

ШЕПОТ ЗА СТЕНОЙ 2

ДИКИЙ ГОЛОД

Состав дополнения:

• Фигурка Вендиго	× 2	• Карта голода	× 7
• Фигурка Бренды	× 1	• Жетон заморозки	× 10
• Фигурка Купера	× 1	• Планшет жертвы	× 2
• Игровое поле	× 2	• Жетон совместимости	× 16
• Кабина канатной дороги	× 2	• Правила	× 1
• Планшет убийцы	× 1	• Органайзер	× 1
• Тайл состояния жертвы	× 2	• Подставка	× 2
• Карта-досье на жертву	× 1	• Жетоны дедукции	× 2
• Карта убийцы	× 13		

НОВОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ: ЗАСНЕЖЕННЫЙ СКЛОН

Заснеженный склон начинается сразу за городом. Когда-то сюда приезжали со всех концов страны, чтобы покататься на лыжах и просто побыть на лоне природы: уединённые лесные тропы, канатная дорога и другие зимние развлечения привлекали самых взыскательных туристов. Но потом стали пропадать люди. Сначала этому не придавали значения: нередко в непогоду лыжники сами сбивались с маршрута, но всё же возвращались в гостиницу, напуганные и замёрзшие, но целые и невредимые. В тот раз туристы так и не вернулись.

Все следы, которые могли помочь расследованию, были спрятаны под слоем снега, будто сама гора поглотила исчезнувших. Их список неуклонно пополнялся, а по городу поползли слухи о следах когтей и жутком вое, разносившемся по окрестностям. В 90-е годы горнолыжный курорт пришёл в запустение, и теперь в этих зданиях гуляет только северный ветер. Но местные до сих пор иногда замечают на склоне огромные следы на снегу и странное свечение вдалеке...



Канатная дорога

Во время подготовки к игре каждая команда помещает по 1 кабине канатной дороги на своё игровое поле в локацию «Вершина» (С3).

Находясь в локации «Вершина» (С3) или «База» (К5), жертвы могут 1 раз за ход жертв выполнить следующее:



Во время перемещения кабина канатной дороги может перевезти в другую локацию любое количество пассажиров (в том числе и 0). Жертвы самостоятельно принимают решение, кто из них поедет в кабине, и не сообщают об этом убийце.

Дополнительное действие

Переместите кабину в локацию с другой станцией канатной дороги (из С3 в К5 или из К5 в С3). Сообщите убийце, что кабина переместилась. Он аналогичным образом перемещает кабину на своём игровом поле.



НОВАЯ ЖЕРТВА: БРЕНДА И КУПЕР

Собака — друг человека!

Бренда неразлучна со своим псом Купером, поэтому во время подготовки к игре поместите фигурку Купера рядом с фигурками других жертв в локацию с Главным входом.

У Купера есть собственный тайл состояния, но он помещается в ту же ячейку на крыше ширмы, что и тайл состояния Бренды. В отличие от других жертв, у Купера не может быть жетонов страха, поэтому все жетоны, которые размещаются над их тайлами состояния, являются жетонами Бренды.

Игрок, выбравший Бренду, каждый ход решает, какие действия будут выполнять Бренда и Купер.

В большинстве случаев Купер считается обычной жертвой, однако есть ряд исключений.

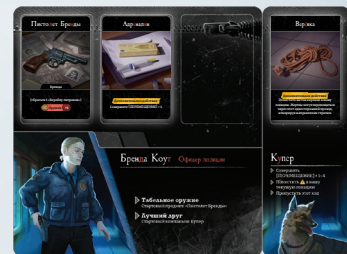
Действия Купера

Во время хода жертв Купер **должен выполнить 1 из 3 следующих действий:**

- » Совершить [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1–4.
- » Поместить ⚠ в его текущую локацию.
- » Пропустить этот ход.
- Купер может выполнять только **3 перечисленных выше действия**. Он не занимается поиском предметов,

починкой или ремонтом, не выполняет особые или дополнительные действия, включая те, которые непосредственно влияют на убийцу или как-то связаны с игровым полем.

- У Купера есть 1 ячейка для хранения предметов. Команда может выбрать его в качестве жертвы, которая будет экипироваться в конце хода жертв. Купер может передавать предметы или обмениваться ими с другими жертвами по обычным правилам.
- Когда Купер получает карту предмета, помещайте жетоны шума в локацию по обычным правилам. Также немедленно выполняйте всё, что предписано, когда Купер получает карту «Ключ», «Ком!» или карту розыгрыша из дополнения «Предсмертное веселье».
- В ходе игры Купер не может получить какие-либо жетоны, включая жетоны страха, заражения, перевязки, инфицирования и т. д. Поэтому этой жертве бесполезно внушать [СТРАХ] или осуществлять её [ЗАРАЖЕНИЕ].



Ранение и смерть Купера

У Купера есть 2 очка здоровья.

Во время столкновения Купер всегда использует 4 кубика, но не может разыгрывать карту **Оружие**.

Если Купер убит, команда жертв немедленно проигрывает!

Другие жертвы могут проводить [ЛЕЧЕНИЕ] Купера, чтобы перевернуть тайл его состояния на обратную сторону.

Побег и финальное сражение



Когда жертвы совершают побег через Главный вход, Потайной выход или используют для этого транспорт, Купер должен находиться с ними в одной локации.

«Мы не можем бросить Купера!»

Купер не участвует в финальном сражении, поэтому, когда жертвы начинают его, Купер может находиться в другой локации.



Особые случаи



Купер не может воспользоваться жетоном верёвки, чтобы игнорировать направление движения. Он может перемещаться **только по направлению стрелки**. Не забывайте, что Купер всего лишь собака, а они не умеют лазить по верёвкам!



Паразитоид не может осуществить [ИНФИЦИРОВАНИЕ] Купера. Если Бренда была инфицирована, но ещё не мутировала, действия Купера выбирает тот же игрок, который взял на себя роль Бренды. В этом случае Бренда и Купер переходят на сторону убийцы. Если после этого Бренда мутирует или Купера каким-либо образом убивают, уберите его фигурку с игрового поля и удалите из игры карту предмета, которая находилась в его инвентаре. Если Купера убивают до того, как Бренда успела мутировать, она немедленно мутирует сразу после его смерти. Всё это никак не влияет на победные условия для обеих команд.



Ночной Кошмар не может перенести Купера в мир сновидений, так что эта жертва не учитывается при проверке победного условия убийцы (3 жертвы одновременно должны находиться в мире сновидений).

- В варианте «Карты навыков и уровни сложности выживания» Купер не получает карты навыков.



НОВЫЙ УБИЙЦА: ВЕНДИГО

Дополнительная подготовка к игре

Во время подготовки к игре поместите стопку из 7 карт голода рядом с колодой карт убийцы. Получая карту голода, берите её из стопки и добавляйте в руку. Если вы уже достигли лимита карт в руке, берите карту голода из стопки и сразу перемещайте её в стопку сброса.



Изменения в ходе игры

Карты голода

- У карт голода нет специальных эффектов, но их можно сбрасывать, чтобы оплатить стоимость розыгрыша карт убийцы или чтобы переместиться, игнорируя направление стрелки. Кроме того, они необходимы, чтобы применить эффект карты «Неутолимый голод». Существует 2 способа получить карты голода:

- Один раз за ход, на этапе розыгрыша карт мгновенного действия, Вендиго может решить получить 1 карту голода. В этом случае он берет 1 карту убийцы.
- Вендиго получает 1 карту голода при розыгрыше карты «Игра в прятки».



Стопка сброса

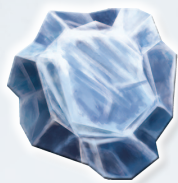


- Полученные карты голода никогда не возвращаются в сформированную во время подготовки стопку. Сбрасывая карту голода, помещайте её в стопку сброса, а оттуда — в колоду убийцы, следуя обычным правилам добора карт. Таким образом, в дальнейшем Вендиго сможет брать карты голода непосредственно из своей колоды.
- Как и обычные карты убийцы, карты голода нельзя сбросить из руки по собственному желанию. Однако в редких случаях, когда вся рука Вендиго состоит из карт голода, убийца может сбросить 1 такую карту перед тем, как брать новые карты из колоды.



- Карты голода — палка о двух концах для Вендиго. С одной стороны, они могут существенно усилить убийцу, дав ему возможность брать дополнительные карты из колоды на этапе. С другой стороны, чем больше карт голода возьмёт Вендиго, тем больше в его колоде будет карт без каких-либо эффектов. Кроме того, чем больше колода убийцы, тем сложнее ему повысить свой уровень, поэтому очень важно контролировать голод Вендиго.

Новый термин: [ЗАМОРОЗКА]



- » В запасе каждой команды есть по 5 жетонов заморозки. На каждом игровом поле не может одновременно находиться больше 5 таких жетонов.



- » Когда Вендиго производит [ЗАМОРОЗКУ] локации, он помещает туда жетон заморозки из запаса. Теперь эта локация заморожена. Жетоны заморозки, как и жетоны баррикад, должны одновременно помещаться на оба игровых поля и возвращаться с них в запас.
- » В одной локации может находиться несколько жетонов заморозки.
- » Если убийце нужно поместить жетон заморозки, но все они уже находятся на его игровом поле, возьмите 1 уже размещённый жетон и поместите его в новую локацию.

Использование жетонов заморозки

Жетоны заморозки используются:

1. Чтобы помешать жертвам чинить, ремонтировать и искать предметы в локациях.



Если в локации есть жетон (или жетоны) заморозки, жертвы не могут чинить там передатчик, ремонтировать транспорт или искать предметы.

«Всё замёрзло!»

Если локация для ремонта транспорта заморожена, вы никаким образом не можете помещать туда жетоны ремонта, но всё ещё можете выполнить особое действие, чтобы заправить транспорт.

2. Чтобы прервать перемещение жертв, проходящих через замороженную локацию.

Когда жертва попадает в замороженную локацию, она должна прекратить своё [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ], независимо от того, сколько шагов у неё осталось. «Мне очень холодно, я не могу пошевелиться!» Однако жертвы могут выполнить Особое действие, Дополнительное действие или использовать предмет, чтобы выбраться из замороженной локации в том же ходу.



Пример. В качестве своего основного действия Бренда совершает [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1–2, чтобы попасть из «Радиорубки» (K4) в «Домик смотрителя» (K2). В локации «Будка охранника» (K3) есть жетон заморозки, поэтому Бренда останавливает там. Затем она разыгрывает «Адреналин», чтобы выполнить **Дополнительное действие** ([ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1), выйти из локации K3 и дойти до «Домика смотрителя» (K2).

Удаление жетонов заморозки

Чтобы убрать жетоны заморозки с игрового поля, жертвы могут выполнить особое действие:

Особое действие Переместите 1 жетон заморозки из вашей локации в запас.

Как и в случае с жетонами баррикад, жертвы должны немедленно сообщить убийце, какой жетон заморозки был удалён с игрового поля. Убийца убирает соответствующий жетон заморозки со своего игрового поля, чтобы расположение жетонов оставалось идентичным. Жетон заморозки, возвращённый в запас, в дальнейшем можно будет использовать ещё раз.





СОВМЕСТИМОСТЬ «ШЁПОТА ЗА СТЕНОЙ. СЕЗОН 1» И ИГРОВОГО ПОЛЯ «ЗАСНЕЖЕННЫЙ СКЛОН»

Если вы хотите использовать игровое поле «Заснеженный склон» с компонентами сезона 1, поместите жетоны совместимости на игровое поле в соответствии с инструкциями ниже:

- Закройте символ  в локации для поиска оружия «Домик смотрителя» (K2) жетоном .
- Закройте символ  в локации для поиска медикаментов «Пункт проката» (31) жетоном .
- Закройте символ  в локации для ремонта транспорта «Вокзал» (C4) жетоном .
- Закройте оранжевую стрелку между локациями «Спуск» (34) и «Долина Костей» (32) жетоном .
- Закройте оранжевую стрелку между локациями «Вершина» (C3) и «Спуск» (34) жетоном .
- Закройте оранжевую стрелку между локациями «Двор» (C2) и «Спуск» (34) жетоном .
- Закройте оранжевую стрелку между локациями «Вершина» (C3) и «Смотровая» (33) жетоном .
- Закройте оранжевую стрелку между локациями «База» (K5) и «Долина Костей» (32) жетоном .

