

КНИГА ПРЕДАТЕЛЯ

Буквой «б» отмечены сценарии, которые есть в книге в коробке, буквой «а» дополнительные сценарии (из старого издания).

Список предателей

Если у двух исследователей одинаковые шансы стать предателями, и один из них зачинщик сценария, то предатель – зачинщик сценария.

Если среди них нет зачинщика сценария, то предатель тот, кто сидит к нему ближе. Если оба сидят рядом, то тот, кто сидит слева.

1. Зачинщик сценария
2. Зачинщик сценария
3. Исследователь с наименьшими Знаниями (но не зачинщик сценария)
4. Исследователь с наибольшей Силой (но не зачинщик сценария)
5. Зачинщик сценария
6. Исследователь с наименьшим Разумом
7. Отец Райнхарт (он садовод) или исследователь с наибольшим Разумом
8. Зачинщик сценария
9. Никто (сначала)
10. Зачинщик сценария
11. Зачинщик сценария
12. Никто
13. Наименьший Разум (но не зачинщик сценария)
14. Зачинщик сценария
15. Наименьшая Скорость (но не зачинщик сценария)
16. Тот, кто слева от зачинщика сценария
17. а) Питер Акимото (он любит жуков) или наибольшее Знание
17б) Тот, кто слева от зачинщика сценария
18. а) Тот, кто слева от зачинщика сценария

- 18б) зачинщик сценария
19. а) Зачинщик сценария
- 19б) тот, кто слева от зачинщика сценария
20. Вивьен Лопез (любит старые фильмы) или тот, кто слева от зачинщика сценария
21. Самый старый исследователь (но не зачинщик сценария)
22. Тот, кто слева от зачинщика сценария
23. Тот, кто слева от зачинщика сценария
24. Брендон Ясперс (любит походы) или наименьшая Скорость
25. Зои Ингстром (всегда играет в куклы) или наибольшее Знание
26. Тот, кто слева от зачинщика сценария
27. Наибольшее Знание (но не зачинщик сценария)
28. Наибольшее Знание (но не зачинщик сценария)
29. Зачинщик сценария
30. Зачинщик сценария
31. а) Тот, кто слева от зачинщика сценария
- 31б) Никто (см. книгу Секретов Выживания)
32. Наибольший Разум
33. а) Наибольшая Скорость (но не зачинщик сценария)
- 33б) зачинщик сценария
34. а) Профессор Лонгфэллоу (любит драматургию) или наибольшая Скорость
- 34б) Скрытый предатель (см. книгу Секретов Выживания)
35. Наибольшее Знание
36. Мисси Дюборд (любит плавать) или наибольшая Скорость
37. Наименьшая Сила
38. Наименьшие Знания (но не зачинщик сценария)
39. Наибольшая Скорость (но не зачинщик сценария)
40. Тот, кто слева от зачинщика сценария

- 41. Зачинщик сценария
- 42. Наибольшая Сила
- 43. а) Зачинщик сценария
 - 43 б) Скрытый предатель (см. книгу Секретов Выживания)
- 44. Самый молодой исследователь (но не зачинщик сценария)
- 45. Наибольшие Знания (но не зачинщик сценария)
- 46. Мадам Зостра (любит готовить) или наименьшая Скорость
- 47. Зачинщик сценария
- 48. Тот, кто слева от зачинщика сценария
- 49. Хизер Грэнвилль или наибольшее Знание
- 50. а) Зачинщик сценария
 - 50б) Никто (см. книгу Секретов Выживания)

Таблица сценариев

В столбце расположены названия комнат, в строке названия карт предзнаменования.

	Bite	Book	Crystal Ball	Dog	Girl	Holy Symbol	Madman	Mask	Medallion	Ring	Skull	Spear	Spirit Board
Abandoned Room	17a/186	7	12	38	1	9	45	42	49	28	50a/346	31a/436	48
Balcony	24	7	32	5	16	6	11	25	49	20	47	39	2
Catacombs	4	7	23	46	1	13	10	25	49	41	37	19a/436	48
Charred Room	24	18a/336	23	38	30	13	34a/316	48	44	20	47	15	8
Dining Room	24	3	27	5	16	6	45	42	21	20	37	39	40
Furnace Room	4	18a/336	32	38	33a/306	13	10	42	36	28	50a/346	15	2
Gallery	17a/186	3	12a/196	38a/196	33a/196	22	10	25	36	41	37	15	8
Gymnasium	35	29	12	46	33a/16	22	11	22	21	41	47	19a/436	48
Junk Room	4	18a/336	27	46	1	9	11	25	44	28a/176	50a/176	31a/176	40
Kitchen	17a/186	3	23	46	33a/166	22	34a/316	32	36	41	37	39	2
Master Bedroom	35	29	27	5	16	6	10	35	44	20	47	19a/436	2
Pentagram Chamber	26	43a/506	32	43a/506	26	26	45	14	14	26	14	43a/506	40
Servant's Quarters	35	29	12	5	30	9	34a/316	42	21	28	50a/346	31a/156	8

1 --- Поступь Мумии

Стена напротив вас задрожала и отъехала в сторону, открыв вашему взору древний саркофаг, покрытый слоями пыли и изрезанный иероглифами. Иероглифы слабо мерцали, притягивая к себе. Скрипучий голос, звучащий как будто бы в вашей голове, произнес: «Я потерял свою невесту много лет назад, больше, чем ты смог бы постичь. Мои слезы стали пылью, но моя любовь ярче солнца. Моя любимая переродилась для меня. И теперь, даже смерть не сможет помешать мне воссоединиться с ней.»

Пока голос говорил, на ваших губах расплзлась улыбка. Все так просто. Влюбленные должны воссоединиться и вы поможете им. Ваши друзья умрут, если встанут у вас на пути. Крышка съехала с саркофага, и вы повернулись к нему, чтобы встретить своего нового друга...своего нового бога.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Поставьте жетон Мумии (большой) и жетон Саркофага (пятиугольный) в комнату, где началось преследование. Вы теряете карту Девушки и все бонусы, которые она дает. Поместите жетон Девушки (малиновый) в любую комнату на том же этаже, на котором находится комната, в которой началось преследование и минимум в 5 комнатах от Мумии. Если таких комнат нет, просто поместите его как можно дальше от Мумии на этом же этаже.

Отложите карту Девушки. Как только исследователь войдет в комнату, на которой стоит жетон Девушки, он возьмет себе ее карту.

Если вы получили карту Девушки, вы можете передать ее Мумии, как только окажетесь с ней в одной комнате. Тогда Мумия будет владеть картой.

Что вы знаете о героях

Они будут пытаться отправить Мумию назад в Страну Мертвых.

Вы выиграете, когда...

...Мумия завладеет картой Девушки и картой Кольцо или Святой знак и вернется с ними в комнату с саркофагом. Или, когда все герои будут мертвы. Если Кольцо или Святой знак до сих пор не в игре, в следующий раз, когда вы откроете новую комнату с предзнаменованием, вы просмотрите всю колоду предзнаменований и возьмете оттуда карту Кольца или Святого знака.

Мумия должна...

...в свой ход: если Мумия выкинула 0 или 1 на кубике при броске на движение, она может с помощью секретного хода перейти в любую пустую комнату в доме.

Один раз в свой ход Мумия **должна** атаковать одного исследователя, находящегося в той же комнате, что и она (если есть такая возможность).

Мумия может подбирать вещи, а так же может владеть картой Девушки, но эти вещи не влияют на ее параметры, карта Девушки тоже не дает бонусов к параметрам Мумии.

Вы можете передавать вещи и Девушку Мумии, если находитесь с ней в одной комнате.

Специальные атаки

Мумия атакует Силой, но наносит повреждения только Скорости исследователя, до тех пор, пока не сведет ее до минимума (до знака черепа она ее свести не может). После этого, она повреждениями понижает Силу противника, пока он или она не умрет.

Когда Мумия наносит 2 и более повреждений атакой, она может украсть вещь, вместо того, чтобы наносить повреждения. Таким же образом Мумия может отбить Девушку у исследователя.

Мумия иммунна к атакам Скорости (Револьвер, Динамит на нее не действуют).

Если вы выиграли...

Девушка сидит связанная в углу комнаты и умоляет вас помочь ей. Мумия пересекает комнату и протягивает к ней свои, обмотанные бинтами, руки. Медленно, нежно, Мумия прижимается к дрожащим губам девушки зияющим отверстием, заменяющим ей рот. Крики девушки стихают, ее глаза закатываются и от влюбленных начинает исходить янтарное сияние. «Мой жрец, моя любовь...наконец мы снова вместе...» мурлычет преобразившаяся девушка «и скоро мир преклонится перед нами. Их плоть будет нашей и мы сожжем ее, их души будут нашими, и мы насытимся ими... »

Мумия: Скорость 3, Сила 8, Разум 5.

2 --- Спиритический сеанс

Жуткий, могильный холод заполнил комнату, и вы услышали мертвый голос, доносящийся сквозь, будто сгустившийся, воздух: «Я должен освободиться... освободи мою душу...или ты умрешь...» Когда стихли последние слова, спиритическая доска в ваших руках задрожала. Казалось, она повторяет ритм вашего сердца. Посмотрев на доску, вы увидели, как указатель на ней выводит фразу:

УБЕЙИХВСЕХ

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Отложите в сторону жетон Призрака (светло-зеленый). Если комната с пентаграммой (Pentagram Chamber) еще не в игре, найдите ее среди невыложенных тайлов комнат и присоедините к свободному дверному проему в подвале (Basement) минимум в 5 комнатах от себя. Если в 5 комнатах от вас нет свободного дверного проема, присоедините ее как возможно дальше в подвале. Колоду комнат перетасуйте.

Что вы знаете о героях

Они пытаются вызвать Призрака до того, как это сделаете вы. Если у них получится, они будут контролировать Призрака и получают от него задание. Если у них не получится, они попытаются уничтожить Призрака.

Вы выиграете, когда...

...все герои будут мертвы, в независимости от того, кто первый призовет Призрака.

Как призвать Призрака

Вы соревнуетесь с героями, кто быстрее вызовет Призрака. Чтобы его вызвать, вам необходимо провести спиритический сеанс.

Пока Спиритическая Доска у вас, вы можете делать броски на Знания 5+ или на Разум 5+. В течение хода вы можете сделать только один бросок. Когда вы сделаете успешные один бросок на Знание и один бросок на Разум, вы вызовете Призрака.

Герои тоже делают броски на Знание и Разум, чтобы вызвать Призрака. Если вы вызовете Призрака раньше них, поставьте жетон Призрака рядом с вашим персонажем. Если герои вас опередят, они расскажут вам, что произойдет.

Если вы вызвали Призрака первым...

Призрак говорит (прочтите громко и с выражением): «Теперь я отомщу вам, живые!»

Если предатель умрет, вы все равно будете контролировать Призрака. Призрак должен двигаться к героям каждый свой ход, атакая на них, если есть возможность.

В конце вашего первого хода за Призрака дом начинает разрушаться. Первой комнатой, которая обвалится, должен быть Чердак (Attic) (или, если его нет на карте дома, любая свободная комната верхнего этажа). После этого, в конце хода каждого исследователя, говорите ему, чтоб он выбирал, какая комната обвалится следующей.

Чтобы обозначить, что комната разрушена, возьмите ее тайл и переверните рубашкой вверх. Обвалится может только комната, смежная (имеющая общую стену, не обязательно общий дверной проем, диагонали не считаются) с которой уже обвалилась. Если обваливается комната, в которой был исследователь, он погибает (даже если этот исследователь вы).

Когда все комнаты верхнего этажа разрушатся, разрушайте первый этаж, начав с Парадной Лестницы (Grand Staircase). Чтобы обозначить разрушение комнат на тайле холла, ставьте на них жетоны. Когда разрушен первый этаж, обваливается подвал (Basement), начиная с Входа в Подвал (Basement Landing).

Если Заколдованный лифт (The Mystic Elevator) должен ехать на этаж, на котором нет не разрушенных комнат со свободными дверными проемами, он просто стоит на месте.

Только Призрак может проходить через разрушенные комнаты. Вы контролируете Призрака, если вызвали его первым, или если герои, призвав его первыми, провалили задание, которое он им дал.

Специальные атаки

Никто не может атаковать, пока спиритический сеанс не проведен. Призрак проводит атаки Разумом, нанося ментальные повреждения. Владелец Кольца или любой исследователь, находящийся в комнате с пентаграммой (Pentagram Chamber), может атаковать Призрака Разумом.

Если Призрак атаковал и выбросил на кубиках меньше, чем герой, Призрак повреждений не получает.

Если вы выиграли...

Туман заполняет дом сверху донизу. Вы скользите сквозь него так же бесшумно, как и призрак рядом с вами. Биение вашего сердца становится все медленнее, пока, наконец, совсем не останавливается. Тишина. Теперь двум призракам суждено вместе охранять это место. Вечно.

Призрак: Скорость 4, Разум 6.

3 --- Тушенные лягушачьи лапки

Откуда-то из тени вы услышали голос, обращавшийся к вам. «Ты ведь сможешь мне, правда, мой маленький пухлый гусеныш? Мерзкие людишки везде в моем доме, везде! И они украли мою драгоценную книгу, да! Помоги мне наказать их, мой сладенький! Ты ведь такой хорошенький!»

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Отложите в сторону жетон Кошки (оранжевый) и жетоны Лягушек (оранжевые). Поместите жетон Ведьмы (большой) в Холл (Entrance Hall). Поместите один жетон Корня (оранжевый) в Оранжерею (Conservatory), один в Кладовку (Larder) и один в Кухню (Kitchen) сейчас, если комнаты открыты, или когда они откроются, если нет. Не говорите героям, в каких неоткрытых комнатах должны появиться жетоны Корней. Вы не можете подбирать жетоны Корней.

Что вы знаете о героях

У них есть ведьмина книга заклинаний (карта Книга). Вы должны забрать ее у них, потому что они могут использовать Книгу, чтобы лишить Ведьму ее неуязвимости.

Вы выиграете, когда...

...все герои будут мертвы, или превращены в лягушек.

Заклинания Ведьмы

Ведьма может кастовать одно из следующих заклинаний один раз в ход. Если вы отберете Книгу у героев, вы тоже сможете кастовать одно из первых двух заклинаний один раз в свой ход.

Лягушачья Кожа: Ведьма может прокастовать это заклинание на любого героя, находящегося с ней в одной комнате. Ведьма и герой делают бросок на Разум. Если Ведьма выбросила больше, чем герой, он превращается в лягушку и сбрасывает все вещи. Сила и Знания героя понижаются до минимального значения. Лягушка не может атаковать, тянуть карты и открывать новые комнаты. Другой исследователь может подобрать лягушку и носить с собой, как вещь. Ни вы, ни Ведьма не можете атаковать лягушку. Ведьма оставляет их на закуску своей любимой кошечке.

Дыхание Дракона: Ведьма может кастовать это заклинание на любого персонажа, находящегося на ее линии огня (прямой линии свободных дверных проемов) или в одной комнате. Это заклинание наносит урон по итогам броска двух кубиков. Заклятье нельзя никак отразить.

Крылья Ворона: Ведьма может прокастовать это заклинание, чтобы переместиться в любую комнату дома. Она может переместить этим заклинанием и вас, если вы находитесь с ней в одной комнате.

В свой ход вы должны

Когда первый из исследователей превращен в лягушку, посадите жетон Кошки в комнату, в которой началось преследование. В следующий ход монстров она движется к ближайшей лягушке. Если Кошка в одной комнате с лягушкой, она атакует лягушку Силой. Если атака проходит успешно, Кошка съедает лягушку. Кошка игнорирует лягушек, которых носят с собой другие исследователи.

Специальные атаки

Ведьма неуязвима. Ее нельзя атаковать. Ведьма не может атаковать обычным для исследователей способом, она только кастует одно из заклятий в свой ход. Она не может подбирать вещи.

Если вы выиграли...

«Одна маленькая лягушечка, вторая маленькая лягушечка... Ступай, моя крошка, покорми своими плохими лягушачьими друзьями милую пушистую кисоньку, сокровище мое!»

Ведьма: Скорость 4, Разум 6, Сила 3.

Кошка: Скорость 3, Разум 2, Сила 3.

4 --- Паутина Судеб

Вы вздогнули, почувствовав, как темное нечто прокралось в ваше сознание и уютно устроилось в вашем черепе. Кажется, вы остались собой, пока остались собой. Но теперь вы были еще и Ей --- паучихой. Пухлый маленький комочек плоти отчаянно бьется в вашей паутине. Вы чувствуете, как ваша новая паучья сущность впрыскивает яйца в живот визжащей добычи. Скоро она перестанет сопротивляться, и ваши малыши вырвутся наружу из ее дергающегося трупa. И вы, наконец, сможете попробовать свою добычу. Она борется с неизбежным, заставляя паутину дрожать и эта дрожь передается вашему паучьему телу. Но инстинкт подсказывает вам, что те, остальные, захотят помешать рождению ваших малышей... если вы не помешаете им.

Прямо сейчас

Если играют 5-6 игроков или более, ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Если играет 3-4 игрока, ваш персонаж сожран паучихой. Сбросьте все свои вещи и уберите вашу фигурку с поля.

Поместите жетон Паука (большой) в той же комнате, в которой зачинщик преследования получил карту Укуса.

Возьмите трек хода\повреждений и поставьте на нем начальное значение 1. Вы будете использовать его, чтобы отсчитывать, какой сейчас ход.

Что вы знаете о героях

Зачинщик преследования запутался в огромной липкой паутине и теперь «заражен» яйцами гигантской паучихи. Он не может передвигаться.

Вы выиграете, когда...

...яйца паучихи вылупятся на девятом ходе. Или, когда все герои будут мертвы.

В свой ход вы должны

В конце каждого своего хода, передвиньте указатель на треке хода\повреждений на следующее число.

Паучиха должна...

...в свой ход паучиха должна двигаться к исследователю (но не к зачинщику преследования) и атаковать, если есть возможность. Ни паучиха, ни предатель не могут атаковать зачинщика преследования (если яйца в нем не уничтожены). Он должен быть жив, когда из него начнут вылупляться детеныши.

Специальные атаки

Каждый раз, когда Паучиха атакует, она может **один** раз перебросить кубики, не давшие успеха при начальном броске. (Например, она бросает 4 кубика и два из них не дали успеха. Тогда она может еще раз перебросить эти 2 кубика.)

Если вы выиграли...

...паучиха сытно наелась вкусной, очень вкусной, человечинкой.

Паучиха:

Номер хода	Скорость	Сила	Разум
1	0	2	5
2	1	2	5
3	2	4	5
4	4	4	5
5	5	5	5
6	6	7	5
7+	6	8	5

5 --- Непростая жизнь молодого оборотня

Яркий лунный свет заполнил комнату, лаская вашу кожу. Вы резко подняли голову и уставились в окно. На небе сияла полная луна. Ваш рассудок начал гаснуть и последним, что осталось в вашей памяти, был ваш крик, перешедший в протяжный волчий вой. Ваше тело преобразилось и наполнилось силой, невероятной и прекрасной.

Прямо сейчас

Поместите жетон Волка (оранжевый) на карточку своего исследователя.

Вы – оборотень. Сбросьте все свои вещи. Если за вами ходили Девушка или Психопат, они сбегают от вас. Отложите их карты и приведите свои параметры в порядок (сняв бонусы, которые давали сброшенные вещи и карты Девушки и Психопата). Жетоны Девушки и Психопата (малиновые) остаются в той же комнате, в которой вы превратились.

Если какой-то из ваших навыков упал ниже начального уровня, верните его на начальный уровень. Потом увеличьте свои навыки на 1 за каждого героя в игре. Например, если в игре 3 героя, вы получаете 3 единицы на увеличение навыков **суммарно! Не по 3 на каждый навык.**

Что вы знаете о героях

Кажется, вы знаете о них что-то, и даже много. Но сейчас ваше волчье сознание не способно обобщить эти знания.

Вы выиграете, когда...

...все герои будут мертвы, или превращены в оборотней.

В свой ход вы должны

В начале каждого вашего хода вы получаете +1 к Силе и +1 к Скорости. Но вы не можете повысить свои навыки больше, чем до максимума, указанного на карточке вашего персонажа.

Собака

Собака становится монстром под вашим контролем. Поместите жетон Собаки (оранжевый) в ту же комнату, в которой находится ваш персонаж. Текст на карте Собака игнорируется.

Специальные атаки

Когда вы или Собака атакуете героя, он получает повреждения как при обычной атаке. Но теперь, в начале каждого своего последующего хода он должен проходить

проверку Разума 4+, чтобы сопротивляться проклятью оборотня. Если он ее провалит, он превращается в волка и переходит на вашу сторону. Дайте ему прочесть сценарий предателя. Теперь он может делать все, что здесь описано.

Ни один из навыков Оборотней нельзя понизить до черепа, если их не атакуют специальным оружием, описанным в сценарии героев. Все повреждения, получаемые вами от любых других атак, наносят половину своих повреждений, округленную вверх.

Ни вы, ни Собака, не можете подбирать вещи или пользоваться лифтом.

Если предатель победил, то победившими считаются созданные им оборотни, убившие хотя бы одного героя, каждый.

Если вы выиграли...

Вы прокрадываетесь через дом и выходите в сад, наслаждаясь умиротворяющим привкусом крови во рту. Слегка вильнув хвостом, вы запрыгиваете на поросшую мхом стену и с нее приземляетесь на шоссе. Вы уже слышите манящий сладкий запах других людей, менее чем в миле отсюда. Охота только начинается.

Собака: Скорость 6, Разум 3, Сила 4.

6 --- Летающий глаз

Ваши повелители, наконец, прибыли. Вы падаете ниц перед огромным глазом, спустившимся с космического корабля и замершим в футе от вашего лица. Настало время и вашим друзьям познать истину и приклонится перед своими новыми повелителями.

Прямо сейчас

Если в игре 3-4 игрока, возьмите один жетон Пришельца (синий). Если в игре 5-6 игроков, возьмите два жетона Пришельцев. Поместите этот жетон (или жетоны) в комнату, где началось преследование. Также поместите туда жетон Космического Корабля (пятиугольный).

Поместите фигурку вашего персонажа на жетон Космического Корабля. Ваш исследователь, со всеми его картами Вещей и Предзнаменований, вне игры. Он ждет, когда пришельцы закончат свои дела и улетят вместе с ним.

Что вы знаете о героях

Они хотят вас спасти. В отличие от вас, они способны справляться с гипнозом Пришельцев.

Вы выиграете, когда...

...все герои будут мертвы, или будут находиться на Космическом Корабле.

Специальные атаки

Вместо атаки Силой, Пришелец может атаковать Разумом всех исследователей в одной с ним комнате одновременно. Пришелец бросает кубики один раз, а исследователи каждый по отдельности. Результат атаки рассчитывается для каждого исследователя независимо, как будто бы атаковали только его одного. Если исследователь победил Пришельца по броску, никто не получает повреждений. Если Пришелец победил исследователя по броску, исследователь, вместо того, чтобы получить повреждения, попадает под ментальный контроль.

Когда вы получаете контроль над исследователем, вы начинаете двигать его к Космическому Кораблю в его ход. Загипнотизированный исследователь игнорирует особые свойства комнат, через которые проходит (не получает повреждений и не бросает кубик). Он не может атаковать или делать какие-либо другие действия. Когда исследователь вошел в комнату с Космическим Кораблем, в начале следующего своего хода он входит на борт и выбывает из игры.

Герои знают способ освободить друг друга от ментального контроля Пришельцев. Пришельцы могут загипнотизировать персонажа только один раз. Если его освобождают от ментального контроля, он становится к нему иммунен.

Пришельцы иммунны к атакам Скорости (Револьвер, Динамит).

Пришельцы, которые потеряли сознание, все равно держат под контролем персонажей, которых уже загипнотизировали.

Если вы выиграли...

Ваши повелители довольны, очень довольны подарком, который вы им сделали. Ваши друзья будут великолепным материалом для их ксенобиологических экспериментов. И, конечно, повелители пообещали отдать вам их глаза. В качестве сувениров.

Пришельцы: Скорость 4, Разум 6, Сила 6.

7 --- Плотоядный плющ

Вы всегда любили растения. Филодендроны, азалии, астры и плющ. О, да, плющ. Вы наблюдаете как его красивые, извивающиеся лозы оплетают стены особняка и одна за другой проскальзывают в открытое окно. Вы знаете, что должны помочь им расти и расти дальше. А что нужно растениям для бурного роста? Свет, вода... и удобрения. Из чего же можно сделать хорошее удобрение? Да, конечно! Из ваших друзей!

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Если у вас есть Книга, вы должны сбросить ее. Вы не можете ее подобрать потом.

Отложите в сторону в два раза больше пар жетонов Корень и Росток (оранжевых), чем количество игроков в игре (максимум 10 пар). Каждая такая пара жетонов называется «лоза».

Поместите жетоны Корней в следующие «оплетенные» комнаты: Холл (Entrance Hall), Балкон (Balcony), Спальня (Bedroom), Часовня (Chapel), Оранжерея (Conservatory), Столовая (Dining Room), Сад (Gardens), Парадная Лестница (Grand Staircase), Кладбище (Graveyard), Хозяйская Спальня (Master Bedroom), Внутренний Двор (Patio), и Башня (Tower). Вы не можете поместить более чем один жетон корня в комнате. Если оплетенных комнат в игре больше, чем жетонов корней, вы выбираете, в каких из них будут корни. Если у вас корней больше, чем оплетенных комнат, можете добавлять корни в новые комнаты, которые откроют.

Поместите жетон Ростка в каждой комнате с корнем.

Что вы знаете о героях

Они готовят что-то... что-то, что может уничтожить ваш обожаемый плющик.

Вы выиграете, когда...

...все герои будут мертвы, или специальная вещь, которую они сделают, будет уничтожена (как они ее должны сделать описано в сценарии героев). Чтобы уничтожить специальную вещь, сначала отберите ее у героя, держащего ее. Потом закончите свой ход в комнате Пропась (Chasm), Котельная (Furnace Room) или Подземное Озеро (Underground Lake). Так вы уничтожите вещь (сбросите в пропасть, утопите в озере или сожжете в котельной).

Лозы

Вы можете передвигать Росток лозы, но ее Корень всегда остается в комнате, в которой вы его поставили. Только Росток лозы может атаковать или быть атакованным.

Если Росток входит в Заколдованный лифт (The Mystic Elevator), лифт не сможет двигаться, пока Росток из него не выйдет.

Корни не замедляют передвижение героев, как описано в правилах, а вот Ростки – замедляют.

Специальные атаки

Корни не могут двигаться, атаковать или быть атакованными, в отличие от Ростков.

Если Росток успешно атаковал героя, герой не получает повреждений. Его персонаж оплетен плющом. Он сбрасывает все свои вещи, которые остаются в той же комнате.

Оплетенного героя не могут атаковать другие Ростки, но вы можете. Когда лоза оплела героя, в свой ход она начинает двигаться по направлению к своему Корню, на 2 комнаты каждый ход, вместо того, чтобы двигаться как обычно. Росток может выбрать любую дорогу к своему корню. Открытые двери ему не обязательны. Лоза, тянущая героя, атаковать не может.

В ход лозы все герои, которые были оплетены и дотянуты до Корня, сожраны им. Лоза, сожравшая исследователя, наелась и из игры удаляется.

Колокольчик никак не действует на оплетенных героев. Спиритическая Доска не действует на Ростки.

Если вы выиграли...

Вы лежите в хозяйской спальне, наблюдая, как плющ обвивает потолок над вашей головой. Его лозы одна за другой оплетают стены, скользят по простыням. Дом стал таким умиротворенным и красивым. Теперь вам придется искать еще «друзей», чтобы кормить свой драгоценный плющик.

Вы всегда обожали растения.

Лозы: Скорость 2, Разум 3, Сила 5.

8 --- Вой банши

Вы услышали слабый звук извне комнаты, будто бы кто-то карабкался по стене, цепляясь длинными когтями за камни кладки. Несколько секунд спустя вы увидели, как что-то белое и оборванное быстро промелькнуло на другом конце комнаты. Вы кинулись к двери, спасаясь от неведомого существа. И вдруг оно вздохнуло.

Этот звук, казалось, заполнил комнату, и на ваше сердце опустился жуткий, могильный холод. Смерть пришла, но не за вами. Спиритическая доска защитит вас от мертвого голоса вашей любимой. Вы точно знаете, что если бы вы смогли остаться с ней наедине, она бы согласилась стать вашей... навечно...

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Поместите жетон Банши (большой) в комнату, в которой находится ваш персонаж.

Что вы знаете о героях

Они хотят заставить Банши замолчать.

Вы выиграете, когда...

...все герои будут мертвы.

Банши

Банши передвигается, основываясь на собственной логике. Она всегда передвигается в точности на столько комнат, сколько выпадет при ее броске на Скорость. Каждый раз, когда вы начинаете двигать Банши, бросьте 2 кубика, чтобы определить основную идею ее передвижения:

0. Поместите Банши в любую комнату на расстоянии не дальше, чем 7 комнат от ее текущего положения. В этот ход она больше не движется.
1. Выберите, в какую комнату она входит первой. Далее, до конца хода, Банши идет только влево (если возможно).
2. Выберите, в какую комнату она входит первой. Далее, до конца хода, Банши идет только вперед и прямо (если возможно). Если она все-таки вынуждена будет повернуть влево или вправо, определите случайным образом, куда.
3. Выберите, в какую комнату она входит первой. Далее, до конца хода, Банши идет только вправо (если возможно).
4. Вам повезло, и в этот ход вы полностью контролируете передвижение Банши. Только ее вой в этот ход может подействовать только один раз и только на одного исследователя.

По-другому идею передвижений 1 и 3 можно описать так: Банши «прижимает» к левой или правой стене дома. Если «левая» Банши не может повернуть влево, она пойдет прямо. Если она не может идти прямо, она повернет вправо. Если она попала в тупик, она выйдет из него тем же путем, каким вошла. Банши никак не влияет на перемещения других игроков, они на ее перемещения тоже никак не влияют. Банши не может открывать новые комнаты.

Если Банши вошла на Верхний Этаж (Upper Landing), в Разрушенную Комнату (Collapsed Room), Галерею (Gallery), Фойе (Foyer (когда открыта Лестница в Подвал (Stairs from Basement))) или в комнаты с Секретной Лестницей (Secret Stairs), Тайным Проходом (Secret Passage) или с жетоном Проворачивающейся Стены (Wall Switch), вы можете решить, будет ли она ими пользоваться или нет. Банши не может пользоваться Заколдованным Лифтом (Mystic Elevator).

Когда Банши проходит через комнату с исследователем или останавливается в комнате с исследователем, она воет. Когда она воет, каждый исследователь в комнате должен сделать бросок на Разум:

6+. Исследователь бросает кубик и получает столько ментальных повреждений, сколько выпадет.

3-5 Исследователь бросает 2 кубика и получает столько ментальных повреждений, сколько выпадет.

0-2 Исследователь бросает 4 кубика и получает столько ментальных повреждений, сколько выпадет.

Вы иммунны к вою Банши до тех пор, пока у вас есть Спиритическая Доска. Если вы ее потеряли, вы получаете повреждения, как и все остальные.

Специальные атаки

Банши не может быть атакована.

Если вы выиграли...

Серебристые волосы банши укутывают вас, вы смотрите в ее ледяные глаза. В доме остались только трое: вы вдвоем и ваша любовь. Вы будете вместе. Вечно.

Банши: Скорость 8.

9 --- Танец Смерти

Все часы в доме пробили полночь. Вы и не думали, что уже так поздно. Когда бой часов стих, одинокая скрипка протяжно заиграла зловещую мелодию. Она заполняла собой все пространство, призывая вас танцевать. Ваш рассудок содрогнулся от ужаса, а на губах против воли расплзлась улыбка. Вы пытались сопротивляться, а потом...

Да как вы вообще могли подумать о том, чтобы сопротивляться этой прекрасной музыке? Восторг и наслаждение переполняли вас. Этот танец должен длиться вечно. Вы не можете позволить его прерывать.

Прямо сейчас

Этот сценарий начинается без предателя. Каждый игрок будет иметь возможность им стать в течение своего хода.

Если какие-то из ваших параметров упали ниже начального уровня, повысьте их до начального значения.

Что вы знаете о героях

Они хотят остановить музыку. Эту прекрасную музыку.

Вы выиграете, когда...

...Символ веры будет уничтожен. Чтобы уничтожить его, его нужно сначала украсть у героя, который им обладает. Потом закончите свой ход в комнате Пропась (Chasm), Котельная (Furnace Room) или Подземное Озеро (Underground Lake). Так вы уничтожите Символ веры (сбросите в пропасть, утопите в озере или сожжете в котельной).

В свой ход вы должны

Танцуйте, пока не упадете замертво. Каждый ход вы должны делать бросок на Силу.

3+ ничего не происходит

0-2 вы не можете двигаться в этот ход и теряете 1 Силы.

В отличие от героев, вам не нужно делать бросок на Разум в начале каждого хода, если у вас нет Символ веры. (То есть не нужно совсем. Это герои делают этот бросок, если у них нет Символа веры. Если он появится у вас, это ничего для вас не изменит).

Специальные атаки

Все ваши атаки – заряды энергии. Вы не можете делать атак Силой. Вы делаете только атаки Скоростью и повреждения наносите только Скорости.

Если вы нанесли противнику 2 и более повреждений, можете украсть у него вещь вместо того, чтобы наносить повреждения.

Если вы выиграли...

Волшебная, прекрасная мелодия, мелодия печали и наслаждения теперь заполняет все комнаты старинного особняка. Танцоры бесконечно кружатся в бальном зале под музыку невидимого скрипача. Этот танец такой затягивающий, такой великолепный, что они скорее умрут, чем остановятся. А остановиться они не смогут.

10 --- Семейное собрание

Психопат резко поднял голову, прислушиваясь: «Ты слышишь это? Слышишь? Там, под полом, где я закопал их. Мою семью.»

Пол задрожал и проломился, и два полуразложившихся трупа выползли на свет. Один из них потянулся к вам и оскалил пасть. Из его рта выпало несколько могильных червей.

Психопат толкнул вас в объятия зомби: «Мама и папа... Они всегда мечтали усыновить кого-нибудь»

Прямо сейчас

Возьмите столько жетонов Зомби (светло зеленых), сколько игроков в игре. Поместите каждого Зомби в комнату с символом предзнаменования, не более, чем одного Зомби в одну комнату. Если Зомби больше, чем комнат с предзнаменованиями, то поместите их просто по комнатам, на которых нет символа события.

Психопат убил вас. Уберите свою фигурку с поля и замените ее жетоном Психопата (малиновым). Возьмите трек хода\повреждений и установите на нем значение 0. Вы будете использовать его, чтобы отсчитывать повреждения.

Что вы знаете о героях

Они пытаются заманить Зомби в особые комнаты, расположенные по всему дому.

Вы выиграете, когда...

...все герои будут мертвы.

Зомби

Вы можете передвинуть выбранного Зомби по направлению к исследователю, находящемуся от него по линии огня (непрерывной прямой линии свободных дверных проемов). Зомби может двигаться только к ближайшему исследователю в поле своего зрения. Если два исследователя находятся от Зомби на одном расстоянии в поле зрения, вы можете выбрать, к какому из них Зомби пойдет. Если Зомби начал двигаться к исследователю, он движется в этом направлении до конца хода. Если Зомби не видит ни одного исследователя, вы сами решаете, куда он движется.

Если в начале хода Зомби появляется другой исследователь, который теперь ближе к Зомби, чем тот, за которым Зомби гнался в прошлый ход, внимание Зомби переключается на того, кто к нему ближе.

Зомби атакует, когда находится в одной комнате с исследователем.

Если Зомби вошел в комнату, в которой попадает в ловушку героев, герои сообщат вам, что происходит.

Психопат может получить 5 очков физических повреждений перед тем, как умереть. Используйте трек хода\повреждений, чтобы следить за нанесенными ему повреждениями. Повреждения, которые он получает, не меняют его навыки.

Если вы выиграли...

Семья злится на вас. Новые дети, которых вы обещали маме и папе, новые друзья, которых вы клялись, что приведете сестре и брату... они все сломаны. Их больше нет. Они лежат там, где члены семьи их нашли и обняли в знак приветствия, в лужах собственной крови и в окружении своих внутренних органов и осколков костей, разбросанных по полу.

Вы не хотите, чтобы ваша семья злилась на вас. Вы слышите, как мама плачет где-то под полом.

Вы выходите из дома и, обернувшись на прощанье, говорите «Не плачь, мама! Я знаю, где найти еще.»

Зомби: Скорость 2, Сила 6, Разум 2, Знания 3.

Психопат: Скорость 3, Сила 5, Разум 5.

11 --- Впустите их

Все остальные называют вашего нового друга сумасшедшим. Да, вам сначала тоже так казалось. Но неожиданно его невнятные слова обрели смысл. Все встало на свои места. Вы ПОНЯЛИ.

Туман! Тот самый туман, который вы видели из окон. Они живут в тумане, теперь вы знаете об этом. И они хотят в дом. Трепет предвкушения переполнил вас, когда вы подумали о том, что они сделают, когда войдут внутрь.

Психопат закричал «Пришло время! Открывай окна!» и вы подчинились.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Вы теряете все бонусы от Психопата. Отложите его карту и поместите его жетон (малиновый) в комнату, в которой вы находитесь.

Поместите по жетону Спектера (светло-зеленый) лицом вниз в Холл (Entrance Hall) и в каждую комнату с окнами, выходящими на улицу (Спектер – это материальное представление человеческого страха, которое обладает собственным разумом и питается ментальной энергией). Эти Спектеры вне дома и ждут, когда вы с Психопатом откроете окна и впустите их. Комнаты с окнами, выходящими на улицу, это Парадная Лестница (Grand Staircase), Хозяйская Спальня (Master Bedroom), Спальня (Bedroom), Часовня (Chapel) и Столовая (Dining Room). Если окна заблокированы стеной другой комнаты, Спектер туда не помещается.

Что вы знаете о героях

Они хотят провести обряд экзорцизма и изгнать Спектеров.

Вы выиграете, когда...

...все герои будут мертвы.

Как впустить Спектеров

Вы должны открыть двери и окна, чтобы впустить Спектеров. Вместе вы и Психопат можете открыть окна и входную дверь. Открыть окно или входную дверь стоит для вас 1 движения. Как только дверь или окно открываются, переверните лицом вверх жетон Спектера, находящийся в этой комнате. Спектеры могут двигаться и атаковать в тот же ход, в который их жетоны перевернули лицом вверх.

Если комнату с окнами, выходящими на улицу, открыли только что, поместите туда лицом вниз жетон Спектера. Если окна заблокировали, прикрепив другую комнату к стене с ними, до того, как вы открыли там окна, уберите оттуда жетон Спектера.

Закрытые Спектеры не мешают героям передвигаться и не поддаются влиянию Колокольчика и Спиритической Доски.

Психопат должен...

...в свой ход Психопат движется самым коротким из возможных путей к ближайшему закрытому жетону Спектера. Как только все закрытые жетоны Спектеров откроются, Психопат продолжит исследовать дом, ища комнаты с окнами, выходящими на улицу. Хотя Психопат и может открывать новые комнаты, он игнорирует все их свойства, не останавливается и не тянет карты, если входит в комнату с символом. Для других исследователей эти комнаты считаются исследованными. Как только все тайлы комнат выложены в дом и все закрытые Спектеры открыты, Психопат может атаковать.

Специальные атаки

Спектеры атакуют Разумом.

Если исследователь, у которого есть Кольцо, победил Спектера ментальной атакой, Спектер погибает.

Психопат не может атаковать, пока все Спектеры не открыты, но он может защищаться, если атакуют его.

Если вы выиграли...

Было еще не слишком поздно, когда, смывая кровь со своих рук и пытаясь прогнать страшные крики из своей памяти, вы поняли, что это и было то, чего хотели эти существа из тумана. Как же здорово, что вы их все-таки впустили.

Спектеры: Скорость 4, Разум 6.

Психопат: Скорость 7, Сила 7, Разум 7.

12 --- Блуждающие

В этом сценарии нет предателя. Все исследователи должны вместе уничтожить своих Злобных Близнецов. Если ваш исследователь убит, вы можете продолжать контролировать вашего Злобного Близнеца и убивать других исследователей. Остальная часть правил описаны в Книге Секретов Выживания.

13 --- Возможность выспаться

Вы внезапно оказались в другом месте. Очень, очень плохом месте. Но вы с восторгом осознали, что здесь вы обладаете неограниченной властью!

Это ваш шанс изменить все. Соблазнительная мысль прокралась откуда-то в ваш мозг... нужно сделать перерыв, отдохнуть немного. Может прилечь и подремать? Какая хорошая идея...

Глаза вашей телесной оболочки сомкнулись и, впервые в жизни, открылись глаза вашего подсознания. Настало время отпустить ваши сны на свободу. Начнем же ночной кошмар.

Прямо сейчас

Положите вашу фигурку плашмя в комнате, в которой она была, когда началось преследование. Ваше тело спит. Вы не можете двигаться и производить какие-либо другие действия. Сбросьте все свои вещи. Отложите в сторону карты Собаки, Психопата или Девушки, если ранее они следовали за вами, и снимите все бонусы, которые они давали, со своих параметров. Если вдруг какие-то ваши параметры после этого падают до черепа, просто понизьте их до минимального значения. Вы не можете прямо сейчас умереть.

Поместите столько жетонов Кошмаров (синих), сколько игроков в игре, в комнату, в которой находится ваше спящее тело.

Незаметно пересчитайте количество комнат, пригодных для побега. Пригодными для побега считаются комнаты с дверями из дома или просто не обнесенные стенами. К ним относятся: Оранжерея (Conservatory), Холл (Entrance Hall), Сад (Gardens), Кладбище (Graveyard), Внутренний Двор (Patio), Башня (Tower) и Балконы (Balcony). Даже если все четыре стороны одной из этих комнат имеют общую стену с другой комнатой, они все равно считаются открытыми и пригодными для побега Кошмаров. Если таких комнат меньше, чем игроков в игре, просмотрите тайлы комнат и присоединяйте пригодные для побега комнаты по обычным правилам присоединения комнат, пока их количество не сравняется с количеством игроков. Запишите, сколько таких комнат куда-нибудь и не показывайте героям.

Отложите в сторону столько «жетонов побега», сколько в доме комнат, пригодных для побега. (В их качестве, в принципе, можно использовать любые жетоны, например, Крыс или Пузыря)

Что вы знаете о героях

Они хотят разбудить ваше физическое тело.

Вы выиграете, когда...

...сбежит столько Кошмаров, сколько комнат для побега в доме было на момент начала сценария (у вас записано это число). Когда это произойдет, просто покажите записанное число героям.

Как Кошмары сбегают

Кошмар, находящийся в комнате, пригодной для побега, сбегает, потратив 1 движения.

Два Кошмара не могут сбежать из одной и той же комнаты. Когда Кошмар сбежит из комнаты, поместите на нее «жетон побега». Если в процессе открыли новую комнату, пригодную для побега, Кошмары могут использовать ее, чтобы сбежать, но необходимое количество сбежавших Кошмаров она не увеличивает.

Как только Кошмар сбежал или был убит, вы можете породить еще один Кошмар. Поместите жетон Кошмара в комнату, в которой вы спите.

Специальные атаки

Кошмары атакуют Силой, но наносят ментальные, а не физические, повреждения.

Если Кошмар атаковали и выиграли бросок, он убит, а не обездвижен. Если он был побежден, когда атаковал сам, он обездвижен, или потерял сознание, как описано в правилах.

Если вы выиграли...

Вы смотрите своему телу в глаза. С ужасом эта никчемная физическая оболочка узнает собственное подсознание. Она пытается кричать, но ее крик пожирают ожившие ночные кошмары.

Кошмары: Скорость 5, Разум 4, Сила 4.

14 --- Звезды не ошибаются

Отстав от друзей, или жертв, смотря как посмотреть, вы поприветствовали ревностных служителей вашего культа. Сбравшись вместе, вы принялись медленно, ритмично раскачиваться и петь. Ваши голоса становились все громче и громче, взывая ко злу и святотатству. Культ обращался к своему ужасному богу, умоляя его явиться перед вами... и совершить омовение в крови ваших друзей. Жертвоприношение начинается.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Поместите столько жетонов Культистов (малиновых) в Комнату с Пентаграммой (Pentagram Chamber), сколько в игре игроков, кроме вас.

Что вы знаете о героях

Единственный способ для них не позволить вам призвать вашего бога – осквернить пентаграмму. Для этого они будут использовать банки с краской (жетоны Краски), которые спрятаны по всему дому.

Вы выиграете, когда...

...либо все герои умрут, либо вы призовете своего бога.

Как призвать Бога

Чтобы призвать бога, вы должны приносить жертвы. Соберите в сумме 13 очков жертв, принося следующие вещи в Комнату с Пентаграммой (Pentagram Chamber):

Труп исследователя – 4 очка

Девушка, Психопат или Собака – 2 очка

Любые другие вещь или предзнаменование - 1 очко

Карты вещей, которые вы приносите в жертву, удаляются из игры.

Очки жертв записывайте на листик.

Вы не можете красть, подбирать или жертвовать банки с краской.

Культисты

Культисты могут подбирать вещи и таскать трупы исследователей. Они могут воровать вещи у исследователей по обычным правилам. Но вещи, которые они носят не изменяют их навыки и вообще не дают им никаких бонусов. Культисты не могут подбирать банки с краской.

Специальные атаки

Если исследователь убит, положите его фигурку плашмя. Она будет изображать его труп.

Культисты могут подбирать труп, как вещь, и таскать его, но, когда они это делают, пройти одну комнату для них стоит две единицы движения. Предатель может таскать трупы по тем же условиям. Когда вы тащите труп исследователя, возьмите себе его фигурку.

Если вы выиграли...

Дом содрогнулся, и его окна разлетелись фейерверком осколков, когда открылись врата – зияющая рана в ткани пространства и времени. И через эту рану вошел ваш Бог. Упоенный кровью ваших друзей, он был прекрасен и ужасен, чудесен и отвратителен. Теперь весь мир в его власти, и все живое в нем – его дети, его кровь... его жертвы.

Культисты: Скорость 4, Разум 4, Сила 4.

15 --- Почему бы здесь не быть дракону?

Вы смотрите на детскую картинку, которая лежит на полу. Картинку с большим огнедышащим драконом. «Всегда мечтал о драконе» думаете вы.

И вдруг, хоть в это и невозможно поверить, входная дверь распаивается и огромный дракон вламывается в дом, неистово рыча и фыркая огнем!

Должно быть, вам это все снится. Вы улыбаетесь. Вам всегда нравились такие сны. Так хочется, чтобы они длились вечно. Но по раздающимся диким крикам вы понимаете, что ваши друзья не очень-то хотят верить своим глазам. В раздражении вы решаете заставить этот сон продолжиться. Еще на чуточку. А лучший способ продолжить его – разделаться с неверующими.

«Съешь их, дракон! Съешь их всех!»

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Поместите жетон Дракона (большой) в Холл (Entrance Hall).

Поместите жетон Щита (пятиугольный) в Пропась (Chasm) или Склеп (Crypt). Поместите жетон Древних Доспехов в Подземелья (Catacombs) или Подземное Озеро (Underground Lake). Если были открыты обе из указанных комнат, помещайте жетоны в ту, которая была открыта первой. Достаньте трек хода\повреждений, но сразу не отмечайте на нем ничего. Он понадобится вам, чтобы отмечать повреждения.

Что вы знаете о героях

Они хотят победить Дракона.

Вы выиграете, когда...

...все герои умрут.

Дракон

Используйте трек хода\повреждений, чтобы считать, сколько повреждений герои нанесли Дракону. Когда они нанесут их столько, сколько игроков в игре, Дракон убит. Нанесенные повреждения не влияют на его навыки.

Специальные атаки

Дракон атакует дважды за ход. Один раз дышит огнем, один раз бьет. Он не обязан делать обе атаки в ход и их может производить их в любом порядке.

Огонь: Любой исследователь (включая вас) в той же комнате, где Дракон, или в прилегающих к ней, должен пройти проверку Скорости, когда Дракон дышит огнем. (Прилегающей считается комната, у которой общий дверной проем с этой).

В комнате с Драконом:

4+ не получаете повреждений огнем.

0-3 бросаете 4 кубика и получаете столько физических повреждений, сколько выпадет.

В прилегающих комнатах:

4+ не получаете повреждений огнем.

0-3 бросаете 2 кубика и получаете столько физических повреждений, сколько выпадет.

Удар: обычная атака Силой.

Стойкость: когда Дракону наносят повреждения, он получает их на 2 меньше, чем положено.

Дракон иммунен к атакам на расстоянии (Динамит и Револьвер). Ему может нанести повреждения атакой Разума исследователь-владелец Кольца.

Если вы выиграли...

Вам было немного неприятно, когда дракон откусил первый большой кусок от одного из ваших друзей, и его кровь залила комнату, а внутренности вывалились наружу. И вам стало совсем нехорошо, когда дракон превратил другого вашего друга в громадный факел, который визжал и корчился (правда, совсем немного, пока не умер).

Как же хорошо, что вам это все снится.

Дракон: Скорость 3, Разум 6, Сила 8.

16 --- Объятья Фантома

Они думали, что знают вас. Они думали, что вы сделаете все, что вам скажут, но они были неправы. Они пытались отнять у вас девушку, и это была их самая большая ошибка.

Теперь она в безопасности. Вы призвали фантома, чтобы защитить ее, спрятать ее в этом доме. Когда они придут за ней, их ждет маленький сюрприз. Скоро ваши старые «друзья» будут не в состоянии больше вас беспокоить.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Исследователь с картой Девушки теряет ее, она сбежала. Отложите карту Девушки и ее жетон (малиновый) в сторону и снимите бонусы, которые она давала, с владевшего картой исследователя.

Отложите в сторону жетон Фантома (светло-зеленый).

Отложите в сторону 20 «особых жетонов» (в их качестве можно использовать жетоны Крыс или Пузырей).

Возьмите трек хода\повреждений и отметьте на нем 0. Он понадобится вам, чтобы отсчитывать номер текущего хода.

Что вы знаете о героях

Они пытаются спасти девушку и самих себя.

Вы выиграете, когда...

...либо вы взорвете дом, либо все герои умрут.

В свой ход вы должны

В конце каждого своего хода, передвиньте указатель трека хода\повреждений на следующее значение. Затем бросьте количество кубиков, эквивалентное этому значению. Дом взрывается, если вы выкинули следующие значения, или больше:

Общее # игроков Дом взрывается на:

3 8+

4 7+

5 6+

6 5+

Фантом

Фантом появляется каждый раз, когда исследователь открывает комнату подвала (basement) с символом события или предзнаменования. Когда такая комната открыта, поместите жетон Фантома и жетон Девушки в нее. Затем поместите один «особый жетон» в эту же комнату.

Когда Фантом появился, герой может атаковать его. Если он победит Фантома, Фантом умирает, а не теряет сознание, а герой уводит Девушку. В противном случае, Фантом исчезает вместе с Девушкой. Отложите оба жетона в сторону. Они покажутся снова в следующей открытой комнате с символами события или предзнаменования.

Герои не могут украсть Девушку у Фантома.

Если все комнаты подвала открыты, а Фантом до сих пор жив, выберите сами, в какой комнате появится Фантом и объявите об этом в начале хода монстров. Фантом не может появляться дважды в одной и той же комнате, пока во всех комнатах подвала не будет «особых жетонов».

Специальные атаки

Фантом не атакует, он может только защищаться. Если он успешно отразил атаку, он сбегает.

Если вы выиграли...

Тик, так, тик, так, БУМ!

.

Фантом: Разум 5, Сила 6.

17а --- Жуки

От людей так много шума. Они вечно болтают о том, об этом. Болтают, болтают, болтают. Жуки никогда не болтают. Поэтому жуки – ваши настоящие друзья. И они голодны, так голодны. Пришло время их накормить. Вот только чем? Ах да, точно! Болтунами.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Поместите жетон Богомола (Praying Mantis) (оранжевый) в комнату, в которой началось преследование. Поместите остальные жетоны насекомых (оранжевые) в следующие комнаты сейчас (если они уже открыты) или сразу, как только их откроют:

<i>Жетон</i>	<i>Комната</i>
Centipede (сороконожка)	Junk Room (заброшенная комната)
Wasp (оса)	Attic (чердак)
Spider (паук)	Storeroom (кладовка)
Roach (таракан)	Kitchen (кухня)
Beetle (жук)	Crypt (склеп)

Что вы знаете о героях

Они пытаются сделать Спрей, который убьет ваших друзей-жуков. (Они разложат жетоны ингредиентов по дому).

Вы выиграете, когда...

...либо 4 ингредиента Спрея будут уничтожены и герои не смогут его сделать, либо все герои умрут.

Как уничтожить ингредиенты

Вы можете подбирать ингредиенты или красть их у героев. Одновременно вы можете нести только 3 ингредиента. Или Спрей и ни одного ингредиента. Вы можете уничтожить любой один ингредиент, если закончите свой ход в комнате Пропась (Chasm), Котельная (Furnace Room) или Подземное Озеро (Underground Lake). Так вы уничтожите вещь (сбросите в пропасть, утопите в озере или сожжете в котельной).

Паук

Исследователь, проигравший Пауку в боевом броске, опутан паутиной (вместо того, чтобы получить повреждения). Этот исследователь теряет по 2 очка каждого навыка (минимум до 1). Один раз в ход этот исследователь может пройти проверку Силы 5+ , чтобы разорвать паутину (в той же комнате, в которой он находится. Он не движется). Если он ее пройдет, он вырвется из паутины и восстановит 2 очка в каждом навыке. Свободные от

паутины исследователи могут помогать тем, что пойманы. (Сила будет суммарная, а успехов так же, 5+).

Таракан

Таракан не может покидать Кухню, но он может мешать исследователям проходить через нее. Пройти через кухню с тараканом стоит 3 единицы движения. Также таракан в свой ход атакует любого, находящегося в комнате.

Если вы выиграли...

Вы сидите на столе в кухне, наблюдая, как ваши жуки пожирают трупы болтливых человечков. Вы думаете о том, что люди гораздо приятнее, когда они мертвы.

Тишина. Покой. Как хорошо.

	<i>Скорость</i>	<i>Сила</i>	<i>Разум</i>
Сороконожка	3	3	4
Оса	5	2	4
Паук	3	6	4
Таракан	0	5	4
Жук	3	6	4
Богомол	4	5	4

176 --- Дуновение ветра

Дрожь, прошедшая по дому и эхо истерического смеха, донесшееся до вас, означают только одно. Ваши спутники побеспокоили вашего старого друга, полтергейста. Их бесчувственность просто ужасна. разве сложно было позволить ему отдохнуть, после всех пережитых им при жизни страданий? А теперь придется устранить источник беспокойства...

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Поместите маленький фиолетовый жетон (он будет изображать полтергейста) в комнату, в которой начался сценарий.

Возьмите трек хода/повреждений и отметьте на нем клипсой 4. Он будет использоваться для отчисления Силы полтергейста.

Что вы знаете о героях

Они пытаются изгнать из дома полтергейста.

Вы выиграете, когда...

...все герои будут мертвы.

Как помочь полтергейсту

Вы помогаете полтергейсту, атакуя героев и находя или воруя у героев нужные полтергейсту вещи.

Полтергейст может подбирать, воровать, обменивать или выбрасывать любые вещи. Однако, он игнорирует все дополнительные эффекты вещей, которые он носит с собой.

Полтергейст начинает с Силой 4. Каждый раз, как он получает вещь, увеличьте его Силу на 1. Если в конце хода монстров, если полтергейст находится в Комнате с хламом (Junk Room), на Чердаке (Attic), на Складе (Storeroom), в Библиотеке (Library), в Винном Погребе (Wine Cellar), в Лаборатории (Research Laboratory) или в Операционной (Operating Laboratory), вытяните ему вещь их колоды и увеличьте Силу на 1. (Максимум Силы 8)

Как только полтергейст теряет вещь, понизьте ему Силу на 1.

Специальные атаки

Полтергейст может атаковать нескольких героев одновременно, если они в зоне его досягаемости. В этом случае он бросает кубики на атаку каждого героя по отдельности. Но

полтергейст может атаковать каждого героя только один раз за ход. Атака совершается Силой. Текущий показатель Силы отмечается на треке хода/повреждений.

Если полтергейст наносит 2 и более физических повреждения, он может украсть вещь и тут же добавить себе 1 к Силе.

Полтергейст не пострадает, если герои выигрывают боевой бросок.

Перезарождение полтергейста

В начале каждого хода монстров полтергейст может перезародиться в любой комнате с символом предзнаменования. Когда он это делает, он скидывает все свои вещи в комнате, где находился и возникает заново в выбранной комнате с символом предзнаменования с Силой 3 и начинает свой ход. Если он перезарождается в Комнате с хламом (Junk Room), он появляется с Силой 4.

Если вы выиграли...

Облако левитирующих предметов радостно закружилось, когда последний незванный гость рухнул на пол. Наконец в доме стало тихо, и вы можете присесть и спокойно поговорить со своим старым другом...

Полтергейст: Скорость 3, Сила X, Разум 4.

18a --- Пора цветения

Мама всегда хотела, чтобы вы были ботаником, но вам это не было интересно... до сегодняшнего дня. Это растение чудесно. Вы слышите, как оно воркует вам и его слова проникают прямо в ваш мозг. Если ваши друзья узнают о растении, они наверняка начнут ревновать. И даже попытаются убить его! Вы должны убить их первым.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Поместите жетон Злобного Растения (Evil Plant) (темно-зеленый) в любую комнату. Возьмите столько жетонов Спор (Spore) (темно-зеленых), сколько исследователей в игре и посадите их в комнаты, в которых находятся исследователи. Сколько исследователей в комнате – столько туда Спор и сажайте.

Вы хотите унести Злобное Растение подальше от исследователя с картой Книги.

Что вы знаете о героях

Они знают, что самый обыкновенный Цветок может убить ваше Злобное Растение. Вы должны помешать им принести Цветок в ту же комнату, в которой находится Злобное Растение. Цветок нельзя украсть.

Вы выиграете, когда...

... все герои умрут.

В свой ход вы должны

Если в игре кроме вас два или три игрока, помещайте по 2 добавочных жетона Спор в комнату со Злобным Растением каждый ход. Если в игре кроме вас четыре или пять игрока - помещайте 3 добавочных жетона. Это новые Споры. Они могут ходить сразу, в тот же ход, в который были созданы.

Споры

Исследователь, начавший движение в комнате со Спорамии или проходящий через нее, получает 1 физическое повреждение, за каждую пройденную комнату со Спорамии. Количество Спор в комнате не имеет значения.

- Споры нельзя атаковать
- Споры не затрудняют движение исследователям
- На вас способности Спор не действуют

- Исследователи могут задержать дыхание, чтобы избежать повреждений от Спор. Вы не знаете точно, как долго они могут это делать.

- Споры могут двигаться из комнаты в комнату.

- Споры не могут пользоваться Заколдованным Лифтом (Mystic Elevator)

Если вы выиграли...

Вы опустились в глубокое, мягкое кресло возле зажженного камина. Лозы растения медленно и нежно обвивали ваши бедра и грудь. Последние лепестки опасного цветка лаванды догорали в камине. Возможно, вы останетесь здесь навечно... оберегая растение и его ростки.

Споры: Скорость 4

186 --- Выстоим вместе

Сначала боль была невыносима, но потом она принесла в ваш ум ясность и понимание. Плоть слаба... но ей можно управлять. Все равно, что лепить из воска. И чем податливее ваш воск становится, тем быстрее вы растете. Ваша плоть растекается. Все, что вам теперь нужно, это еще плоти. Много, много плоти.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Возьмите трек хода/повреждений и две клипсы. Одной сверху отметьте вашу новую Силу 5. Другой снизу отметьте вашу новую Скорость – это число героев +1. Ваши ментальные навыки не изменились.

Что вы знаете о героях

Они хотят убить вас, растопив вашу прекрасную плоть. Также они хотят сбежать из дома через входную дверь. Но вы, с вашей новой, невероятной Силой, можете им помешать.

Вы выиграете, когда...

... убьете хотя бы двух героев, засосете их в себя, станете сильнее и покинете дом через входную дверь. Или, вы выиграете, когда все герои, кроме одного, будут мертвы (все равно никто не поверит его или ее диким историям).

Специальные правила движения

Вместо обычного движения, бросайте кубик за каждую вашу единицу Скорости. Сколько выбросите на них, на столько единиц вы можете продвинуться в этот ход, но вы можете всегда двигаться минимум на 1. Не зависимо от того, что выкинули.

Специальные атаки

Вы не получаете повреждений от физических атак. Ваша плоть слишком сильна.

Герой с Кольцом (Ring) может атаковать вас ментально. Если атака прошла успешно, то этот герой должен, вместо того, чтобы наносить повреждения, передвинуть вас на столько, сколько должен был бы нанести повреждений. Если Динамит взорвался в вашей комнате, вы пропускаете следующий ход.

Если кто-то из героев выбегает из дома, вы можете попытаться затянуть его обратно. Для этого вы должны быть в Холле (Entrance hall) или в комнате с окнами, выходящими наружу (Парадная Лестница (Grand Staircase), Хозяйская спальня (Master's Bedroom), Спальня (Bedroom), Церковь (Chapel) и Столовая (Dining Room)) или просто в открытом помещении (Оранжерея (Conservatory), Сад (Gardens), Кладбище (Graveyard), Холл (Entrance hall), Внутренний двор (Patio), Башня (Tower) или Балкон (Balcony)). Сделайте

бросок Силы против Силы самого сильного героя, находящегося вне дома. Этот герой добавляет 1 к своему броску за каждого героя, кроме себя, который находится вне дома. Если вы выбросили больше, вы затягиваете героя по вашему выбору в дом, в комнату, в которой находитесь и можете сразу атаковать его. Вы можете это делать много раз за ход, до тех пор, пока не провалите бросок атаки.

Если вы убиваете героя, вы затягиваете его в себя. Увеличьте свою Силу на 1 и понизьте Скорость на 1.

Если вы выиграли...

Плоть, плоть, прекрасная плоть! Она испускает пар, набухает и пузырится вокруг каждого вашего мускула. Она становится все больше и больше, втягивая в себя новые жертвы. Прекратиться ли это? Может ли это прекратиться? Вы не знаете и вам все равно. Есть только плоть.

19а --- Повелитель зверей

Найденное вами копье неожиданно загорелось холодным белым пламенем. Вы не успели выпустить его из рук, как огонь покрыл все ваше тело. Ледяные иглы боли пронзили ваш мозг, и вы закричали...

Вы очнулись, чувствуя себя сильнее, чем когда либо. Вы чуете запах людей, загрязняющих ваш дом. Зарывав от гнева, вы призываете своих зверей. Ни один человек не дотронется до вашего копья, пока вы живы!

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Поместите столько жетонов животных (оранжевых), сколько в игре игроков в следующие комнаты:

- поместите Медведя (Bear) в любую комнату, в которой есть исследователь (кроме вас).
- поместите Волка в Холл (Entrance Hall). (Если в игре 6 игроков, двух Волков).
- поместите Крокодила в Подземное Озеро (Underground Lake), если оно открыто. Если оно не открыто, поместите его где-нибудь в Подвале (Basement Landing)
- поместите Ласку (Weasel) в Сад (Gardens), на Кладбище (Graveyard) или во Внутренний Двор (Patio). Если ни одна из этих комнат не открыта, поместите ее в комнату, в которой находитесь.
- поместите Ястреба (Hawk) на Балкон (Balcony), Башню (Tower) или в любую комнату с открытыми окнами. Если еще и одна из этих комнат не открыта, Ястреб пока не появляется.

У вас есть возможность телепортироваться в любую комнату дома по своему желанию на начало преследования, но только если вы сделаете прямо сейчас, в фазу подготовки.

Что вы знаете о героях

Они хотят ваше прелестное копье.

Вы выиграете, когда...

... все герои умрут.

Специальные атаки

Медведь добавляет 2 успеха к тем, что выкинет в своем броске на Силу, если он атакует (но не когда его атакуют).

Крокодил добавляет 1 успех к тем, что выкинет в своем броске на Силу, если он атакует (но не когда его атакуют).

Если зверь побежден, он убит, а не задержан.

Если вы выиграли...

Ваши звери дрались за лежащие на полу трупы, как маленькие. Звук разрываемой плоти и перегрызаемых костей наполнил дом. Кровь заливала пол и стены, и запах смерти заполнил воздух. Дом, милый дом.

	<i>Скорость</i>	<i>Сила</i>	<i>Разум</i>
Медведь	3	5	4
Волк	4	5	4
Крокодил	2	5	4
Ласка	5	2	6
Ястреб	5	3	5

196 --- Друг на века

Уже три века прошло с тех пор, как ваш дорогой, дорогой друг подарил вам ваш портрет. На нем отражались ваши болезни и немощи, ваш возраст и ваши раны – а также ваши грехи, потому что вы ныне высшее зло. Этот портрет был вашей защитой от всех несчастий и давал вам возможность беспрепятственно сеять несчастья всему вокруг вас.

Но он больше не в безопасности. Вы уверены, что они украли его. Они хотят забрать его себе. Вы должны защитить его... любой ценой.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Если какие-то из ваших навыков упали ниже стартового значения, верните их на стартовое значение.

Сделайте следующее столько раз, сколько в игре героев: укажите свой навык, который выше своего стартового значения на большее число единиц, чем другие навыки (навыки на стартовом значении больше на 0) и увеличьте его на 1. В случае ничьей, можете выбрать, какой навык.

Что вы знаете о героях

Они хотят убить вас, перерисовав ваш портрет.

Вы выиграете, когда...

... все герои умрут или когда вы уничтожите хотя бы 3 жетона Краски (Paint).

Уничтожение жетонов краски

Герои разложат жетоны краски по дому. Их можно подбирать, бросать, меняться ими и воровать их. Все. Как с обычными вещами, кроме того, что их не может носить Собака. Каждый исследователь может нести только 1 жетон краски одновременно.

Если в свой ход у вас есть жетон краски, вы можете уничтожить его, вместо того, чтобы атаковать.

Вы можете...

...после того, как закончите движение в свой ход. Так как это ваш дом, вы можете просмотреть колоду комнат, найти нужную вам и присоединить к соответствующему ей этажу. Затем перетасуйте колоду.

Портрет

Вы не можете смотреть на свой портрет. Когда вы входите или начинаете свой ход в Галерее (Gallery), вы должны пройти проверку Разума 4+. Если вы ее проваливаете, вы получаете 1 ментальное повреждение (ваша неуязвимость в этом случае не помогает).

Специальные атаки

Вам нельзя нанести повреждения обычным образом. Ваши навыки нельзя понизить событиями, эффектами комнат или повреждениями, если в сценарии не уточняется обратное. Вы получаете повреждения, входя в Галерею, как это описано выше.

Если вы получаете или теряете вещь, вы увеличиваете или понижаете свои навыки, как это описано в карте. (Исключение: вы не получаете повреждений, если Кровавый Кинжал (Blood Dagger) украден у вас)

Противник может украсть у вас вещь физической атакой. (Как описано в правилах)

Если вы выиграли...

Последний из них бился отчаянно, но вы знаете, что никто не может вас ранить. Портрет защищает вас, если вы защищаете портрет. Кончилось тем, что они все разбились о вашу безграничную жизненную энергию. Вы будете длиться вечно.

20 --- Призрачная невеста

Видение в белом кружеве промелькнуло перед вами. «Ты бросил меня, совсем одну, на долгие годы», заговорил женский голос «Но я ждала. Тебя. Нашу свадьбу.» Призрак заскользил к одному из ваших друзей «Если бы ты был МЕРТВ, КАК Я, мы могли бы быть вместе ВЕЧНО»

Призрак растворился в воздухе, но дом наполнил слабый звук органа, играющего свадебный марш. Слезы подступили к вашим глазам. Вы ненавидите, когда предают любовь. Вы увидите эту свадьбу... и не важно, хочет этого жених или нет.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Поместите жетон Невесты (Bride) (малиновый) в комнату, в которой находитесь. Вы можете двигать ее, как монстра.

Призрачная невеста выбирает женихом игрока, владеющего Кольцом, если только это не женский персонаж. Если это женский персонаж, то она выбирает мужского персонажа, самого старшего по возрасту. Если нет подходящих мужских персонажей в игре, вытащите одного из коробки и поместите его фигурку в Холл (Entrance Hall). Он не может двигаться и предпринимать какие-либо действия, его можно только атаковать.

Объявите героям, кто жених.

Отложите в сторону трек хода/повреждений, поставив на нем отметку на 0. Вы будете использовать его, чтобы отсчитывать время после начала свадьбы.

Если Церковь (Chapel) еще не открыта, найдите ее среди тайлов комнат и присоедините к карте. Сделайте то же самое, если не открыт Склеп (Crypt) и присоедините его к тайлам Подвала (Basement). Для вас удобнее было бы поместить обе комнаты в как можно более труднодоступные места. Поместите жетон Труп (Corpse) (малиновый) в Склеп. Колоду комнат перетасуйте.

Что вы знаете о героях

Они хотят остановить свадьбу.

Вы выиграете, когда...

... призрачная невеста выйдет замуж за своего жениха.

Призрачная невеста.

Навыки Невесты зависят от того, сколько в игре игроков.

3-4 игрока: Скорость 4, Разум 6

5-6 игроков: Скорость 5, Разум 7.

Невеста может двигаться сквозь стены. Ей нельзя нанести повреждений никакими методами, даже ментальными атаками Кольца или выиграв боевой бросок.

Специальные атаки

Невеста атакует Разумом и наносит ментальные повреждения любому игроку, кроме избранного ей жениха.

Если она наносит жениху 1-2 урона, он теряет 1 Силы. Если 3-4 урона, он теряет 2 Силы. Если 5+ урона, он теряет 3 Силы.

Как выдать невесту замуж

1. Убейте жениха. Он превратится в призрака под вашим контролем. Он сбросит все вещи, включая кольцо.
2. Приведите жениха и невесту в Церковь.
3. Начните свадьбу.
4. В конце каждого вашего хода передвигайте трек хода/повреждений на 1. Свадьба успешно завершится, когда он дойдет до 3.

Если вы выиграли...

Вы всегда плачете на свадьбах...

21 --- Дом живых мертвецов

В изнеможении вы прислонились к ближайшей стене. Что-то шумит за ней. Тук. Тук-тук. Тук.

Какого черта? Может это крысы, или какие-то насекомые? Вы вспомнили, как осы однажды сделали себе гнездо между стенами в вашем старом доме. Проклятые твари! Вы присели, чтобы заглянуть в брешь между досками. Из бреши возникла мертвенно-бледная рука, схватила вас за шею и втянула в проем. Вы умерли, не успев даже закричать.

«Мммм, голоден.» Должен есть мясо. Убивать. Есть. ЕСТЬ!

Прямо сейчас

Ваш персонаж мертв. Сбросьте все свои вещи и замените свою фигурку жетоном Зомби Лорда (большим). Возьмите столько жетонов Зомби (светло-зеленых), сколько игроков в игре. Поместите их в следующие комнаты (именно в таком порядке): Склеп (Crypt), Кладбище (Graveyard), Холл (Entrance Hall), Подземное Озеро (Underground Lake), Сад (Gardens), Церковь (Chapel), Оранжерея (Conservatory), Комната с пентаграммой (Pentagram Chamber). Если игроков в игре больше, чем открытых на текущий момент комнат из списка, посадите больше, чем одного Зомби в каждую.

После того, как вы посадили этих Зомби, возьмите еще Зомби и поместите по одному добавочно в каждую комнату, где есть уже хотя бы один.

Возьмите трек хода/повреждений. Вы будете использовать его, чтобы считать повреждения.

Что вы знаете о героях

Они дерутся с вами. Старайтесь избегать исследователей, у которых есть оружие.

Вы выиграете, когда...

... все герои будут мертвы.

Специальные атаки Зомби

Зомби, побежденные любым оружием, Требующим атак Силой, убиты. Динамит также убивает Зомби. Другие атаки «задерживают» Зомби.

Если исследователь погибает, он становится Зомби (навыки у него становятся, как и у всех Зомби). Этот игрок может прочитать сценарий и начать двигаться в свой ход как Зомби. Если предатель побеждает, и при этом этот исследователь убьет хотя бы одного героя, то он тоже победит.

Зомби не могут пользоваться Заколдованным лифтом (Mystic Elevator), но Зомби Лорд может.

Специальные атаки Зомби Лорда

Зомби Лорд (вы) подчиняется все правилам, которым обычно подчиняются монстры: делает бросок на движение в начале хода, не может подбирать вещи, не может открывать новые комнаты и т.д.

Нанести повреждения Зомби Лорду может только исследователь с Медальоном. Зомби Лорд может получить 7 очков повреждения, до того, как будет убит. Используйте трек хода/повреждений, чтобы их считать.

Если вы выиграли...

Все мертвы. Все еще голоден. Мысли медленно зарождались в вашем мертвом мозгу. Мясо зомби хоть и не такое сочное, как человеческое, но все-таки мясо.

Вы пошли вперед. «Мммм, голоден.»

Должен есть мясо зомби. Убивать. Есть. ЕСТЬ!

Зомби: Скорость 2, Сила 5, Разум 2.

Зомби Лорд: Скорость 3, Сила 7, Разум 2.

22 --- ...бездна начнет всматриваться в тебя.

Резким ударом вы пробили еще одну дыру в полу. На этот раз вместо пыли и гниющих щепок вы, наконец, увидели то, что искали. Бездну. Пламя. Врата в Ад. Вы в восторге потеряли руки.

На случай, если воющий скрежет обваливающегося пола еще не привлек ничего внимания, вы радостно закричали «Держитесь, ребята! Мы все попадем в Ад!» Мерцающий свет озарил стены, и серый туман заполнил комнату. Часть дома с грохотом обвалилась и упала вниз, вниз, в горящее озеро огня.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Выберете любую не занятую комнату в Подвале (Basement) со знаком предзнаменования или события. Если такой нет, возьмите первую подходящую из тайлов Подвала и присоедините к Подвалу. Это комната, из которой начала расползаться Бездна. Скажите об этом другим игрокам.

Возьмите трек хода/повреждений и поставьте значение на 0. Вы будете использовать его, чтобы отсчитывать время.

Что вы знаете о героях

Они пытаются провести обряд экзорцизма, чтобы предотвратить затягивание дома в Бездну.

Вы выиграете, когда...

... все герои будут мертвы.

В свой ход вы должны

В конце вашего первого хода разрушите комнату, из которой начала расползаться Бездна (переверните ее тайл обратной стороной, чтобы обозначить это).

В конце каждого своего хода передвигайте значение на треке хода/повреждений на 1. Если вы вытяните карту события, находясь в Подвале, вы можете вместо того, чтобы взять ее, просмотреть все карты событий в колоде и взять карту Секретный Проход или Секретная Лестница.

Вы можете продолжать рушить комнаты (и тем самым выиграть), даже если ваш персонаж убит.

Каждый игрок в свой ход должен

В конце своего хода каждый игрок должен казать комнату, которая тут же становится разрушенной, начиная с хода 2. Бездна всегда затягивает комнаты, которые являются смежными с бездной. (Соединительный дверной проем им иметь не обязательно, главное, чтобы была смежная стена. По диагонали комнаты не считаются смежными.) Бездна засасывает комнаты в следующем порядке:

Ход 2: каждый игрок разрушает 1 комнату

Ход 3: каждый игрок бросает 2 кубика и разрушает столько комнат, сколько выпадет.

Ход 4: игрок бросает 3 кубика и разрушает столько комнат, сколько выпадет.

Ход 5: игрок бросает 4 кубика и разрушает столько комнат, сколько выпадет.

Если исследователь (включая вас) находится в комнате, когда ее всасывает Бездна, он должен пройти проверку Скорости 4+, чтобы успеть выбраться. Если проходит, то его персонаж спасается, прыгнув в соседнюю комнату, имеющую соединительный дверной проем с разрушенной, если такая комната есть. Если такой комнаты нет или если провалена проверка, персонаж погибает.

Если Бездна уничтожила целый этаж, она перемещается на этаж выше и начинает рушить его с любой незанятой комнаты с неисследованным дверным проемом по вашему выбору.

Холл, Фойе и Парадная Лестница (Entrance Hall, Foyer, Grand Staircase) считаются разными комнатами. Используйте жетоны, чтобы обозначить, какие из них разрушены.

Если вы выиграли...

Ад приветствует вас. Плоть ваших друзей превратилась в пепел, но вы ничем не могли им помочь. Вы пытаетесь улыбнуться, но ваша кожа уже начала сгорать во всепоглощающем пламени. Видите, до чего вас довела импульсивность?

23 --- Ужас с щупальцами

Вдруг, из ниоткуда возникли липкие, длинные ленты из мускулов. Зубчатые присоски покрывали эти бескостные руки, которые пульсировали, как десна под только что вырванным зубом. Тугие щупальца медленно обвили вокруг вашей ноги и с силой стиснули ее, разрывая на части. Кровь брызнула во все стороны. Щупальца вытянулись и понесли вас сквозь дом, будто обматываясь вокруг него, и слепо натываясь на стены. Вы испустили последний крик... и щупальца направились искать себе новые жертвы.

Прямо сейчас

Ваш персонаж умер. Уберите его фигурку с поля.

Отложите в сторону столько пар жетонов Корней (Root) и Щупальца (Tip) (оранжевых), сколько в игре игроков. Каждая такая пара представляет целое щупальце.

Поместите Корни в любые из следующих комнат: Котельная (Furnace Room), Оранжерея (Conservatory), Комната с органом (Organ Room), Подземное Озеро (Underground Lake), Сад (Gardens) и Пропась (Chasm). По одному Корню в комнате. Если открытых комнат из списка меньше, чем нужно расставить корней, то найдите в колоде комнат нужные и присоедините к соответствующим этажам по обычным правилам.

Щупальца поместите в тех же комнатах, где находятся соответствующие им Корни.

Возьмите трек хода/повреждений и отметьте на нем 0. Вы будете использовать его, чтобы отмечать время.

Что вы знаете о героях

Они пытаются найти голову существа с щупальцами, чтобы убить его. Вы должны их остановить.

Вы выиграете, когда...

... все герои будут мертвы.

В свой ход вы должны

В конце каждого вашего хода передвигайте отметку на треке хода/повреждений на 1.

Щупальца

Чем дольше живет существо, тем сильнее становятся щупальца.

Ход	Скорость	Сила	Разум
0	2	3	6
1-2	2	4	7
3-4	3	5	7
5-7	3	7	7
8+	4	8	8

Корни не движутся, не могут атаковать и не могут быть атакованы. Это все могут только Щупальца.

Если Щупальце заползает в Заколдованный Лифт (Mystic Elevator), он перестает функционировать для всех персонажей, пока оно оттуда не вылезет.

Корни не замедляют героев. Только Щупальца замедляют.

Если Щупальце побеждает героя в боевом броске, герой не получает повреждений, Щупальце обматывает его. Он сбрасывает все свои вещи там, где это произошло.

Захваченный таким образом герой не может быть атакован другими Щупальцами.

Щупальце, схватившее героя, начинает двигаться на 1 по направлению к своему Корню каждый свой ход, вместо обычного движения. Оно может выбрать любой путь к Корню. Щупальце, несущее героя, не может атаковать.

Если герой, схваченный Щупальцем, начинает свой ход в комнате с Корнем, он считается сожженным существом. После поедания героя, уберите эту пару Корень-Щупальце из игры.

Специальные атаки

Если Щупальце побеждает героя атакой Силы, то оно не наносит повреждений, а просто хватает героя.

Если Щупальце было побеждено любой атакой, поместите его в комнату с его Корнем и переверните стороной с буквой S. Оно задержано и пропускает следующий свой ход.

Колокольчик (Bell) не производит эффекта на захваченных Щупальцами героев. И Спиритическая Доска (Spirit Board) также не оказывает никакого эффекта на Щупальца.

Если вы выиграли...

Странное что-то в центре дома вкусно ужинало, высасывая мозг из костей своих жертв. Что-то непристойное, жуткое, что-то, чего НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ, трепетало от наслаждения. Набравшееся сил, оно направило свои щупальца далеко, как никогда...они уже ломали входную дверь.

24 --- Летите домой

Странный, шуршащий звук становился все громче и громче. Выглянув в окно, вы встретились взглядом с тысячами пар светящихся красных глаз. Вы рассмеялись и заплакали одновременно. Вы почувствовали, как ваше лицо стало мокрым от кровавых слез, льющихся из ваших глаз. Да, это именно то, ради чего вы жили все это время... впустить ваших хозяев в дом и напоить их собственной кровью.

Вы открыли окно шире, чтобы вашим ночным гостям было удобнее влетать в комнату и пить вашу кровь.

Прямо сейчас

Ваш персонаж умер. Уберите его фигурку с поля.

Отложите в сторону 24 жетона Летучих Мышей (Bat) (оранжевых). Поместите три из них в Башню (Tower) или на Чердак (Attic). Если ни одна из этих комнат не открыта, сценарий начнется с меньшим количеством мышей.

Поместите три мыши в Пропась (Chasm) или в Катакомбы (Catacombs). Если ни одна из этих комнат не открыта, сценарий начнется с меньшим количеством мышей.

Что вы знаете о героях

Они пытаются выгнать Летучих Мышей.

Вы выиграете, когда...

... все герои будут мертвы.

Герои должны...

В начале каждого своего хода, исследователь получает столько физических повреждений, сколько жетонов летучих мышей на его карточке персонажа.

Летучие Мыши

По ходу сценария все больше и больше мышей влетают в дом.

В ход монстров бросьте столько кубиков, сколько игроков в игре. Отложите столько жетонов летучих мышей, сколько выпадет.

Вы можете поместить эти жетоны Летучих мышей в следующие комнаты:

Башня (Tower), Пропась (Chasm), Оранжерея (Conservatory), Холл (Entrance Hall), Сад (Gardens), Кладбище (Graveyard), Внутренний двор (Patio), Балкон (Balcony), и в любую комнату окнами наружу.

Если окна в комнате заблокированы стеной другой комнаты, мыши все равно могут ее использовать.

В каждую из перечисленных комнат можно посадить только по одной мыши, если только мышей, которых нужно рассадить, не больше, чем комнат. Если больше, то вы сами можете решить, в какую комнату посадить дополнительных мышей.

Мыши могут продолжать двигаться после того, как влетают в дом. Вход в дом считайте одной единицей движения.

Если жетоны мышей кончились, новые мыши не могут войти в дом, пока какие-то из уже вошедших не умрут. То есть в доме одновременно не может быть более 24 мышей.

Специальные атаки

Мыши не атакуют нормально. Вместо атаки бросьте кубик за каждую атакующую исследователя мышь. Если выкинете 2, мышь вгрызется в исследователя. Положите жетон мыши на карточку исследователя.

Неприкрепленные мыши не замедляют движение исследователей. Каждая мышь, прикрепленная к исследователю, снижает его единицы движения на 1 (минимум до 1).

Если вы выиграли...

Понемногу шуршание крыльев летучих мышей-вампиров стихло, и они расселись по всему дому. В доме лежали иссохшие тела - сосуды, содержавшие пищу для них, которые несколько часов назад так забавно и глупо бегали по комнатам. Эти тела превратятся в пыль. Так же, как и тела многих их предшественников, отдавших свою кровь Лордам Усадьбы.

Летучие Мыши: Скорость 5, Сила 2, Разум 1

25 --- Вуду

Настало время сорвать маски. Вы готовились к этой ночи. Вы собрали немного сущности каждого из своих новых друзей, так незаметно. Вы сшили их маленькие подобия, так тщательно. Вы поместили эти подобия в доме заранее, так умно.

И теперь они все здесь! Все ваши друзья и все их куклы. От дрожи предвкушения у вас чуть ли не начинается приступ истерического смеха, который вы бы не смогли остановить. Но сначала нужно закончить дела. Начнем вуду.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Возьмите трек хода/повреждений и поставьте клипсу на 0. Вы будете использовать его для отсчета времени.

Посмотрите список кукол вуду. Выберете куклу для каждого героя. Затем на листке бумаги запишите, какая кукла кому соответствует и в какой комнате она находится (для каждой куклы есть 2 варианта комнат).

Если из двух предлагаемых комнат открыта только одна, вы должны поместить куклу в открытую комнату. Если обе не открыты или обе открыты, вы можете выбрать, в какую из двух комнат поместить куклу. Не вздумайте рассказать героям о расположении кукол!

После этого, зачитайте каждому герою вслух заклинание (из описания кукол), соответствующее его кукле.

Что вы знаете о героях

Они пытаются найти кукол и уничтожить их.

Вы выиграете, когда...

... более половины героев, начавших сценарий, будут мертвы.

В свой ход вы должны...

В конце каждого своего хода передвигайте клипсу на треке хода/повреждений на 1. Каждая кукла, которая еще не уничтожена, оказывает эффект на своего исследователя. Скажите, какой эффект и зачитайте фразу из его описания.

Описание кукол

Восковая кукла тает в Котельной (Furnace Room) или в печи на Кухне (Kitchen).

“Ты сгораешь!”

Фарфоровая кукла качается на ветру на Балконе (Balcony) или в Башне (Tower). «Земля, далеко внизу, ждет твоего падения!»

Каменная кукла тонет в грязи Подводного озера (Underground Lake) или Кладбища (Graveyard). «Грязь у тебя во рту. Ты задыхаешься от нее.»

Стеклянная кукла мерцает между проклятыми свечами, горящими в Комнате с Пентаграммой (Pentagram Chamber) или в Церкви (Chapel). «Зло, зло везде. Зло и проклятье.»

Тряпичная кукла распята на кусте роз в Саду (Gardens) или Оранжерее (Conservatory). «Острые иглы. Грязь и кровь.»

Эффекты кукол

Восковая кукла: герой теряет либо 1 Силы, либо 1 Скорости по своему выбору. «Огонь жжет и добро, и зло.»
“Ты сгораешь!”

Фарфоровая кукла: бросьте 4 кубика. Если результат броска меньше, чем номер текущего хода, кукла упала вниз и разбилась. Герой мертв. «Сильный ветер подтолкнул тебя.»

Каменная кукла: герой медленно задыхается и должен пройти проверку Силы: если результат броска меньше, чем номер текущего хода, герой теряет 1 каждого навыка. «Ты погружаешься в грязь. Такую темную. Такую липкую.»

Стеклянная кукла: герой теряет либо 1 Знания, либо 1 Разума по своему выбору. «Нечестивое присутствие там, где раньше было добро.»

Тряпичная кукла: герой должен пройти проверку Знания: если результат броска меньше, чем номер текущего хода, герой получает 2 физических повреждения. «Красная кровь, мертвые розы.»

Если вы выиграли...

Вы достали большой красный маркер и сняли с него колпачок. Открыв свой фотоальбом, вы нашли в нем фотографии последних сделанных вами кукол, в самом конце.

Одна, вторая, третья... Вы ставите жирные красные галочки на фотографиях, которые вы заранее сделали, до приезда в усадьбу. Чувство завершенности заставляет вас ухмыляться. Но это никогда не закончится. Время искать новых друзей.

26 --- Заплатите крысолову

Вы слышали шум, писк и скрежет, все время до этого. Ваши друзья ничего не замечали. Но вы заметили.

Крысы. Крысы в стенах.

Сначала вы старались не замечать их, но потом их шепчущие голоса проникли в ваше сознание. Они шептали слова, обещавшие вам дружбу, верность и преданность. Все только для вас. Почему? Потому что вы – их друг, их родня. Вы крыса с невероятными силами и с большой ответственностью. Шум, писк и скрежет ваших крысиных братьев говорит вам, что нужно сделать.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Если какие-то из ваших навыков ниже стартовой отметки, верните их на нее. Затем сдвиньте каждый навык на 1 выше, чем он сейчас.

Отложите в два раза больше жетонов Крыс (Rat) (оранжевых), чем игроков в игре. Поместите по одной в каждую незанятую комнату с символом предзнаменования, события или предмета. Если крыс больше, чем комнат, в которых их можно разместить, можете добавить лишних крыс в комнаты по своему выбору. Если комнат больше, чем крыс, вы сами выбираете, в какие комнаты их рассадить.

Отложите в сторону 5 жетонов Броска Разума (Sanity roll) (треугольных).

Что вы знаете о героях

Они пытаются перебить всех крыс в доме, что помешает вам провести ритуал.

Вы выиграете, когда...

... либо убьете всех героев, либо успешно завершите свой злобный, крысиный ритуал.

Специальные атаки

Если крыса побеждена, она убита, а не задержана.

Группа крыс в одной комнате может атаковать как целое. Когда они так делают, они суммируют все свою Силу по отдельности (но не более 8 в результате) против одной атаки исследователя против них всех. Если атака была неуспешной, группа крыс не получает повреждений.

Пока вы находитесь в Комнате с Пентаграммой (Pentagram Chamber), герои не могут вам ничего сделать. Ни крысы, ни герои не могут войти в эту комнату.

Как провести ритуал

Идите в Комнату с Пентаграммой (Pentagram Chamber), пока вы там, вы в безопасности и можете спокойно работать над ритуалом.

Вы проходите проверку Знания 3+, чтобы подготовить ритуал. Если вы прошли ее успешно, поместите жетон Броска Разума (Sanity roll) на карточку вашего персонажа и крысу (если есть еще не размещенные в доме) в комнату, смежную с Комнатой с Пентаграммой (Pentagram Chamber) (общий дверной проем им иметь не обязательно).

Число успешных проверок, необходимых для успешного завершения ритуала зависит от количества игроков:

3-4 игрока 5 успешных проверок

5-6 игроков 4 успешных проверки

Если вы выиграли...

Ваши чудесные, чудесные детеныши слизывают с пола кровь и дерутся за куски мяса побольше, шипя друг на друга. Дети есть дети, в любом случае. А детям нужно есть.

Крысы: Скорость 3, Сила 2, Разум 1.

27 --- Одержимая плоть

Вы услышали звон разбивающегося кристалла.

Вот так. Теперь созданная вами плоть освободилась из своего вместилища. Даже отсюда вы можете слышать, как она растет. Вы тысячу раз кляли себя за то, что использовали такую нестабильную протоплазму для своих экспериментов. Но что сделано, то сделано. Назад это уже не вернешь.

Теперь нужно позаботиться о ваших друзьях. Вы же не хотите, чтобы они поранили свои драгоценные тела, убегая от созданного вами растущего и всепоглощающего куска протоплазмы.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Отложите в сторону 20 жетонов Плоты (Blob) (темно-зеленых). Вы будете использовать их для изображения одного огромного куска протоплазмы, растущего и заполняющего дом. (Жетоны Плоты --- на обратной стороне жетонов Спор (Spore)).

Игрок с картой Хрустальный Шар (Crystal Ball) скидывает ее.

Что вы знаете о героях

Они пытаются уничтожить вашу прекрасную протоплазму посредством предмета, который сможет ранить ее и втолкнуть их внутрь через рану. Вы можете убить их или попытаться украсть у них предмет.

Вы выиграете, когда...

... либо убьете всех героев, либо протоплазма поглотит их.

Протоплазма

В первый ход монстров протоплазма заполняет комнату, в которой был хрустальный шар и все прилегающие к ней комнаты, у которых есть смежный дверной проем с этой. Поместите жетоны Плоты в эти комнаты.

Каждый последующий ход монстров протоплазма расширяется, заполняя все комнаты со смежными дверными проемами с той, в которой она уже есть. Расширяясь, она расползается всеми возможными путями, то есть она использует двери, лестницы, Угольный Желоб (Coal Chute), Разрушенную Комнату (Collapsed Room), Секретную Лестницу (Secret Stairs), Тайный Проход (Secret Passage) и т.д. Причем ей не важно направление, то есть она может и спускаться и подниматься по угольному желобу, проваливаться через разрушенную комнату или подниматься в нее снизу.

После того, как вы заполнили протоплазмой все прилежащие комнаты на данном ходу, бросьте кубик. Если вы выкинули 2, расширяйте протоплазму снова, по описанным выше правилам. Потом опять бросьте кубик и так продолжайте расширять протоплазму, пока выбрасываете 2.

Протоплазма в комнатах не считается монстром, то есть она не может атаковать и на нее не действуют никакие вещи, которые действуют на монстров. Если у вас закончились жетоны Плоти, снимите жетоны с тех комнат, в которые исследователи уже не могут войти.

Любой персонаж в комнате, заполненной протоплазмой (вы в том числе), поглощается ей и превращается в независимый ее кусок. Он сбрасывает все свои карты. Поместите жетон Плоти на карточку этого персонажа, чтобы отметить, что он стал куском протоплазмы.

Игрок, ранее контролировавший этого исследователя, теперь контролирует кусок протоплазмы. Его новая цель помочь вам выиграть.

На такие самостоятельные куски протоплазмы не действует Колокольчик (Bell) и Спиритическая Доска (Spirit Board).

Самостоятельные куски протоплазмы

Самостоятельные куски протоплазмы не могут атаковать, быть атакованными, тянуть карты, открывать новые комнаты и пользоваться Заколдованным Лифтом (Mystic Elevator). Они ходят в ход контролирующего их игрока и могут свободно двигаться через комнаты с протоплазмой.

В начале хода монстров поместите жетон Плоти в комнату, в которой находится самостоятельный кусок протоплазмы (если там еще нет жетона Плоти). Из этой комнаты протоплазма не расширяется в другие, пока она не сольется с остальной расширяющейся протоплазмой.

Если вы выиграли...

Созданная вами плоть заполнила собой практически весь дом. Ваши друзья, крысы и мыши, насекомые и прочие мелкие местные жители – они все поглощены протоплазмой, и души, и тела. Осталось только последнее дело.

Широко расставив руки, вы падаете в ожидающую вас, бурлящую протоплазму...

Самостоятельные куски протоплазмы : Скорость 2.

28 --- Кольцо царя Соломона

Когда вы были ребенком, вы обнаружили пентаграмму под полом своей спальни, и эта находка стала источником темных, кровавых снов о боли, криках и сладостном кошмаре. А потом голос объяснил вам, как подготовиться к Прибытию.

Сначала вы пообещали все подготовить только если сны прекратятся. Но потом, когда вы просыпались в одиночестве ночь за ночью, в однообразной компании только лишь вашего скудного воображения, вы поклялись, что все приготовите только если сны вернутся.

Теперь все готово. Мечты стали явью.

Ад уже здесь.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Выберете комнату, в которой откроется портал в Ад. Это должна быть незанятая комната с символом события хотя бы в 4 комнатах от самого ближайшего к ней исследователя. Если нет подходящей комнаты на таком расстоянии, выберете комнату, которая далеко насколько возможно.

Поместите Демона Лорда и демонов помельче (столько, сколько в игре игроков, начиная с 1го демона) в выбранную комнату.

Что вы знаете о героях

Они пытаются как-то убить демонов.

Вы выиграете, когда...

... все герои будут мертвы.

Демоны должны

Демоны ненавидят все живое. Демон должен двигаться, насколько позволяет его скорость по максимуму, к ближайшему к нему герою наикратчайшим путем. Если в свой ход он может атаковать, он должен атаковать. Если у него несколько вариантов цели, то вы выбираете, к кому из героев он движется или кого атакует.

Специальные атаки

Если Демон успешно атаковал исследователя с Кольцом (Ring) с разницей в броске 2 и более, он может украсть кольцо вместо того, чтобы наносить повреждения. Но пользоваться кольцом он не может. Демоны могут передавать кольцо друг другу или

выбросить его. Исследователи также могут украсть кольцо, успешно атаковав демона с кольцом с разницей в броске 2 и более.
Револьвер и атаки Скоростью не действуют на Демона Лорда.

Если вы выиграли...

Врата в ад открыты. Вы стираете кровь с глаз тыльной стороной ладони. Этот странный сладковатый запах в воздухе точь-в-точь как в ваших снах. Тела ваших приятелей исследователей послужили материалом для трона лорда демонов. Кошмар только начинается.

Все так, как вы всегда мечтали.

	Скорость	Сила	Разум
Демон 1	3	5	5
Демон 2	4	4	4
Демон 3	5	3	3
Демон 4	6	2	2
Демон Лорд	2	7	7

29 --- Наследие Франкенштейна

Вы бегло проглядываете книгу, останавливаясь на отдельных абзацах:

«...для того, чтобы понять тайны жизни, нужно обратиться к смерти. Кладбище это простоместище тел, ныне служащих лишь пищей червям. Я один знаю удивительный секрет: умершее тело можно вернуть к жизни!»

И:

«Кости берутся из склепа. Кожа сдирается с человека, умершего не более, чем три дня назад. Все части, большие и маленькие, сшиваются в подобие человеческого тела. И не хватает только электрического разряда, чтобы это начало ходить снова, ЖИВОЕ!»

С растущим чувством восторга вы осознаете, что наткнулись на лабораторные записи с описанием процесса воскрешения мертвой плоти. И вы можете закончить эксперимент. Вы обязаны.

Ради науки.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Поместите жетон большой Монстра Франкенштейна (Frankenstein's Monster) в Лабораторию (Research Laboratory) или в Операционную (Operating Laboratory). Если ни одной из этих комнат нет в доме, просмотрите колоду комнат, найдите нужную и присоедините ее ко второму этажу. Колоду комнат перетасуйте.

Что вы знаете о героях

Они считают вашего монстра отвратительным и хотят его убить. Также они знают, что монстр очень уязвим к огню.

Вы выиграете, когда...

... все герои будут мертвы.

Монстр Франкенштейна

Монстр Франкенштейна обязан всегда двигаться на полной скорости по направлению к ближайшему герою. Если таких несколько, вы сами выбираете, к какому он движется. Если в свой ход монстр может атаковать, он атакует.

Специальные атаки

Когда Монстр Франкенштейна атакует, прибавьте 2 к результату броска. Когда атакуют монстра, вы ничего не прибавляете к его броскам.

Монстр иммунен к атакам Скорости (т.е. к Револьверу и Динамиту тоже).

Если вы наносите более 2 повреждений атакой Силой, вы можете украсть факел у противника вместо того, чтобы наносить повреждения. Как только вы отнимите у него факел, считается, что вы сломали его, и герой должен идти за новым.

Если вы выиграли...

Разрезая содранную с ваших друзей кожу на прямые полосы, вы старались быть очень осторожны и не испортить ее. Вы радовались своему везению. Реанимируя тело, которое вы нашли в лаборатории (и восторгаясь его последующими действиями), вы обнаружили в себе переизбыток органов, зубов и костей. Со всем, что у вас есть сейчас, вы можете повторить эксперимент из книги с самого начала еще раз. Разве наука не прекрасна?

Монстр Франкенштейна: Скорость 3, Сила 8.

30 --- Могила Дракулы

Девушка казалась одинокой и беспомощной. Она обернулась и настороженно посмотрела на вас. Вы протянули руку, чтобы обнять и успокоить ее, но когда вы дотронулись до девушки, вы вздрогнули. Ни одно живое существо не могло быть таким бледным и холодным, как она. А потом она открыла рот, и вы увидели клыки.

Через какое-то время вы очнулись. Вы чувствовали себя превосходно, лучше, чем превосходно. Но вас очень мучила жажда.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Ваш персонаж стал вампиров. Добавьте 1 ко всем своим навыкам.

Поместите жетон Дракулы (большой) в Склеп (Crypt) или на Кладбище (Graveyard). Если ни одна из этих комнат не открыта, поместите его в любую незанятую комнату не ближе чем в 4 комнатах от ближайшего исследователя. Если такой комнаты нет, поместите его так далеко, как только возможно. Скиньте карту Девушки и поместите жетон Невесты (Bride) в комнату, в которой находитесь.

Возьмите трек хода/повреждений и поставьте клипсу на 0. Вы будете использовать его, чтобы отмерять время.

Что вы знаете о героях

Скоро рассвет. Вы должны убить героев как можно быстрее, потому что, чем ближе рассвет, тем слабее становятся вампиры. Если взойдет солнце, герои расскажут вам, что произойдет. Избегайте комнат, в которые могут проникнуть солнечные лучи (с окнами во вне или просто открытых пространств).

Вы выиграете, когда...

... все герои будут либо мертвы, либо станут вампирами.

В свой ход вы должны

В начале своего хода сдвиньте клипсу на треке хода/повреждений на 1.

Вампиры

Дракуле нужно время, чтобы проснуться. Он не может двигаться или нормально атаковать (в смысле сам) до второго хода. Но защищаться, то есть отвечать, если его атакуют, он может. Каждый раз, когда вампир пытается войти в Церковь (Chapel) или в комнату, в

которой находится исследователь с Символом Веры (Holy Symbol), вампир должен пройти проверку Разума 6+. Если пройдет, то он сможет войти, если не пройдет, не сможет.

Специальные атаки

Доминирование: Если вампир атакует персонажа противоположного пола, он может провести атаку Разумом. Если атака проведена успешно, она наносит урон по Скорости персонажа, вместо ментального. Если эта атака провалилась, вампир не получает повреждений. Вампир может атаковать так персонажа, находящегося с ним в одной комнате или в смежной комнате с общим дверным проемом. Если атака прошла успешно, побежденный персонаж немедленно перемещается в одну комнату с вампиром.

Если Скорость персонажа сведена до знака черепа доминированием, персонаж становится вампиром (пусть этот игрок прочитает сценарий). Поднимите Скорость персонажа до ее стартового значения. Новорожденный вампир прибавляет 1 ко всем своим навыкам. Его будет контролировать игрок, контролировавший этого персонажа. Ходит он в ход соответствующего игрока. Если побеждает предатель и игрок этот игрок успевает убить героя, он тоже выигрывает.

Вампиры также могут атаковать и убивать героев нормально, это не делает их вампирами.

Если вы выиграли...

Восхитительнее всего на свете, эликсир жизни разливается по вашему телу с каждым ударом сердца вашей сопротивляющейся жертвы. Но все хорошее когда-нибудь заканчивается.

Дракула знает, где найти еще.

Невеста: Скорость 4, Сила 4, Разум 4.

Дракула: Скорость 5, Сила 8, Разум 6.

31a --- Он живой!

Вы радостно приложили руку к стене дома. Вот оно: тук, ТУК, тук, ТУК, тук, ТУК. Вы чувствуете удары сердца дома малейшим прикосновением. Дом живой! И вы сделаете все, что угодно, чтобы защитить его. Все, что угодно.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Поместите столько жетонов Антител (Antibody) (синих), сколько в игре игроков в следующие комнаты: Лаборатория (Research Laboratory), Операционная (Operating Laboratory), Холл (Entrance Hall), Котельная (Furnace Room), Подземное озеро (Underground Lake), Библиотека (Library).

Поместите жетоны Мозга (Brains), Сердца (Heart), Желудка (Stomach), Легких (Lungs), Зубов (Teeth), и Гланд (Glands) (синие) в соответствующие комнаты (смотреть ниже). Если какие-то из соответствующих комнат не открыты, то поместите жетоны в них, когда их откроют.

Герой в комнате с Желудком должен бросать кубики прямо сейчас (смотреть ниже).

Что вы знаете о героях

Они хотят убить дом.

Вы выиграете, когда...

...либо когда все герои будут мертвы, либо когда вы уничтожите Копье (Spear), украв его у его обладателя и потратив с ним ход в Пропасти (Chasm), Подземном озере (Underground Lake) или Котельной (Furnace Room).

Антитела

Антитела могут передвигаться сквозь стены.

Если Сердце или Мозг были атакованы и атака провалилась, немедленно переместите одно из бродящих по дому Антител в Комнату с Органом (Organ Room) или на Чердак (Attic).

Дом

Поместите жетоны Желудка в Столовую (Dining Room), Кухню (Kitchen), Кладовую (Larder) и Винный Погреб (Wine Cellar). Эти комнаты – пищеварительная система дома. Герой, входящий или начинающий ход в любой из этих комнат должен успешно пройти проверку

Разума 5+ или получит 1 ментальное повреждение. Если результат проверки 0 или 1, персонаж получает 2 ментальных повреждения и заканчивает движение.

Поместите Легкие в Оранжерею (Conservatory). Герой, входящий либо заканчивающий движение в этой комнате или в смежной комнате с общим дверным проемом должен пройти проверку Силы 4+. Если проверка провалена в смежной комнате. Переместите исследователя в Оранжерею, и пусть он проходит проверку еще раз. Если проверка провалена в Оранжерее, исследователь убит и сбрасывает все вещи.

Поместите жетоны Зубов на Балкон (Balcony) и в Холл (Entrance Hall). Герой, входящий или начинающий ход в одной из этих комнат должен пройти проверку Скорости:

- 4+ Нет эффекта
- 1-3 Получает 1 физическое повреждение
- 0 Получает 2 физических повреждения

Поместите жетоны Гланд в Лабораторию (Researching Laboratory) и в Операционную (Operating Laboratory). Герой, входящий или начинающий ход в одной из этих комнат должен бросить 2 кубика:

- 4 Получает 1 ко всем навыкам
- 3 Теряет 2 Скорости

- 2 Теряет 2 Силы

- 1 Теряет 2 Разума

- 0 Теряет 2 Знания

Поместите жетон Сердца в Комнату с Органом (Organ Room). Когда Сердце отвечает на атаку, считайте, что у него Сила 7, но при успешной защите оно не наносит повреждений герою.

Поместите жетон Мозга на Чердак (Attic). Когда Мозг отвечает на атаку, считайте, что у него Сила 6, но при успешной защите он не наносит повреждений герою. Герой, собравшийся атаковать мозг, должен пройти проверку Разума 4+ или его ход закончится тут же, без атаки.

Если вы выиграли...

Это действительно прекрасно. Дом дышит, питается, даже убивает ради еды. Думает ли он?.. Может ли он... любить?

Прекрасно.

Антитела: Скорость 3, Сила 5, Разум 3.

316 --- Рожденный в воздухе

В этом сценарии нет предателя. Все пытаются покинуть дом. Смотрите книгу Секретов Выживания.

32 --- Потерянные

Хрустальный шар замигал, и громогласный аккорд вырвался из труб старого органа. Дом задрожал, сдвинулся и изменился. Воздух превратился в приторный, зеленый, ядовитый туман. За окном небо стало лиловым, деревья превратились в трубчатые громадины с жуткими щупальцами, а у простых прохожих, кажется, стало гораздо больше зубов, чем следует.

Вздыхнув с облегчением, вы сняли маску с лица, обнажив свою истинную природу. Наконец-то вы дома!

Осталось только собрать образцы. Если вам удастся помешать им вернуться в их измерение, сама атмосфера их убьет и красиво, и аккуратно законсервирует.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Отложите в сторону все тайлы дома, которые были сыграны в течение игры, кроме начального Холла и занятых комнат. Уберите все жетоны Тайных проходов (Secret Passage), Секретных лестниц (Secret Stairs) и Проворачивающихся стен (Wall Switch), если они вели в отложенные комнаты.

Если Комната с Органом (Organ Room) не в доме, возьмите ее и присоедините к стартовому тайлам по личному выбору.

Замешайте все отложенные комнаты и несыгранные комнаты заново в новую колоду комнат. Занятые комнаты остались в доме. Присоедините их к стартовым тайлам соответствующих этажей.

Что вы знаете о героях

Они хотят найти способ вернуть дом в свое измерение. Также они каждый ход получают повреждения от ядовитой атмосферы вашего родного мира.

Вы выиграете, когда...

... все герои будут мертвы.

Как остановить героев

Герои ищут способ запустить ваш межпространственный транспортер в Комнате с Органом, чтобы вернуться домой. Но этого не должно произойти. Вы можете их просто поубивать, но также вы можете сделать систему управления транспортером для них недоступной. Для этого пройдите проверки Знания 4+ в Церкви (Chapel), Игровой

комнате (Game Room), Лаборатории (Research Laboratory), Операционной (Operating Laboratory) и Комнате с пентаграммой (Pentagram Chamber). Как только вы преуспеете в этой проверке, поместите жетон Броска Знания (Knowledge Roll) (треугольный) в этой комнате. Вы можете поместить только 1 такой жетон в каждой комнате. Скажите героям, что каждый поставленный вами жетон дает -3 к их броску на активацию транспортера.

Если вы выиграли...

Вы перетащили образцы в лабораторию. Вы знаете, какие именно баночки вы будете использовать для их хранения. О! Возможно вам придется разрезать образцы на части нужного размера, чтобы поместить их в баночки. Но это ничего. Ведь они уже мертвы.

33а --- Тварь из озера

Существо из озера нужно кормить по графику. Когда оно становится очень голодным, ваш контроль над ним ослабевает. Иногда оно даже путает вас со своей едой.

Но сегодня эти напыщенные дураки решили обыскать озеро, в поисках последней жертвы существа. Разве они не знают, что существу тоже нужно есть?!

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Исследователь с Девушкой теряет ее (отложите ее карту в сторону и восстановите показатели навыков). Исследователи не могут открывать новые комнаты в доме, если только еще не открыт путь в подвал. Возьмите трек хода/повреждений и поставьте клипсу на 0. Вы будете использовать его, чтобы отмерять время.

Что вы знаете о героях

Они хотят спасти девушку.

Вы выиграете, когда...

...девушка утонет или все герои будут мертвы.

В свой ход вы должны

В начале хода передвиньте значение на треке хода/повреждений на 1.

После этого бросьте столько кубиков, какой текущий номер хода и проверьте, не утонула ли девушка:

3-4 игрока девушка тонет на 10+

5-6 игроков девушка тонет на 9+

Игроки будут создавать озеро, используя перевернутые тайлы. В начале хода исследователь, который решает плыть через озеро, должен пройти проверку Силы:

4+ каждый тайл озера стоит ему 2 единицы движения

0-3 каждый тайл озера стоит ему 3 единицы движения

Если исследователь сбрасывает вещи в озере, они тонут.

Вы тоже можете войти в озеро, если хотите подраться с героями. Вам также нужно проходить проверку Силы, но вам не нужно бросать на то, нашли ли вы девушку.

Герои могут искать девушку. Когда они бросают на поиск девушки, они говорят результат вам. Зачитайте результат героям. (Он написан с их точки зрения)

1-4: ничего не происходит

5: вы слышите крики о помощи. Передвиньтесь на 1 и бросьте еще раз.

6-7: уродливая, слепая рыба-альбинос вынырнула перед вами. Пройдите проверку Разума 4+, или получите 1 ментальное повреждение. Если вы выкинули 0 успехов, получите 2 ментальных повреждения вместо 1.

8: вы нашли маленький островок. Вытяните карту события.

9: ничего не происходит

10: существо атакует вас с Силой 5. Если вы победите его, можете двинуться на 1 клетку в любом направлении и перебросить на поиск девушки. Если оно победит вас, вы получите повреждения, как обычно.

11: вам кажется, что вы видите что-то впереди. Бросьте еще раз и прибавьте 3 ко всем бонусам, которые у вас и так были на этот бросок. Если опять 11, перебросьте, добавив 6, и т.д.

12-13: огромная волна прошла через озеро. Пройдите проверку Силы 5+, чтобы продолжить плыть. Если вы преуспели, сдвиньтесь на 3 тайла от тайла Подземного Озера, добавляя новые тайлы к озеру, если это необходимо. Если провалились, вас смыло на 2 тайла к тайлу Подземного Озера.

14: монстр со склизкими щупальцами атакует вас атакой Скорости 5. Если вы побеждаете его, вы не получаете повреждений. Если он побеждает вас, вы получаете повреждения как обычно и сдвигаетесь на 2 тайла к Подземному озеру. Если ничья, ничего не происходит.

15-16: вы чувствуете, как существо направляется к вам, рассекая воду. Пройдите проверку Разума 4+. Если вы провалите ее, получите 2 ментальных повреждения и сдвиньтесь на 2 тайла к Подземному озеру.

17-18: существо атакует вас с Силой 6. Если вы победите его, можете двинуться на 1 клетку в любом направлении и, если вы откроете новый тайл озера при этом, перебросить на поиск девушки. Если ничья, ничего не происходит. Если оно победит вас, вы получите повреждения, как обычно.

19+: вы нашли девушку и спасли ее.

Если вы выиграли...

Иногда все просто выходит из под контроля. Раньше вы приносили ему еду понемногу. А теперь несколько тел плавают, лицами вниз, в черной воде озера.

Существо уже в десять раз больше, чем было, когда вы нашли его. Насколько большим оно может стать? Вы намерены это выяснить.

33б --- Призыв тьмы

Наконец, все готово: готово к ритуалу, который впустит в этот мир отвратительного темного бога, чтобы он мог править планетой тысячелетия! Сначала вы не поняли этого, но чем дальше вы читали, тем слабее становилась ваша способность сопротивляться книге заклинаний. Вы должны пойти открыть врата, через которые войдет Древний.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Отложите в сторону жетон Демона Лорда, он будет изображать Древнего. Отложите в сторону 5 жетонов проверки Знания. Если какие-то из ваших навыков ниже изначально значения, верните их на исходное значение. После этого бросьте 2 кубика за каждый навык и увеличьте его, на сколько выпадет. Вы можете сделать первый ход прямо сейчас (если сейчас не ваш ход). После этого будет ходить игрок слева от вас и так далее по часовой стрелке, как обычно.

Что вы знаете о героях

Они хотят уничтожить книгу, чтобы нельзя было призвать Древнего. Если он уже призван, они будут пытаться его изгнать.

Вы выиграете, когда...

...все герои будут мертвы.

Как призвать Древнего

Отнесите книгу либо в Церковь (Chapel) либо в Комнату с пентаграммой (Pentagram Chamber).

После того, как вы принесли книгу, вы должны пройти проверку Знания 5+. Каждая попытка ее пройти стоит вам 1 движения.

Вы можете проходить проверки Знания, даже если у вас украли книгу (повезло, что у вас хорошая память). Но вам все равно нужно находиться в Церкви (Chapel) либо в Комнате с пентаграммой (Pentagram Chamber).

Когда вы проходите проверку успешно, берите жетон проверки Знания. Когда вы соберете все 5, откроется портал между измерениями и отвратительный Древний придет в ваш мир. Плохие новости: он тут же вас убивает. Уберите фигурку своего персонажа из игры и скиньте все его вещи в комнате, в которой он находился.

Хорошие новости: со следующего своего хода вы управляете Древним и можете начинать гонять по дому своих несчастных бывших друзей.

Если вы выиграли...

Теперь ничто вас не остановит! Йа, Йа! Человечеству пришел конец!

Древний: Скорость X, Сила 12, Разум 7

Скорость Древнего равна количеству игроков в игре на момент начала сценария.

34a --- Безумный, безумный мир

Вы реинкарнация величайшего человека, когда-либо жившего на земле – Юлия Цезаря. Когда-то ваши сенаторы имели неосторожность всадить в вас нож в сенате. А потом, они заперли вас в сумасшедшем доме. Но вы вырвались оттуда. И теперь вы возьмете реванш!

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Если у вас нет карты Психопата, возьмите ее у игрока, у которого она есть (и исправьте навыки себе и ему). Он – Марк Антоний, ваш единственный настоящий друг, и он будет служить вам верой и правдой. (Карта психопата просто изменяет вам навыки, других особых свойств у нее не появляется).

Отложите в сторону столько жетонов Слуг (Servants), сколько игроков в игре. Поместите по одному слуге на каждый этаж дома в незанятую комнату. Остальных рассадите просто по незанятым комнатам.

Что вы знаете о героях

Они реинкарнации Брута, Кассия и прочих сенаторов, предавших вас.

Вы выиграете, когда...

... все герои будут мертвы.

Слуги

Ни вы, ни слуги не получаете повреждений и не можете быть задержаны, если вас побеждают в боевом броске, когда вы атаковали.

Вы и ваши слуги не можете атаковать после того, как вас захватили в плен. Пленный персонаж может быть освобожден, если вы или другой не плененный слуга победят пленителя с разницей в броске 2 и более атакой Силы. Повреждений пленителю это не наносит. Пленные персонажи не могут быть освобождены, если их закрыли в Погребе (Vault).

Если вы выиграли...

Veni, vidi, vici! Пришел, увидел, победил! Да здравствует великий бессмертный император Юлий Цезарь!

Слуги: Скорость 3, Сила 3, Разум 1.

346 --- Гильотины

В этом сценарии скрытый предатель (как описано на с. 17 правил). Все игроки читают сценарий в книге Секретов Выживания.

35 --- Небольшое изменение

Теперь, когда все ваши подопытные собрались в одном месте, в вашем доме, с вашими кошками, настало время начинать настоящее веселье! Опрокинув лабораторный стакан с Уменьшителем, вы наблюдаете за тем, как серебряная жидкость быстро превращается в газ. Чудесным образом, газ уменьшает вас и ваших подопытных до размеров мышей. Вы уже слышите, как ваши кошки мягкими прыжками окружают испуганных людишек. Похоже на то, что вам и вашим кошечкам понравится этот маленький эксперимент, который вы назвали «Пищеварительный ответ представителей семейства кошачьих на чванливость вида Homo Sapiens»

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Если в игре 3-4 игрока, поместите один жетон Кошки (Cat) (оранжевый) в Холл (Entrance Hall). Если в игре 5-6 игроков, помимо кошки в холле, поместите еще одну в комнату, в которой начался сценарий.

Что вы знаете о героях

Они хотят покинуть дом на игрушечном аэроплане.

Вы выиграете, когда...

... более, чем половина героев, начавших сценарий, будут убиты кошками.

Каково быть маленьким

Вы все уменьшились. Это значит:

Все вещи и предзнаменования уменьшились вместе с вами и функционируют нормально.

Вы не можете больше тянуть карты. Входя в новую комнату с каким-либо символом, просто заканчиваете свой ход.

Каждый дверной проем считается за 1 единицу движения, как и комната. Можете закончить движение в дверном проеме.

Чтобы пройти по лестнице, вы должны пройти проверку Силы 3+. Если вы провалите ее, вы заканчиваете свой ход и можете попробовать еще раз в следующий.

Вы не можете пользоваться Разрушенной комнатой (Collapsed Room) и Заколдованным лифтом (Mystic Elevator). Эффекты Галереи (Gallery), Гимнастического зала (Gymnasium) и Погреба (Vault) на вас не действуют.

Кошки

Для кошек дверной проем также, как и для героев, считается за 1 движения. Кошка может тащить в зубах только одного героя.

Специальные атаки

Вы не можете атаковать исследователей. Вы хотите, чтобы их съели ваши кошки.

Когда кошка успешно атакует исследователя, она играет с ним в «кошки-мышки» следующий ход, вместо того, чтобы наносить повреждения. В ход героя у него будет шанс вырваться, герои скажут вам, каким образом. Если кто-нибудь победит кошку в боевом броске до ее следующего хода, кошка выпустит пойманного исследователя. Если этого не произойдет, кошка съедает исследователя в начале своего следующего хода. На пойманных исследователей не действует Колокольчик (Bell).

Кошка в одной комнате с игрушечным самолетом может пройти проверку Скорости 7+, чтобы сбить его. Предатель может сделать тоже самое, но проверкой Скорости 5+. После падения самолета, кошка может немедленно атаковать героя, находившегося в нем. (А герои могут бросать кубик, чтобы завести самолет снова в свой ход).

Если вы выиграли...

Понадобятся месяцы, чтобы проанализировать всю информацию, но вам ясно одно – ваши кошки считают, что эксперимент удался на славу!

Кошки: Скорость 6, Сила 7, Разум 5, Знания 5.

36 --- Лучше с друзьями

Много лет назад вы утонули в озере под этим домом. С тех пор вы стали призраком, одиноким и потерянным в своей водяной гробнице. А потом вы нашли медальон. Его сила дала вам шанс вернуться в смертную оболочку и найти друзей, которые разделят с вами ваше сумеречное существование.

Вы старательно выбирали себе новых друзей и смогли привести их всех в дом. Теперь пришло их время присоединиться к вам. Вы уже слышите, как вода заполняет подвал. Вы не должны позволить им сбежать.

Даже смерть лучше с друзьями.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Поместите жетон Лодки (Rowboat) (пятиугольный) на Чердак (Attic). Если Чердак еще не открыт, поместите туда жетон, когда его откроют.

Отложите в сторону 4 жетона Броска Силы (Might roll) (треугольные).

Возьмите трек хода/повреждений и отметьте клипсой 0. Вы будете использовать его, чтобы отсчитывать время.

Что вы знаете о героях

Дом и близлежащие окрестности тонут в подземном болоте. Герои пытаются спастись.

Вы выиграете, когда...

... более половины героев, начавших сценарий, будут мертвы или Лодка станет более не работоспособной.

В свой ход вы должны

В конце своего хода передвиньте клипсу на треке хода/повреждений на 1.

Затопление

В зависимости от номера хода, дом затоплен на определенном уровне. Когда вы передвигаете отметку хода, скажите героям, какая часть дома затоплена, и затоплена ли она полностью или частично.

Ход	Уровень затопления
1	подвал частично затоплен
2	подвал полностью затоплен
3	подвал полностью затоплен и первый этаж частично затоплен
4	подвал и первый этаж полностью затоплены
5	подвал и первый этаж полностью затоплены и второй этаж частично затоплен
6	весь дом полностью затоплен всю оставшуюся игру

Затопление действует на всех героев, но оно не действует на вас. Подробнее об эффектах затопления написано в Книге Секретов Выживания.

Специальные атаки

Вы можете атаковать Лодку один раз в ход только атакой Силы. Чтобы ее повредить, вам нужно пройти проверку Силы 3+. Как только вы наносите повреждение лодке, поместите жетон Броска Силы на свою карточку персонажа. Пятая успешная атака по лодке уничтожит ее. Уберите ее жетон из дома.

Если вы выиграли...

Безжизненные тела ваших друзей плавают возле вас в темной воде, легонько сталкиваясь друг с другом. Через некоторое время они открывают глаза, и вы ведете их за собой вниз, в холодную, черную воду. Вы ведете их домой.

37 --- Шах и мат

Вы знаете, что эти дураки прочитали в дневнике дяди Эбенезера: «Я, Эбенезер Слокум, нашел способ заставить саму Смерть явиться предо мной. Я собираюсь бросить ей вызов и победить ее! Я долго готовился и упражнял свой разум для этого. О, этим вечером Смерть будет опозорена!»

Да, скелет старого маразматика до сих пор сидит перед шахматным столом. Вы сомневаетесь, что у этих идиотов получится лучше. Обыграть Смерть? Да ну!

Но на всякий случай, вы сделаете все, что сможете, чтобы ни один из них не смог выиграть эту игру. В конце концов, вам невыносима мысль, что существует кто-то умнее вас, а вы никогда бы не смогли обыграть Смерть в шахматы!

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Поместите жетон Смерти (Death) (светло-зеленый) в комнату с героем по вашему выбору.

Поместите 5 Святых печатей (Holy Seal) (пятиугольных) в следующие комнаты сейчас, если они открыты, или сразу как их откроют: Погреб (Vault), Склеп (Crypt), Лаборатория (Research Laboratory), Операционная (Operating Laboratory), Игровая комната (Game Room). Скажите героям, что в доме есть 5 Святых печатей, но не говорите в каких комнатах, если эти комнаты не открыты.

Что вы знаете о героях

Один из них попытается обыграть Смерть в шахматы. Они будут использовать Святые печати, чтобы помочь ему в этом. Если они обыграют Смерть хотя бы раз, вы проиграете.

Вы выиграете, когда...

... все герои будут мертвы. Также вы выиграете, если в начале хода монстров в комнате со Смертью не будет героя. (Если в комнате никого нет, значит, герои не ответили на вызов в шахматы).

В свой ход Смерть должна

В свой ход Смерть играет в шахматы с героем с наивысшими Знаниями, находящимся с ней в одной комнате. Оба делают броски Знания. У Смерти Знания 8 и она мухлюет. После первого броска она перебрасывает все кубики, не давшие успеха. Но только 1 раз.

Потом Смерть и ее противник сравнивают результаты. Если ничья, ничего не происходит. Если смерть победила в броске, она берет фигуру. Свертись с таблицей:

Если Смерть победила с разницей 1-2, она берет пешку. Все герои теряют 1 Разума.

Если Смерть победила с разницей 3-4, она берет крупную фигуру. Все герои теряют 1 Силы.

Если Смерть победила с разницей 5 и больше, она ухмыляется, и вы слышите из под капюшона слово «шах». Все герои теряют 1 Силы и 1 Разума.

Специальные атаки

Смерть не атакует и на нее нельзя подействовать никаким образом, кроме как обыграв в шахматы. Вы не можете войти в комнату, в которой она играет или воздействовать на ее противника никаким образом, в том числе колокольчиком, револьвером и динамитом. Смерть не любит, когда ее отвлекают от игры. Вы не можете подбирать Святые печати. Но вы можете отбирать их у героев.

Если вы выиграли...

Ха! Идиоты. Вы знали, что они не смогут обыграть Смерть в ее игру. И вовсе не важно, что вы немного ей помогли. Все смертные умирают и превращаются в прах. А вы до сих пор здесь.

Шах и мат.

38 --- Адские твари

Огненные летучие мыши очаровательные, но капризные создания. Они появляются только ночью и не могут жить без человеческой крови. Но они все равно ваши милые домашние любимцы. Вы привели им еду. Теперь, все, что вам осталось сделать, это убедиться, что мышки спокойно до нее доберутся.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Возьмите количество жетонов огненных летучих мышей (представленных обычными жетонами летучих мышей (Bat)), равное количеству игроков в игре, деленному пополам и округленному вверх. Поместите их в комнату, в которой стартовал сценарий.

Что вы знаете о героях

Их тела содержат кровь, которая очень нужна вашим голодным мышкам. Герои попытаются вас остановить.

Вы выиграете, когда...

... все герои будут мертвы.

В свой ход вы должны

Когда вы бросаете кубики на скорость Летучих мышей, вы также помещаете в комнату, в которой стартовал сценарий, столько летучих мышей, сколько выбросите при броске на скорость. Мыши не движутся в тот ход, в который появились.

Мыши не замедляют движение исследователей.

Специальные атаки

Мыши не атакуют и не могут быть атакованы. После того, как вы передвинете монстров, бросьте 1 кубик за каждую мышь в одной комнате с одним или более героями. Все эти герои получают столько физических повреждений, сколько выпадет на кубике. (Доспехи (Armor) отменяют только 1 очко этих повреждений).

Если вы выиграли...

Ваши маленькие мышки жадно присосались к человеческим телам, валяющимся на полу особняка. Все больше и больше мышей стягиваются почтить старый дом своим огненным присутствием. Круг жизни... что может быть прекраснее?

Огненные мыши: Скорость 3.

39 --- Наследник

Он, наконец, пришел, как вы и ожидали – последний из древнего рода Романеска, единственный наследник их богатства и могущества. Ваша семья полностью контролирует собственность рода, но если истинный наследник сядет на трон в своем доме, с кольцом и копьем Романеска, он или она лишит вас всего. Вы не можете этого допустить.

Сегодня ваши ассасины убьют наследника и ваша семья останется у власти.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем.

Если Коридор со Статуями (Statuary Corridor) еще не в игре, просмотрите колоду, найдите его и присоедините к наиболее недоступной части дома. Перетасуйте колоду комнат. Возьмите трек хода/повреждений и отметьте клипсой 0. Вы будете использовать его, чтобы отсчитывать время.

У вас есть Ассасины, которые прячутся в доме. Их столько же, сколько игроков. Запишите на листке бумаги, где они прячутся, следуя следующим условиям:

Каждый ассасин прячется в комнате, которая уже есть в игре.

Вы не можете поместить более одного ассасина в комнате.

Вы не можете поместить ассасина в занятую комнату или в Коридор со Статуями.

Что вы знаете о героях

Один из них наследник. Но вы не знаете, кто именно.

Вы выиграете, когда...

... наследник будет мертв.

Ассасины

Когда герой входит в комнату с ассасином, вы можете открыть ассасина. Если вы открываете его, немедленно атакуйте героя (даже если сейчас не ваш ход). Все атаки ассасина скрыты. У всех ассасинов Сила 2, но когда ассасин атакует, его противник не может ему ответить.

После атаки ассасин выпивает яд и умирает. Вычеркните его из своего списка.

Когда герой умирает, остальные скажут вам, являлся ли он наследником. Герои должны отвечать честно.

В свой ход вы должны

В конце каждого своего хода, передвиньте значение на треке хода/повреждений на следующую цифру.

В конце 3го хода в дом входят новые ассасины в количестве равном количеству игроков, ныне находящихся в игре. Запишите на листик, где они спрятались. Вы можете поместить их в любую не занятую комнату, в которой еще нет ассасина.

В конце 6 хода добавьте новых ассасинов так же, как было сделано в конце 3го.

Если вы выиграли...

Наследник мертв. Похищенное вашей семьей богатство в безопасности. Проходя мимо изрезанного тела, вы бросаете на него платок. Когда платок становится красным от крови наследника, вы спокойно закрываете двери.

40 --- Погребенный заживо

Спиритическая доска задрожала и указатель на ней стал двигаться вперед-назад, вперед-назад, без чьей-либо помощи показывая буквы. Все в ужасе читали получившиеся слова:

ПОГРЕБЕННЫЙЗАЖИВО

Тупая доска. Ее небольшая самодеятельность только что разрушила заклинание, которое вы наложили, чтобы ваши спутники не заметили пропажи одного из них. Того, которого вы закопали заживо, после того, как все вошли в дом.

Если вы ничего не предпримите, эти ребята найдут вашу жертву. Этого не должно произойти! Пытка сама по себе это, конечно, здорово, но если жертва не умрет, это как... ну как хороший обед без десерта. А вы любите десерт.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Возьмите трек хода/повреждений и отметьте клипсой 0. Вы будете использовать его, чтобы отсчитывать время.

Выберите уже открытую комнату в подвале. Тайно запишите на листик ее название. Там вы закопали человека. Если в подвале меньше 5 открытых комнат, включая стартовую, можете достроить его тайлами из колоды до тех пор, пока там не станет 5 комнат. После того, как вы достроите подвал, выберите комнату.

Что вы знаете о героях

Они хотят спасти закопанного заживо.

Вы выиграете, когда...

... закопанный умрет.

В свой ход вы должны

Отмечайте, сколько повреждений закопанный получает каждый ход. Он умрет, когда получит 13е повреждение.

В конце каждого своего хода передвиньте отметку на треке хода/повреждений на 1. Затем бросьте кубик. Закопанный получает столько повреждений, сколько выпало на кубике.

Спиритическая доска

Спиритическая доска помогает героям. Исследователь, у которого она находится, не может ее отдать или выбросить. Если вы нанесете 2 и более повреждений этому игроку Силой, вы можете украсть доску, вместо того, чтобы наносить повреждения. Как только вы украдете ее, она немедленно считается уничтоженной. Скиньте ее карту из игры.

Если вы выиграли...

О да. Ваши спутники пришли слишком поздно. Непонятно почему, но вся эта безумная история заставила вас немного проголодаться. Время для позднего ужина... с десертом.

41 --- Невидимый предатель

Блуждая по этому старому, пыльному дому вы нашли кольцо, на внутренней стороне которого написано слово. Вы произносите слово вслух и дикая боль пронзает ваши глаза, а потом и всю голову. Боль наполняет вас, она настолько ужасна, что вы готовы выпрыгнуть из кожи вон, чтобы только избавиться от нее.

Затем боль внезапно исчезла и вместе с ней исчезло ваше прежнее Я. Кажется, вы также остались без тела. Стоп, нет, вы стали невидимым... невидимым охотником, готовым убивать.

Да, именно, убивать. Раньше что-то постоянно вас удерживало, но теперь вы свободны делать все, что пожелаете. Вы чувствуете себя, как ребенок в Рождество. Время вскрыть своих друзей... эээ, подарки.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Возьмите листок бумаги. Выберите любую комнату в доме. Запишите ее название. Это комната, в которой вы сейчас находитесь. Уберите свою фигурку и поля.

Что вы знаете о героях

Они хотят найти вас и убить.

Вы выиграете, когда...

... все герои будут мертвы.

Как двигаться

Для хода вы используете все обычные правила, только вместо того, чтобы двигать фигурку, вы записываете на листик название комнаты, в которой находитесь. Исследователи не замедляют вашего движения.

Вы можете открывать новые комнаты, но вы таким образом выдадите свое присутствие героям.

Как воровать вещи

Если вы заканчиваете ход в комнате с героем, вы можете пройти проверку Скорости, чтобы украсть у него вещь. (Это не атака, а именно проверка! Герой не отвечает на нее). Свертись с таблицей:

4+ вы забрали вещь

1-3 вы провалились, но вас не заметили. Вы не должны говорить героям, кого именно вы пытались обокрасть.

0 вы провалились и вас заметили. Вы должны сказать героям, кого именно пытались обокрасть

Специальные атаки

Кольцо больше не позволяет вам атаковать Разумом.

Если вы не атакуете вещью, вы атакуете скрытно. Во время атаки бросьте количество кубиков, равное половине количества героев, начавших сценарий, округленной вверх. Сколько на них выпадет, столько физических повреждений вы наносите герою. Он не отвечает на вашу атаку.

Если герой догадался или узнал, в какой комнате вы находитесь, и атакует вас, атака проходит по обычным правилам.

Вы можете атаковать и воровать вещи в один ход.

Если вы выиграли...

Трупы ваших друзей валяются по всей усадьбе. Вы смотрите на свое лицо, ставшее видимым под маской из крови. Вы стираете кровь с лица и оно исчезает. Забавно.

В следующий раз нужно попробовать поджог. Вам всегда было интересно посмотреть, как кто-то сгорает заживо.

42 --- И пришел герой

Бессмертие – это то, за что человек отдаст все, что угодно. Поэтому вы были удивлены, когда оказалось, что вам оно обошлось так дешево. Все, что от вас требуется, это открыть маленькие врата в Ад, и тогда ваш повелитель отдаст вам этот подарок навсегда.

Но даже если вы и бессмертны, время на исходе. Лучше не тянуть с открытием врат слишком долго.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Если какие-то из ваших навыков ниже стартового значения, верните их на стартовое значение. Если у вас еще нет оружия (такого как револьвер (Revolver), топор (Axe) или окровавленный кинжал (Blood Dagger)), переройте колоду вещей и возьмите первое, которое попадетсЯ. Затем перетасуйте колоду.

Что вы знаете о героях

Они хотят помешать вам открыть врата в ад.

Вы выиграете, когда...

... откроете врата в ад.

Как открыть врата в ад

Сделайте следующие вещи в этом порядке:

1. Вы должны принести в жертву (убить) одного из героев и притащить его тело в Катакомбы (Catacombs), Пропась (Chasm), или Комнату с пентаграммой (Pentagram Chamber). Вы можете взять тело так же, как берете вещь и нести его. Пока вы тащите тело, каждая комната стоит вам 2 единиц движения вместо 1. Собака не может таскать тела.
2. Когда тело уже в нужной комнате, пройдите проверку Разума или Знания 4+, чтобы открыть врата. Вы можете проводить эту проверку раз в ход.

Борьба с бессмертием

Ваши навыки не могут стать выше или ниже стартового значения, даже когда вы теряете или получаете вещи. Если, конечно, герои не найдут способа их понизить.

У вас нельзя украсть вещи.

Исследователи не замедляют вашего движения.

Специальные атаки

Вас нельзя атаковать и на вас не действуют эффекты карт или комнат. Вы атакуете по обычным правилам, но не получаете повреждений, если атака провалилась.

Если вы выиграли...

Как только врата разорвали пространство, создав проход между Адом и вашим миром в этом старом доме, вы услышали безумные крики проклятых, переходящие в стоны и рыдания.

Боль и ужас, смерть и разрушение... и вам все это никогда не грозит.

Наслаждайтесь.

43а --- Собор теней

Вы прошептали нужные слова и полоснули воздух своим ритуальным ножом. Каждым ударом вы отсекали тень от тела очередного вашего компаньона. Тени отделялись так же легко, как отделяется от костей разлагающееся мясо.

Теперь все, что вам нужно, это помочь теням добраться до комнаты с пентаграммой. И тогда ваши компаньоны станут вашими рабами – темными спектрами, чьи души будут вечно исполнять ваши приказания.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Вы отделили тени героев от их тел. Поместите жетон Тени (Shadow) (светло-зеленый) в комнату к каждому герою, куда-нибудь поближе к стене. Если вы сдвигаете жетон к стене с дверным проемом, решите, с какой стороны проема она находится.

Что вы знаете о героях

Они пытаются провести ритуал, который уничтожит тени.

Вы выиграете, когда...

... герои либо будут мертвы, либо превратятся в Спектры. Как только тень входит в Комнату с пентаграммой, исследователь становится Спектером.

Тени

Двигайте тени как можно быстрее в Комнату с пентаграммой. Тени движутся по стенам. Переход с одной стены через угол на другую стену в одной комнате стоит им 1 движения. Так же переход через дверной проем стоит им 1 движения. Тени могут за 1 движения передвинуться со стены Верхнего Этажа (Upper Landing), Галереи (Gallery), Угольного желоба (Coal Chute), Фойе (Foyer), или Разрушенной комнаты (Collapsed Room) в соответствующую комнату этажом ниже (Парадная Лестница (Grand Staircase), Бальный зал (Ballroom), Подвал (Basement Landing), Лестница из подвала (Stairs from Basement), комната под разрушенной комнатой).

Тени могут двигаться по стенам с окнами и спокойно проходить Катакомбы (Catacombs) и Пропась (Chasm). Тени не могут открывать новые комнаты.

Тени не могут использовать Заколдованный лифт (Mystic Elevator), Секретный проход (Secret Passage), или Секретную лестницу (Secret Stairs). Но их можно перевозить на лифте как пассажиров.

Герои не замедляют теней, тени не замедляют героев.

Каждая тень привязана к герою. Если тень вошла в комнату с пентаграммой и ее герой до сих пор жив, он становится Спектером (становится монстром под контролем этого игрока). В книге Секретов Выживания подробно написано о возможностях Спектеров.

Если предатель выиграл и игрок-спектер убил героя, он тоже выиграл.

Специальные атаки

Тени не могут атаковать, но любой герой может попытаться победить тень атакой Скорость или Разума. Каждая тень привязана к герою. Если тень побеждена, она задержана и ее обладатель получает 1 повреждений Скорости.

Если вы выиграли...

Спектеры поклонились вам и смешались с тенями комнаты, ожидая ваших приказаний. Теперь все намного лучше... для вас, конечно же. А это единственное, что имеет значение, не так ли?

Тени: Скорость 5, Разум 5.

436 --- Звездная болезнь

В этом сценарии используются скрытые правила для предателя (см. страницу 17 книги правил). Все игроки читают этот сценарий в книге Секретов Выживания.

44 --- Смерть найдет всех нас

Как остальные еще не поняли, что этот дом живой? Это живое, самостоятельное существо. И как любое живое существо, ему нужно есть, чтобы выжить.

Давным давно вы заключили сделку со Старым Домом на Холме. Каждые десять лет вы приводите сюда небольшую группу людей. Как только они входят в дом, он начинает пить из них жизнь, постепенно превращая их тела в пыль. А взамен вы получаете еще 10 лет молодости и энергии.

Вы уже видите, как на лицах ваших спутников появляются первые морщины. Началось.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Все исследователи постарели на 10 лет, включая обладателя медальона (сверьтесь с таблицей ниже и скажите им, как изменить навыки).

Что вы знаете о героях

Они быстро стареют, но они нашли медальон, который каким-то образом может предотвратить этот процесс.

Вы выиграете, когда...

... все герои будут мертвы.

В конце вашего хода

Каждый герой бросает кубик и стареет на столько десятилетий. Когда он переходит в новое десятилетие, его навыки изменяются следующим образом:

- За 20 получите 1 к Силе и 1 к Скорости
- За 30 получите 1 к Разуму и 1 к Знаниям
- За 40 получите 1 к Разуму и потеряйте 1 Скорости
- За 50 потеряйте 1 с физического навыка по выбору и 1 с ментального по выбору
- За 60 потеряйте 1 Силы и 1 Скорости и получите 1 ментальное повреждение
- За 70+ потеряйте 1 каждого навыка.

Эффекты плюсятся

Высасывание жизни

Когда герой умирает, по любым причинам, немедленно бросьте 3 кубика и добавьте сколько выпало на них, к своим навыкам в любой комбинации.

Медальон

Предатель не может владеть медальоном.

Если вы выиграли...

Земля к земле, пепел к пеплу, прах к праху. Смерть найдет всех нас... ну почти всех. Вы чувствуете себя превосходно, спасибо. Уходя из дома, вы закрываете дверь и прощаетесь до следующего десятилетия.

45 --- Тик, тик, тик

Мысли о вашем небольшом «рукоделии» вызывают у вас приступы неконтролируемого смеха. Вы прикрепили бомбу к каждому из ваших спутников. Теперь ничто им не поможет, и они будут вынуждены во всем вам подчиняться.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Если у вас нет карты Динамита, либо возьмите ее у ее обладателя, либо возьмите из колоды.

Возьмите трек хода/повреждений и отметьте клипсой 0. Вы будете использовать его, чтобы отмерять время.

Что вы знаете о героях

Вы приделали бомбу к каждому из них. Они пытаются их обезвредить

Вы выиграете, когда...

...либо все герои будут мертвы, либо вы закончите Большую Бомбу.

Большая бомба

Вы закончите Большую Бомбу на 12 ходу. Она взрывается и все умирают.

В свой ход вы должны

В конце каждого своего хода передвигайте клипсу на треке на 1. Затем возьмите столько кубиков, сколько в игре живых героев на текущий момент плюс номер хода и бросьте (максимум 8). Если результат 8 успехов, герой слева от вас взрывается. Этот герой и все герои, находившиеся в одной комнате с ним, умирают. Все вещи и предзнаменования, находившиеся у них, уничтожены. Сбросьте их карты.

Специальные атаки

Вы не можете двигаться. Комната, в которой вы были, когда сценарий начался, ваша постоянная локация. Вы кропотливо работаете над большой бомбой. Если вы были в Заколдованном лифте, он больше не движется.

Вам нужна некоторая степень близости к бомбе, чтобы ее детанировать. После конца вашего первого хода, любой исследователь с бомбой, вошедший к вам в комнату или в смежную с вашей комнату (общий дверной проем не обязателен), немедленно взрывается вместе со всеми своими вещами и предзнаменованиями. Герои, в одной комнате с ним тоже взрываются. На вас эти взрывы не действуют.

Если бомба на героя деактивирована, герой не может взорваться, вообще, ни по эффекту броска, ни из-за входа в комнату, близкую к вам. Вам придется ждать, либо окончания работы над большой бомбой, либо того, что герой войдет к вам в комнату и вы сможете атаковать его.

Вы можете использовать динамит, чтобы атаковать героя в одной с вами комнате (вместо того, чтобы кидать его в прилегающую комнату со смежной дверью). На вас его взрыв не действует.

Если вы выиграли...

Бомба прекрасна. Истинное произведение искусства. Квинтэссенция всех ваших талантов и безумных желаний. Время показать миру ее красоту!..

46 --- Пиршество

Идя по коридору, вы почувствовали аромат чудесного застолья. Вы были приглашены на пир! Если вы правильно догадываетесь о главном блюде, ваше ожидание вскоре будет вознаграждено восхитительным деликатесом.

Наполовину обглоданные части человеческих тел, разбросанные по коридору, вели вас прямо к отрубленной человеческой голове на серебряном подносе. Ваши друзья из старого Дома на Холме приготовили ваше любимое блюдо.

Вы цивилизованный каннибал и ваши друзья уже готовы помочь вам приготовить следующее блюдо: из людей, которых вы привели сюда с собой.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Если Столовая (Dining Room) все еще не в доме, найдите ее в колоде и присоедините к дому. Поместите в нее столько жетонов Каннибалов (Cannibal Freaks) (малиновых), сколько героев в игре.

Что вы знаете о героях

Жертвы, которых поймали каннибалы, сбежали с чердака и герои пытаются спасти их.

Вы выиграете, когда...

...либо все герои будут мертвы, либо каннибалы съедят всех жертв. Если хотя бы одна из жертв сбежит через входную дверь, вы сможете выиграть, только убив всех героев.

Специальные атаки

Каннибалы умирают вместо того, чтобы быть задержанными. Если каннибал или предатель успешно атаковали жертву, жертва сразу умирает и каннибалы могут приступить к пиршеству. Если атака провалилась, жертва не наносит им повреждений. Предатель и каннибалы не замедляют жертв. Жертвы не замедляют предателя и каннибалов.

Пир

Когда жертва убита, она становится трупом. Переверните ее жетон обратной стороной. Если убит исследователь, положите его фигурку плашмя. Если вы в начале хода находитесь в комнате с трупом (жертвы или исследователя), вы можете его есть, до тех пор, пока живой исследователь не войдет к вам в комнату. Каннибалов касаются те же правила.

Если вы потратите ход, поедая труп, добавьте 1 ко всем своим навыкам. Ваши каннибалы тоже могут увеличивать навыки таким образом, записывайте на листик, как они меняются. После этого труп считается съеденным, уберите его с поля.

Если вы выиграли...

Вы поднимаете голову своей жертвы и поете последнюю фразу заклинания: «Из смертной плоти, и кости, и крови, я стал таким, что в них я больше не нуждаюсь». Сила наполняет ваше тело и вы чувствуете, как всякое напоминание о смертности покидает ваши клетки.

Бессмертие заполняет пустой сосуд вашего тела. Каннибалы падают на колени и преклоняются перед вами.

Каннибалы: Скорость 2, Сила 4, Разум 4

47 --- Уроборос

Вы чувствуете, что ваше тело растягивается. Ваш череп раскалывается на две половины и вы начинаете разделяться пополам, превращаясь в невероятно длинную змею. Ваши руки и ноги сливаются со змеиным телом. Вы чувствуете себя огромным и хотите стать еще больше. Вы чувствуете себя сильнее, чем когда-либо в жизни, настолько сильным, что, кажется, могли бы сокрушить мир. Возможно, стоит начать вот с этого дома.

Прямо сейчас

Уберите свою фигурку из игры. Вы превратились в огромную двухголовую змею: Уробороса. Сбросьте все свои вещи в комнате, в которой находитесь. Поместите туда жетон Вещей. Если с вами была Собака, Девушка или Психопат, вы сожрали их. Скиньте их карты из игры.

Поместите 2 головы Уробороса (большие) в комнату, в которой находитесь.

Отложите в сторону 16 жетонов тела Уробороса (синих).

Что вы знаете о героях

Они хотят вас убить.

Вы выиграете, когда...

...разместите все 16 жетонов тела уробороса в доме. Вы вырастите достаточно, чтобы уничтожить дом и вырваться наружу. Головы уробороса не могут быть задержаны. В свой ход бросайте кубики на скорость за каждую голову уробороса по отдельности. Помещайте жетоны тела в комнату, которую покидает голова уробороса, если в комнате еще нет жетона. В каждой комнате может быть только 1 жетон тела уробороса.

Вы можете двигаться через комнаты, в которых уже есть жетон тела уробороса, но вы не добавляете в них новые жетоны.

Вы не можете двигаться через Секретный проход, по Секретной лестнице и пользоваться Заколдованным лифтом.

Головы Уробороса могут открывать новые комнаты. Игнорируйте символы на них. Открытие комнаты с символом не останавливает ход уробороса.

Специальные атаки

После того, как герои закончат особый ритуал, они смогут атаковать ваши головы. Каждая голова уробороса должна быть ударена количество раз, равное половине количества игроков (округленной вверх). После этого голова умирает. Используйте трек хода/повреждений, чтобы отмечать жизни голов.

Только головы уробороса могут атаковать, но и головы, и тело замедляют движение героев. Исследователи не замедляют движение голов.

Головы иммунны к атакам Скорости. (Револьвер на них не действует).

Если вы выиграли...

Вы окружили дом. Массивные кольца вашего тела обвили его, разрушая перекрытия и подготавливая их остатки к вашему ужину. Вы выросли гораздо сильнее, чем ожидали. Скоро вы станете таким большим, что сможете обвить весь мир и уничтожить его.

А после того, как с этим миром будет покончено, вы двинетесь к звездам.

Уроборос: Скорость 1, Сила 6

48 --- Сложены аккуратно, как дрова

Пока вы ехали к усадьбе, вы рассказали своим спутникам о череде таинственных смертей, которые произошли в ней пять лет назад. Группа подростков тайком сбежала из летнего лагеря и забралась в заброшенный Дом на Холме. Они рассчитывали на...э...амурное времяпрепровождение... пока маньяк не убил их, одного за другим. Вы сказали им, что этому убийце невозможно нанести вред и что его проклятое тело всегда возвращается, чтобы снова убивать.

Есть серьезные причины того, что вы знаете так много. Этот маньяк – ваш дальний родственник. Он опять вернулся в старый Дом на Холме и ему нужны новые жертвы...

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Поместите жетон Кровавого Джека (Crimson Jack) в Холл, перед входной дверью.

Что вы знаете о героях

Они ищут оружие, способное убить Кровавого Джека.

Вы выиграете, когда...

...все герои будут мертвы.

Кровавый Джек

Если Кровавый Джек побежден, он удаляется из дома, вместо того, чтобы быть задержанным или получить повреждения. В начале вашего следующего хода он возвращается. Поместите его снова в Холл. За каждое возвращение Кровавого Джека, добавьте 1 ко всем его навыкам. Записывайте это на листке бумаги.

Кровавый Джек распространяет ауру ужаса. В начале хода героя. Если он находится в одной комнате с Кровавым Джеком, герой должен пройти проверку Разума 3+ или получить 1 ментальное повреждение и 1 физическое.

Если вы выиграли...

Тело Кровавого Джека нависает над трупом одного из ваших друзей. Он поворачивается к вам, его белое лицо искажает вечная усмешка. Но вам уже стало скучно. Но это ничего, вы видели небольшое общежитие немного ниже по дороге...

Кровавый Джек: Скорость 3, Сила 3, Разум 3.

49 --- Носи с удовольствием

Когда вам было пять лет, вы встретили в маминей спальне духа, который хотел украсть ее душу. Вы умоляли духа не делать этого и он согласился... за определенную цену. Вы привели сегодня сюда своих друзей, чтобы заплатить эту цену их душами.

Тела ваших друзей валяются на полу. Дух вырвал их души из тел и перенес в астральное пространство. Жизнь несправедлива... но маленьким деткам нужны мамы.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Поместите жетон Астрального Духа (Astral Spirit) в одну комнату с вами. Дух вырвал души ваших друзей из их тел. Их тела теперь находятся без сознания.

Что вы знаете о героях

Они хотят уничтожить Астральный Дух. Если они это сделают, они вернутся обратно в свои физические тела.

Вы выиграете, когда...

...либо все души героев будут уничтожены, либо Астральный Дух вселится в тело кого-нибудь из героев.

Как дух вселяется в тела

Когда душа героя уничтожена, Дух может вселиться в его тело.

Один раз в свой ход Дух может пройти проверку Знания, находясь в одной комнате с телом героя. Для того, чтобы пройти проверку, ему нужно выбросить успехов больше, чем стартовое значение Разума персонажа, в которого он хочет вселиться. За каждую успешную проверку поместите жетон Броска Разума (треугольный) рядом с телом.

Как только с телом будет столько жетонов Броска Разума, сколько в игре игроков, Дух вселится в его тело и вы выиграете.

Астральный дух

Астральный дух может двигаться сквозь стены. Астральный дух не может атаковать физическое тело исследователя. Он может атаковать душу исследователя, но только ментальной атакой (Знаниями или Разумом). Астральный дух не становится задержанным, если он побежден в боевом броске.

Уничтожение душ

Вы можете атаковать физические тела исследователей. Герои не отвечают на ваши атаки. Бросьте 2 кубика и нанесите столько ментальных повреждений герою, сколько выпадет.

Если вы таким образом убьете душу героя, Астральный дух не сможет вселиться в его тело.

Если вы выиграли...

Тело одного из ваших друзей вздрогнуло и резко вздохнуло так, как будто сделала это впервые в жизни. Вроде бы в вашем друге ничего не изменилось... но изменилось все. Он посмотрел на вас и прошептал «Ахх... так много лет прошло с тех пор, как я в последний раз одевал человеческую плоть»

«Носи с удовольствием» улыбаетесь вы. А он будет. Действительно будет.

Астральный дух: Скорость 3, Знания 6, Разум 6.

50а --- Небольшое ночное убийство

Вы нашли старика Престикотта мертвым у подножия парадной лестницы несколько часов назад. Его нотариус только что закончил зачитывать завещание. Все члены семьи поделят его состояние. Ну... все, кроме вас. Старик всегда вас ненавидел. Возможно, именно поэтому он не выглядел очень удивленным, когда вы толкали его с лестницы.

Однако, все не так плохо, как кажется. Если до рассвета в доме не останется ваших родственников, состояние будет вашим. А жадные слуги старого хрыча будут рады разделить его с вами. Они помогут вам удостовериться, что ваши любимые родственники не выйдут из дома живыми.

Прямо сейчас

Ваш персонаж остается в игре, но становится предателем. Отложите в сторону столько жетонов Слуг (Servants) (малиновых), сколько героев в игре. Поместите первых трех слуг в незанятые комнаты по одному на каждом этаже. Оставшихся рассадите по незанятым комнатам. Они считаются монстрами. Если незанятых комнат нет, рассадите их равномерно по занятым.

Возьмите трек хода/повреждений и отметьте клипсой 0. Вы будете использовать его для отсчета времени.

Что вы знаете о героях

Для того, чтобы получить наследство, герои должны провести ночь в доме. Если они доживут до рассвета, они смогут получить часть состояния Старика. Если они все умрут, вы получите все.

Вы выиграете, когда...

...все герои умрут до рассвета.

Слуги

Слуги считаются монстрами. Они становятся тем сильнее, чем отчаяннее.

Ход	Скорость	Сила	Разум
0-3	3	3	3
4-7	4	4	4
8	5	5	5
9	6	6	6

В свой ход вы должны

В конце каждого вашего хода передвигайте клипсу на треке хода на 1. Если вы дошли до хода 10, наступил рассвет и каждый живой игрок (включая вас) считается выигравшим. Вы разделите наследство поровну.

Вы можете выиграть, даже если умрете. Ваши слуги будут рады поделить деньги между собой.

Если вы выиграли...

Технически, вы сказали слугам, что разделите с ними деньги. Если они помогут вам убить ваших родственников... но они всего лишь слуги.

Слуги поднимают бокалы с шампанским в честь своего внезапного богатства. И один за другим падают, умирая от подсыпанного в него яда. Упс. Кажется, вы будете единственным наследником.

506 --- Охота за сокровищами

В этом сценарии нет предателя, только герои. Все герои соревнуются между собой, чтобы найти спрятанное сокровище. Читайте правила в книге Секретов Выживания.

Исследователи

Хизер Грэнвилль

Возраст: 18

Рост: 155 см

Вес: 60 кг

Хобби: смотреть телевизор, шоппинг

Дата рождения: 2 августа

Хизер всегда была совершенством – совершенно изящная, совершенно вежливая, совершенно блондинка. Совершенство, совершенство, совершенство. Если самая маленькая, крошечная деталь ее жизни не является совершенством, у Хизер начинает болеть голова. Иногда эта боль становится настолько невыносимой, что Хизер кажется, будто что-то пытается вырваться наружу из ее черепа. Но даже эта боль не может убрать идеальную белозубую улыбку с ее лица.

Старшая сестра Хизер дружит с Дженни, Хизер никогда не понимала, почему. Дженни определенно НЕ совершенство. Хизер знает Флеша и профессора Лонгфэллоу еще со школы. Вивьен подруга ее матери, они дружат уже много лет. Главный страх Хизер то, что окажется, что на самом деле она не такое уж совершенство.

Дженни ЛеКлерк

Возраст: 21

Рост: 167 см

Вес: 70 кг

Хобби: читать, футбол

Дата рождения: 4 марта

Дженни тихая девушка. Она любит футбол, но часто она слишком пуглива и застенчива, чтобы нормально играть в команде. Любимое занятие Дженни это забраться куда-нибудь, где тихо и уютно, с огромной книжкой, и чем она старше, тем лучше. Чтение книг заставляет ее не думать об исчезновении матери. Четырнадцать лет назад ее мама пошла в магазин за продуктами и так и не вернулась, оставив Дженни одну. Навсегда одну.

Единственный настоящий друг Дженни – Кэтлин, старшая сестра Хизер. Дженни знает Окса, она живет через несколько домов от него по Малберри Лэйн. Еще Дженни знает

мадам Зостру, они часто встречаются в библиотеке. Главные страхи Дженни – оказаться в паникующей толпе или потеряться в незнакомой местности.

Окс Беллоус

Возраст: 23

Рост: 190 см

Вес: 141 кг

Хобби: американский футбол, Shiny Objects

Дата рождения: 18 октября

Окс всегда был большим ребенком. Его никогда не били. Всегда бил он... но только, когда его вынуждали (ну, кроме одного раза). Окс не хочет вспоминать об этом, но кровь и крики постоянно врываются в его сны холодными, одинокими ночами. Больше всего на свете Окс боится темноты.

Окс знает Дженни с самого детства. С профессором Лонгфэллоу он познакомился в университете Гринвича. Окс знает отца Райнхарта всю свою жизнь. Он с самого детства ходит к нему исповедоваться во всех своих грехах (кроме одного того греха, о котором он не хочет говорить).

Даррин «Флеш» Уилльямс

Возраст: 20

Рост: 177 см

Вес: 92 кг

Хобби: бег, музыка, Шекспир

Дата рождения: 6 июня

Флеш не самое оригинальное имя по сравнению с Даррин. Но ему оно нравится. Оно удобное и подходит ему, прямо как пара его любимых беговых кроссовок. Даррин живет в движении и движется, чтобы жить. Если он не бежит, ему кажется что что-то идет за ним... и это что-то Не Хорошее. И даже когда он бежит, ему кажется, что что-то ветром шепчет ему на ухо, и он готов поклясться, что то самое Не Хорошее догоняет его и догоняет быстро. Неудивительно, что он чемпион по бегу.

Флеш знает Дженни, потому что живет не подальше от нее. Она ничего, но слишком уж замкнутая. Он знает мадам Зостру. В конце концов, он ее племянник. Зои его маленькая двоюродная сестренка, но он общался с ней всего пару раз. Самый большой страх Даррина - что его поймает то самое Не Хорошее. Чем бы оно ни было.

Вивьен Лопез

Возраст: 42

Рост: 162 см

Вес: 70 кг

Хобби: старые фильмы, лошади

Дата рождения: 11 января

Идеальный день для Вивьен – встать поздно, выпить кофе с пончиком, а потом ездить на одной из своих лошадей весь день. Но, к сожалению, она не может проводить дни вот так, потому что попытки спасти ее маленький книжный магазин от разорения занимают все ее время. Иногда она чувствует себя настолько отчаявшейся, что ей хочется что-нибудь сжечь, может быть небольшой сарай... или школу. Но она никогда не сделает ничего подобного. Но иногда ей снятся сны об этом, невероятно реалистичные сны...

Вивьен дружит с Сарой, матерью Хизер. Мадам Зостра и отец Райнхарт постоянные клиенты ее маленького книжного магазина «Что-то написанное». Чтобы подработать, Вивьен иногда сидит с маленькой Мисси Дюборд. Обычно это бывает пару раз в месяц последние несколько лет. Самый большой страх Вивьен это огонь... и самая большая ее одержимость.

Мадам Зостра

Возраст: 37

Рост: 150 см

Вес: 73 кг

Хобби: астрология, бейсбол, кулинария

Дата рождения: 10 декабря

Мадам Зостра, или Белладина (как ее назвала мать), начала гадать на кофейной гуще и картах Таро еще когда училась в колледже. Она начинала работать гадалкой в маленьком магазине оккультной литературы, а сейчас это превратилось в настоящий домашний бизнес. Несмотря на то, что она постоянно предсказывает людям будущее, она никогда не гадает самой себе. Она боится увидеть в картах собственную смерть, и этот страх настолько силен, что временами она не может думать ни о чем другом.

Мадам Зостра часто бывает в магазине Вивьен и периодически видит там отца Райнхарта. Флеш ее племянник и она всегда покупает ему подарки на Рождество и день рождения. Мадам Зостра постоянно встречается Дженни в библиотеке. Мать Зои ходит к мадам Зостре гадать на Таро. Больше всего на свете мадам Зостра боится смерти... своей смерти.

Мисси Дюборд

Возраст: 9

Рост: 125 см

Вес: 30 кг

Хобби: плавание, медицина

Дата рождения: 14 февраля

Мисси не помнит, чтобы она в жизни ждала чего-нибудь, кроме врача. Самым лучшим подарком, который она получала в этом мире, был игрушечный набор доктора. Она практиковалась в «медицине» на всех, кто ей это разрешал. Она даже пыталась препарировать лягушек, которых ловила на заднем дворе. Но один раз ей приснилось, как склизкие мертвые лягушки заползли к ней в постель и ползают по ней. Она проснулась крича, и больше никогда не трогала лягушек.

Мисси знает Питера (и его коллекцию насекомых) по школе. Она знает отца Райнхарта по воскресной школе (он смешно говорит и от него всегда пахнет шоколадом). Мисси живет недалеко от Брэндона. Он разносит газеты и каждое утро приносит им одну, но Мисси его толком не знает. (Но ей кажется, что он очень милый). Мисси больше всего боится, что мертвые существа вернуться к жизни и будут охотиться за ней.

Зои Ингстром

Возраст: 8

Рост: 112 см

Вес: 24 кг

Хобби: куклы, музыка

Дата рождения: 5 ноября

Зои любит играть в куклы в своей комнате. У каждой ее куклы есть имя, семья, история, домашнее животное и все-все, что только нужно кукле для счастья. С помощью Зои куклы разыгрывают маленькие пьесы, иногда счастливые, а иногда

куклы впадают в безумие и бьют друг друга. Папа никогда не ударит маму. Он так не делает. А если делает, то нельзя об этом говорить. Поэтому Зои просто играет в куклы.

Флеш двоюродный брат Зои, но она не очень хорошо его знает. Мама Зои ходит к мадам Зостре гадать на Таро и берет ее с собой. Зои нравится играть в куклы под столом у мадам Зостры. Семья Зои иногда ездит в походы с семьей Брэндона. Но Зои не любит походы. Она все время сидит в палатке и играет в куклы. Больше всего на свете Зои боится монстра из под кровати... чем бы он не был.

Питер Акимото

Возраст: 13

Рост: 147 см

Вес: 48 кг

Хобби: жуки, баскетбол

Дата рождения: 3 сентября

Два самых любимых места на земле для Питера – баскетбольное поле и подвал его дома. Баскетбольное поле он любит, потому что на нем он может играть в свою любимую игру. А подвал он любит, потому что не найти лучше места для ловли жуков и для того, чтобы спрятаться от пяти старших братьев. Конечно, старшие братья часто дерутся с младшими, но Питера братья действительно избивали. Но что такое паратройка сломанных костей для большой семьи? Питер любит жуков и хочет стать энтомологом, когда вырастет. Энтомологом, который никогда больше не заговорит со своими братьями.

Питер подрабатывает на карманные расходы, ухаживая за садом профессора Лонгфэллоу (и находя там редких жуков). Он знает Мисси по школе. Она любит проводить на нем свои медицинские обследования и рассматривать его постоянные синяки и переломы, но не любит, когда он показывает ей свою коллекцию жуков. Питер больше всего боится оказаться запертым в замкнутом пространстве и никогда не сумеет выбраться.

Брэндон Ясперс

Возраст: 12

Рост: 152 см

Вес: 53 кг

Хобби: компьютеры, походы, хоккей

Дата рождения: 21 мая

Брэндон любит играть на компьютере и ходить в походы. Он берет с собой карманную приставку, куда бы он ни пошел. Поэтому он может играть в игры и ходить в походы одновременно. И это круто. Брэндон никогда не любил играть в обычные игрушки, солдатиков и подобные вещи. Он ненавидит кукол. Когда он был совсем маленьким, у него была кукла клоуна и один раз, проснувшись, он обнаружил, что клоун придвинулся к нему ближе. А однажды утром у него в руке даже оказался кухонный нож. Брэндон уверен, что это его старший брат Крис решил пошутить над ним. Но все равно с тех пор он ненавидит кукол.

Брэндон иногда видит Зою, когда их семьи вместе ходят в походы. Зою всегда прячется в палатке со своими куклами. Мерзость. Брэндон каждое утро относит газету профессору Лонгфэллоу (в его большой, старый и уродливый дом) и Мисси. Брэндон больше всего на свете боится кукол. Особенно кукол клоунов.

Профессор Лонгфэллоу

Возраст: 57

Рост: 177 см

Вес: 75 кг

Хобби: драматургия, кельтская музыка, хорошие вина

Дата рождения: 27 июля

Профессор Иосия Лонгфэллоу очень гордится своими аристократическими корнями. Его семья должна была быть богата... если бы не его отец, пропивший и проигравший все их состояние. Профессор до сих пор живет со своей престарелой матерью в разрушающемся викторианском особняке, который мог бы быть самым красивым домом в городе. Его отец однажды исчез. Выдохся. Жизнь его матери застрахована на огромную сумму, но он, конечно, не хочет получить эти деньги поскорее. Несмотря на то, что они бы ему оченьгодились.

Профессор Лонгфэллоу знает Окса, Флеша и Хизер по университету. Брэндон приносит ему газеты. Питер ухаживает за его садом и выполняет мелкие поручения по дому. Профессор больше всего боится потерять все, что у него есть, тем самым доказав, что он ничуть не лучше своего отца.

Отец Райнхарт

Возраст: 62

Рост: 172 см

Вес: 91 кг

Хобби: фехтование, садоводство

Дата рождения: 29 апреля

Отец Райнхарт родился в Германии, в городе Мюнхен (или Манич, как его называют американцы). Его семья переехала в Америку, когда ему было 15... и пережила три года издевательств и унижений. Отец Райнхарт обратился к религии в надежде найти ответ на вопрос, почему люди так плохо относятся к нему и его семье. Он окончил духовную семинарию и стал священником. С тех пор много, много людей приходило исповедоваться к нему и рассказать о своих грехах. Но среди этих людей был один человек, который пугал его. Постоянно, раз в несколько лет, незнакомец через решетку исповедальни шепотом рассказывал об убийствах и безумии. И в последние годы, отец Райнхарт стал ловить себя на мысли, что в чем-то согласен с тем, что говорит этот сумасшедший. Кровь, боль, смерть – это же часть жизни, часть божественного замысла, не так ли?

Отец Райнхарт знает мадам Зостру и Вивьен, потому что часто бывает в книжном магазине «Что-то написанное». Он знает Окса, потому что тот регулярно приходит к нему исповедоваться в своих небольших прегрешениях. Еще он знает Мисси, потому что она ходит в воскресную школу. Больше всего на свете отец Райнхарт боится сойти с ума...

