Едва войдя в гробницу и осветив её неровным мерцанием факелов, археологи заметили на стенах необычные рисунки. Подойдя поближе, они поняли, что сюжетом для фресок послужило древнее предание. По легенде много веков назад местные жители заточили глубоко под землёй могущественное существо. Наверное, именно поэтому больше о нём никто никогда не слышал и не мог рассказать. Пришло время разгадать эту загадку и приоткрыть завесу тайны!

...И в пылу всеобщего азарта никто из археологов не заметил, как в недрах каменных туннелей пробудилось что-то свирепое и безжалостное. Пробудилось, чтобы утолить жажду мести и обогреть свежей кровью стены гробницы.

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

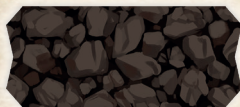
Жетоны обрушения

Во время подготовки к игре команды размещают в специальной области своего игрового поля, отмеченной символом , набор из 4 жетонов обрушения (K4, K5, 35, 36). В ходе партии игроки будут перемещать их в соответствующие локации.

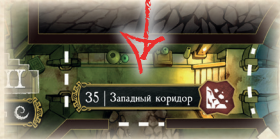


Каждый раз, когда убийца должен повысить свой уровень, он перемешивает оставшиеся у него жетоны обрушения и даёт жертвам выбрать один случайный. Убийца должен использовать жетон обрушения до того, как применит эффекты, соответствующие достигнутому уровню, и формирует новую колоду. Затем в коридоре, указанном на жетоне, происходит обрушение:

1. Немедленно уберите все жетоны, находящиеся в соответствующей локации (например, ловушки Охотницы, соцветия Пожирателя или жетоны баррикад). Также уберите фигурки, которыми управляет убийца (например, Каменных воинов или зомби). Если в этой локации находится жертва, она получает ранение, после чего совершает [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1. Если в этой локации находится убийца, то он сообщает об этом жертвам, если до этого соблюдал [СКРЫТНОСТЬ], а затем сбрасывает все карты из руки и совершает [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1.



2. После этого обе команды выкладывают жетон обрушения в соответствующую локацию. Теперь там запрещено размещать фигурки и жетоны или применять какие-либо эффекты. Эта область игрового поля больше не считается локацией.



За время партии в каждом из четырёх коридоров произойдёт обрушение и они станут недоступны для игроков. Это будет происходить в случайном порядке и закончится в тот момент, когда убийца достигнет 5 уровня.

Локации с

В отличие от других территорий, на игровом поле дополнения «Королева мёртвых» есть только две локации, отмеченные символом , где жертвы смогут заняться поиском предметов.



Зал реликвий

Во время подготовки к игре жертвы формируют колоду реликвий, перемешав 5 карт с зелёной рубашкой и символом . Получившуюся колоду игроки размещают в специальной области своего игрового поля, отмеченной символом . Она понадобится позднее. Жетон зала реликвий жертвы размещают лицевой стороной вверх в локации «Зал реликвий» (K6).



Если жетон зала реликвий лежит лицевой стороной вверх, жертва, находясь в этой локации, в свой ход может выполнить **дополнительное действие: взять 1 карту из колоды реликвий**. После этого игрок переворачивает жетон лицевой стороной вниз.

Если в начале хода жертв жетон зала реликвий лежит лицевой стороной вниз, команда жертв переворачивает его.



НОВАЯ ЖЕРТВА: ОФЕЛИЯ

Используя своё преимущество «Слова поддержки», Офелия может помочь любой жертве, включая саму себя. Выбранная жертва убирает все , выложенные ниже тайла её состояния. Если у жертвы ещё не было жетона поддержки, она также помещает на свой планшет 1 такой жетон. Когда Офелия использует своё преимущество, команда жертв не должна сообщать об этом убийце и говорить, кто из жертв получил жетон.

Когда обладателю жетона поддержки внушают [СТРАХ], он может показать этот жетон убийце и избежать получения 1 . После этого жертва убирает жетон поддержки со своего планшета. Жетон поддержки не считается оружием, но во время столкновения обладатель жетона поддержки может показать его убийце, чтобы дополнительно получить 1 очко защиты. Используя жетон таким образом, жертва также убирает его со своего планшета.

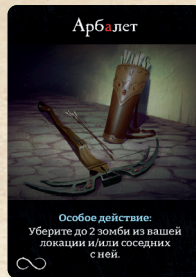




НОВЫЙ УБИЙЦА: КОРОЛЕВА

Дополнительная подготовка к игре

- Королева с помощью карт убийцы будет управлять своими приспешниками — армией зомби. Во время подготовки к игре обе команды размещают по 2 фигурки зомби на игровом поле, в стартовой локации Королевы. Оставьте по 4 фигурки зомби рядом с игровым полем — они понадобятся командам позднее.
- Если жертвы играют против Королевы, перед началом партии они получают дополнительную карту предмета «Арбалет». Решите, кто из них разместит её на своём планшете.



Изменения в ходе игры

- Зомби не убийцы, а лишь приспешники. Тем не менее они могут совершать [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] и начинать [ПОИСК], когда Королева применяет эффекты или разыгрывает карты убийцы. Следовательно, на зомби распространяются те же правила, которые действуют и при [ПЕРЕМЕЩЕНИИ] или [ПОИСКЕ] убийцы, включая применение особых эффектов (например, для прохода через решётку в замке).
- Показатель силы зомби всегда равен показателю силы Королевы.
- Во время столкновения суммируйте показатели силы Королевы и/или всех зомби, которые находятся в одной локации с жертвой.

Например, если Королева начинает атаку в локации, где также находятся 2 зомби, сумма их показателей силы (без учёта различных модификаторов) будет равна 6 (2 + 2 + 2).

$$\begin{array}{c} \text{Королева} \\ 2 \end{array} + \begin{array}{c} \text{Зомби} \\ 2 \end{array} + \begin{array}{c} \text{Зомби} \\ 2 \end{array} = 6 \text{ (сумма показателей силы)}$$

Если столкновение происходит между 2 зомби и жертвой, сумма показателей силы зомби (без учёта различных модификаторов) будет равна 4 (2 + 2).

$$\begin{array}{c} \text{Зомби} \\ 2 \end{array} + \begin{array}{c} \text{Зомби} \\ 2 \end{array} = 4 \text{ (сумма показателей силы)}$$

- С помощью различных эффектов и карт убийцы Королева может размещать на игровом поле новые фигурки зомби. Однако **нельзя размещать новых зомби, если на поле уже есть 6 таких фигурок**. В одной локации может находиться сразу несколько фигурок зомби.
- Королева может вести армию зомби за собой. Если в локации, откуда Королева начинает [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ], также находятся один или несколько зомби, Королева может переместить любое число фигурок в ту локацию, где остановится сама.



- Если одна из команд размещает новую фигурку зомби, перемещает или убирает её с игрового поля, она должна немедленно сообщить об этом противоборствующей стороне, чтобы расположение элементов на втором игровом поле соответствовало текущей игровой ситуации.
- С помощью карты «Арбалет» жертвы на протяжении всей партии могут выполнять **особое действие**, которое позволяет убрать с игрового поля до 2 фигурок зомби. Сделать это можно в локации, где находится обладатель арбалета, или в соседней с ней. Фигурки зомби при этом могут располагаться в двух разных локациях.

Важное правило!

Жертвы могут размещать жетоны шестерёнок или искать предметы, даже если в одной локации с ними находятся зомби.

Новый термин: [ЗАРАЖЕНИЕ]

Когда происходит [ЗАРАЖЕНИЕ] жертвы, разместите на соответствующем тайле состояния жетон заражения, если такого жетона там ещё не было.



Если на этом тайле состояния уже есть жетон заражения, жертва немедленно получает 1 ранение.



Чтобы избавиться от жетона заражения, необходимо провести [ЛЕЧЕНИЕ] жертвы. В этом случае она не только сможет убрать жетон, но и перевернуть тайл своего состояния на обратную сторону. Можно провести [ЛЕЧЕНИЕ] жертвы, которая не получала ранений, лишь для того, чтобы убрать жетон заражения. В этом случае тайл её состояния не переворачивается.

Как работает карта убийцы «Доминирование»

- Применяя эффект этой карты, убийца с помощью [ЧУТЬЯ] исследует одну единственную локацию (не зону или радиус действия). Если жертвы были обнаружены, все они должны назвать свои имена. После этого убийца решает, кого из них он переместит. Совершая [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 0–2, убийца определяет, где именно окажется жертва.
- Это [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] выполняется по общим правилам, поэтому, например, убийца не может переместить жертву, если на её пути есть жетон баррикады.
- С помощью эффекта карты «Доминирование» убийца может помешать жертвам сбежать. Для этого он всего лишь должен переместить одну из них как можно дальше от локации с Главным входом или Потайным выходом.



Русское издание игры

Руководство проектом: Александра Етонова, Владислав Пичугин

Перевод: Александра Цейтлина

Редактура: Полина Кудрявцева

Корректура: Владислав Пржигоцкий

Вёрстка: OWL Agency