

Небольшое FAQ по переводу

Вот перевод некоторых важных вещей, которые используются постоянно: Книга Предателя = Traitor's Tome, Секреты Выживания = Secrets of Survival, Книга Правил = Rulebook, Знамение = Omen, Событие = Event, Предмет = Item, Скорость = Speed, Разум = Sanity, Знание = Knowledge, Сила = Might.

Английский глагол 'drop' переведён как «ронять, уронить». Это значит, что надо оставить Предметы или другие игровые компоненты в комнате, где стоит Герой, и положить туда жетон 'Item Pile'.

Английский глагол 'discard' переведён как «скинуть, сбросить». Это значит, что надо положить Предметы или другие игровые компоненты в зону сброса. Больше в этой партии вы не сможете ими пользоваться.

Буквой «б» отмечены сценарии, которые есть в книге второго издания, буквой «а» - сценарии из старого (первого) издания.

1 --- Поступь Мумии (The Mummy Walks)

Волна пыли прокатывается по комнате и тень пронзает ваше сердце. Вы слышите крик одного из своих друзей, полный восторга и ужаса. Вы слышите в свое голове холодный и липкий голос: "Я потерял свою невесту так давно, что ты даже не представляешь насколько. Мои слёзы превратились в прах, но моя любовь к ней все ещё ярче солнца. Теперь она вернётся ко мне. Ты ничего не сможешь сделать, чтобы разлучить нас... а если попробуешь, я заберу и сожру твою душу"

Книга = Book, Револьвер = Revolver.

Прямо сейчас:

- ◆ Отложите 2 треугольных жетона Знания.
- ◆ Предатель скидывает карту Девочки и теряет все бонусы от неё. Он кладёт маленький пурпурный жетон монстра (обозначающий Девочку) в любой комнате на этаже, где был вскрыт сценарий, и как минимум на 5 тайлов дальше от Мумии. Если таких комнат нет, то он кладёт этот жетон как можно дальше от Мумии.
- ◆ Когда Исследователь входит в комнату с жетоном Девочки, он берёт карту Девочки.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель постарается поженить Мумию на Девочке.

Вы выигрываете когда:

Вы изгоняете Мумию обратно в земли мёртвых до того, как его поженят на Девочке.

Как изгнать Мумию:

- ◆ Если Книга ещё не в игре, то следующий Герой, который войдёт в комнату с символом Знамени, должен найти в колоде Знаменей Книгу, взять её и перетасовать Колоду.
- ◆ Вы должны произнести истинное имя Мумии для её изгнания. Чтобы произнести его, вы должны выполнить нижеследующие шаги в этом порядке. Каждый Герой может попытаться выполнить только 1 шаг в свой ход.

1. Герой может пройти проверку Знания 6+, чтобы узнать истинное имя Мумии, в одной из следующих комнат:

- ♦ В комнате с саркофагом (изучая иероглифы).
- ♦ В Исследовательской Лаборатории (Research Laboratory) (изучая записи команды археологов).
- ♦ В Библиотеке (Library) (изучая историю Мумии).

Если бросок успешен, возьмите жетон Знания.

2. После того, как вы узнали имя, Герой, который носит Книгу, может пройти проверку Знания 6+, чтобы найти имя Мумии в книге и выучить заклинание для её изгнания. Если вы успешно прошли проверку, возьмите жетон Знания.

3. Когда у Героев есть 2 жетона Знания, принесите Книгу в комнату с Мумией. Любой Герой, который находится в комнате с Книгой и Мумией, может попытаться победить Мумию в атаке с помощью Разума, чтобы произнести заклинание, которое изгонит её навсегда.

- ♦ У Мумии есть защита от атак с помощью Скорости (с использованием Револьвера или Динамита).

Если вы выигрываете:

Захлопнув древний том, вы слышите шёпот горячего сухого ветра. Мумия поворачивается к вам, его глаза - зияющие дыры, горят отчаянием. Как только его руки смыкаются на вашем горле, бинты начинают рассыпаться. Существо стонет все сильнее и сильнее, а его тело рассыпается в прах, уносимый горячим ветром. "Моя невеста... моя единственная любовь... тебя... больше... нет"
Развевая мумию, ветер стихает. Вы одни.

2 --- Спиритический сеанс (The Séance)

Тяжелые клочья тумана опускаются на дом. Вас пронизывает холод, вселяющий страх. Из тумана доносится голос: "Я должен отдохнуть... успокойте мою душу... или умрете..."

Кольцо = Ring, трек Хода/Повреждений = Turn/Damage track.

Прямо сейчас:

Отложите количество треугольных жетонов Знания равное количеству игроков. Отложите столько же треугольных жетонов Разума. Отложите пятигранный жетон Предмета (обозначающий Мертвеца).

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель пытается призвать Призрака раньше вас.

Вы выигрываете когда:

Вы либо побеждаете Призрака, если Предатель вызвал его, либо вы хороните кости Призрака, если его вызвали вы.

Как вызвать Призрака:

Вы пытаетесь вызвать Призрака быстрее Предателя, а он пытается вызвать его быстрее вас. Для его вызова вы должны провести Сеанс.

- ♦ Каждый Герой может пройти проверку Знания или Разума 5+. Исследователь может кинуть только один из этих бросков в ход и только пока он находится в Комнате с Пентаграммой (Pentagram Chamber).

- ◆ Каждый раз, когда Герой выигрывает бросок, поместите жетон Знания или Разума (в зависимости от использованной для броска характеристики) в комнату, где был открыт сценарий. Когда Герои поместили количество жетонов Знания и/или Разума равное половине количества Героев (округлённой вниз), они вызвали Призрака.
- ◆ Если Герои вызвали Призрака раньше Предателя, они контролируют его (следуете инструкциям в следующем абзаце). Если Предатель завершил Сеанс Вызова раньше Героев, то он получает контроль над Призраком.

Если вы призвали Призрака первыми:

Призрак говорит (прочитайте громко и с выражением): *“Похороните мои кости!”*

- ◆ Поместите жетон Призрака в комнату, где вы выиграли последний бросок Сеанса. Он остаётся там до тех пор, пока вы не потеряете контроль над ним.
- ◆ Возьмите трек Хода\Повреждений и поставьте на нём значение 1. В конце каждого последующего хода Игрока, который завершил Сеанс, увеличьте значение трека на 1. У вас есть время до 5 хода, чтобы похоронить кости Призрака.
- ◆ Один раз в ход, если вы находитесь на Чердаке (Attic), в Спальне (Bedroom) или в Спальне Хозяев (Master Bedroom), вы можете пройти проверку Знания 5+, чтобы найти кости. Если вы успешно прошли проверку, поместите жетон Мертвеца на вашу карточку персонажа.
- ◆ Принесите жетон Мертвеца в Склеп(Crypt) или на Кладбище (Graveyard). Пока вы в одной из этих комнат, вы можете пройти проверку Знание 5+, один раз в ваш ход, чтобы найти правильный могильный камень и похоронить кости.
- ◆ Пока вы это делаете, Призрак не может никого атаковать. Если вы не успели похоронить Кости к началу пятого хода, то Предатель получает контроль над Призраком, следуя инструкциям в *Книге Предателя*. Если это происходит, похоронить Кости более недостаточно, чтобы упокоить душу Призрака: теперь вы должны уничтожить его.

Специальные правила атаки:

- ◆ Никто не может атаковать до конца Сеанса.
- ◆ Пока предатель контролирует Призрака, вы можете атаковать его только с помощью Разума, если у вас есть кольцо, или если вы находитесь в Комнате с Пентаграммой (Pentagram Chamber). Если вы победили его в атаке, вы уничтожаете Призрака.
- ◆ Если Призрак атакует и проигрывает, ему не наносятся повреждения.

Если вы выигрываете:

Туман растворяется и ужасный холод, сжимающий ваше сердце, медленно отступает. Чувство покоя и гармонии наполняет это место. Душа покоится с миром.

3 --- Тушеные лягушачьи лапки (Frog-Leg Stew)

Грубый трескучий смех эхом отражается от стен дома. Вас бросает в липкий пот. “Нет, нет, нет! Вы не должны прятаться от меня, мои непослушные маленькие обезьянки! Вы очень плохо себя вели! Украли книгу Оомы. Плохо! Очень плохо! Боюсь Оома собирается расквасить ваши маленькие носы... или сделать вещи похуже, намного хуже”.

Книга =Book.

Что вы знаете о плохих парнях:

Ведьма разыграла заклинание, которое сделало её неуязвимой. Также она умеет превращать людей в Лягушек.

Вы выигрываете когда:

Вы убиваете Ведьму.

Как убить Ведьму:

Вы должны использовать Книгу Заклинаний (обозначенную карточкой Книга), чтобы разыграть на Ведьму заклинание *Форма Смертного*. Оно сделает её уязвимой к атакам. Заклинание требует Корень Мандрагоры (обозначенный пятигранным жетоном Предмета).

Чтобы убить Ведьму, вы должны выполнить нижеследующие шаги в этом порядке. Каждый герой может попытаться выполнить только 1 шаг в свой ход.

1. Найти Мандрагору. Если вы открываете новую комнату с Мандрагорой, Предатель положит в неё жетон Корня. Жетоны могут находиться в уже открытых комнатах.
2. Если вы в комнате с Мандрагорой, вы можете пройти проверку Знания 4+, чтобы выкопать её. Если вы успешно прошли проверку, поместите жетон Корня на карточку вашего персонажа.
3. Если у вас есть жетон Корня и Книга, и вы находитесь в комнате с Ведьмой, вы можете пройти проверку Знания 6+, чтобы разыграть заклинание *Форма Смертного*. Если вы успешно прошли проверку, вы можете атаковать Ведьму с помощью обычных атак. После того, как вы разыграли заклинание на неё, победа в атаке её убьёт. Если вы провалили проверку, вы сохраняете жетон Корня и можете попробовать ещё раз в следующий ход.

Лягушки:

- ◆ Герой, превращённый в Лягушку, роняет все Предметы и всех компаньонов, уменьшает Силу и Знание до минимального значения перед символом черепа. Лягушки не могут атаковать, брать карты или открывать новые комнаты. Другой Исследователь, который не является Лягушкой, может поднять и носить Лягушку, как Предмет. (Лягушки не могут делать ничего, пока их несут.)
- ◆ Если вы в комнате с Лягушкой, пока у вас есть Книга, вы можете пройти проверку Знания 4+, чтобы превратить Лягушку обратно в человека. Показатели превращённого возвращаются к своим начальным значениям.

Специальные правила атаки:

- ◆ Ведьма является неуязвимой и не может быть атакована до тех пор, пока вы не разыграете на неё заклинание *Форма Смертного*.
- ◆ Исследователи могут атаковать Кошку, как только она появится.

Если вы выигрываете:

Ведьма кричит: "Нееееееет! Вы не можете сделать это! Заставь их прекратить, мой сладенький кусок мяса! Вы пожалеете об этом! Я буду являться в кошмарах и заставлю истекать кровью! От нестерпимого зуда в мозге, вы сделаете дырку, чтобы выпустить меня! Я..." Уже приготовившись разбить об свою голову лампу, чтобы заставить этот скрипучий голос заткнуться, вы замечаете - голос исчез... пока.

4 --- Паутина Судеб (The Web of Destiny)

Паутина была настолько огромной, что ваш разум отказался поверить в ее реальность. Теперь вы запутались в ней, а ваше лицо и тело объаты липкими нитями. От прикосновения с кожей паутина начинает затвердевать. Если вы не выберетесь сейчас, то вы не выберетесь никогда. Краем глазом вы замечаете, как тень отделяется от потолка. Нет, это не тень... это паук скользит по своей ловушке. Паук нависает над вами, и вы чувствуете, как в желудке разгорается огонь. Посмотрев вниз, вы видите торчащее в животе жало. Вы кричите... Но разве кто-нибудь услышит?

Набор Медика = Medical Kit, Исцеляющая Мазь = Healing Salve.

Прямо сейчас:

- ◆ Зачинщик сценария пойман в липкую Паутину. Этот персонаж теперь в **ловушке**. Он не может двигаться, но может пытаться уничтожить Паутину с помощью обычной атаки. Он также может использовать и передавать Предметы.
- ◆ Если Набор Медика ещё не в игре, любой Герой, у которого появится возможность взять карту из колоды Предметов, может найти в колоде Предметов Набор Медика и взять его. Затем перетасуйте колоду.
- ◆ Отложите количество треугольных жетонов Силы равное количеству Игроков.
- ◆ Исследователь в ловушке был инфицирован гигантскими паучьими Яйцами. Естественно, они собираются вылупиться.

Что вы знаете о плохих парнях:

Необычайно огромный паук просыпается. Он хочет сохранить Исследователя в Паутине до тех пор, пока не вылупятся Яйца.

Вы выигрываете когда:

Исследователь в Паутине был освобождён, Яйца уничтожены и как минимум один Герой покинул дом.

Как уничтожить Паука и Яйца:

До тех пор, пока Яйца не уничтожены, никакая характеристика Исследователя в паутине не может опуститься до символа черепа.

- ◆ Вы можете уничтожить Паутину, атакуя её с помощью Силы. Паутина защищается Силой 4. Если вы побеждаете её, поместите жетон Силы в эту комнату (вместо нанесения повреждений). Вы не получаете повреждений, если проигрываете атаку. Когда вы поместили в этой комнате количество жетонов Силы равное количеству Игроков, Паутина разрушается, и Исследователь освобождается из неё.
- ◆ Если вы в одной комнате с Исследователем в Паутине, пока у вас есть Набор Медика, вы можете пройти проверку Знания 4+, чтобы уничтожить Яйца. Если у вас есть Исцеляющая Мазь, вы можете использовать её для уничтожения яиц, не кидая бросок на Знание.

Как выйти из дома:

После того, как Исследователь в Паутине освобождён и Яйца уничтожены, Герои могут выйти из дома. Вы можете пройти проверку Знания (подобрать отмычку) или Силы (сломасть замок) 6+, чтобы открыть парадную дверь Прихожей (Entrance Hall). Если вы успешно прошли проверку, возьмите карту События и закончите свой ход. В последующие ходы Герои, которые остались в живых, могут выйти из дома через Прихожую (Entrance

Hall), потратив 1 очко передвижения.

Если вы выигрываете:

Отдирая с глаз паутину, вы замираете на крыльце. Оглядываясь назад, вы видите в окне над вами мерцающий свет. Вы делаете попытку шагнуть... затем ещё одну.

Пора уходить... прямо сейчас.

5 --- Непростая жизнь молодого оборотня (I Was a Teenage Lycanthrope)

Крик разрывает тишину особняка, становясь всё громче и ужаснее. Вы понимаете, что не сможете сдержать свой крик, если это не прекратится. Чувствуя себя на пределе сил, вы слышите, как крик вибрирует и углубляется, превращаясь в яростный вой. Ваша тень вздрагивает от осознания того, что вы купаетесь в свете полнолуния.

Револьвер =Revolver.

Прямо сейчас:

- ◆ Отложите количество маленьких красных жетонов монстров равное количеству Игроков.
- ◆ Отложите 1 пятигранный жетон Предмета (обозначающий Серебряные Пули).

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель — Оборотень, который будет становиться всё сильнее и сильнее. Он может инфицировать других, превратив их в таких же Оборотней.

Вы выигрываете когда:

Все Оборотни мертвы. Вам не нужно убивать Собаку для победы.

Как убить Оборотней:

Вы должны найти Револьвер и создать Серебряные Пули. Чтобы сделать это, вы должны выполнить нижеследующие шаги. Каждый Герой может попытаться выполнить только 1 шаг в свой ход.

1.Если у вас нет Револьвера, вы можете найти его на Чердаке (Attic), в Игровой Комнате (Game Room), в Захламлённой Комнате (Junk Room), в Спальне Хозяев (Master Bedroom) или в Хранилище (Vault). Вы можете пройти проверку Знания 5+, чтобы найти его в одной из этих комнат. Если вы успешно прошли проверку, найдите в колоде Предметов Револьвер и возьмите его. Затем перетасуйте колоду. Вы можете искать несколько раз в одной и той же комнате, но вы не можете искать более одного раза в свой ход.

2.Идите в Исследовательскую Лабораторию (Research Laboratory) или в Комнату с Печью (Furnace Room). Вы можете пройти проверку Знания 5+, чтобы создать Серебряные Пули в одной из этих комнат. Если вы успешно прошли проверку, возьмите жетон Серебряных Пуль. Один Исследователь может создавать пули, пока другой ищет Револьвер. (Эти задания могут быть выполнены в любом порядке).

3.Игрок, который создал Серебряные Пули, должен отдать их персонажу с Револьвером (или наоборот).

4.Когда у Героя есть Серебряные Пули и Револьвер, он может убить Оборотня или Собаку (смотрите ниже).

Вы должны сделать это в свой ход:

Если вас атаковали Собака или Оборотень, и вы получили повреждения, то вас укусили, и вы можете стать Оборотнем. В начале каждого вашего последующего хода, вы должны пройти проверку Разума 4+, чтобы избежать проклятия. Если вы провалили проверку, вы становитесь Оборотнем и больше не являетесь Героем. (Вы должны прочитать сценарий в *Книге Предателя* и сделать всё описанное в графе **Прямо сейчас**).

Герои, которые были укушены, но устояли от превращения в Оборотня, всё ещё выигрывают, если Оборотни убиты...как минимум до следующей полной луны.

Специальные правила атаки:

Если Герой с Серебряными Пулями использует Револьвер и побеждает Оборотня или Собаку, это существо умирает. (В Револьвере не заканчиваются Пули.)

Если вы выигрываете:

Облака застилают полную луну, перекрывая свет. Стоя над изуродованным телом своего друга, вы чувствуете как тьма и тишина наполняют дом. Вы вынуждены были пойти на это, чтобы выжить... но теперь вам придётся с этим жить... до последнего вдоха.

6 --- Летающий глаз (The Floating Eye)

Вы не уверены, что вы слышите... похоже на вой, но слишком высокий, чтобы слышать или слишком мелодичный, чтобы ощутить его вибрацию. А возможно, и то, и другое. Холодные синие огни вспыхивают, затем ещё раз. Кто-то кричит: "Хозяева пришли за нами! Могущественные глаза поглотят наш разум!"

Кольцо = Ring, Револьвер = Revolver, Динамит = Dynamite.

Прямо сейчас:

Отложите количество треугольных жетонов Силы равное количеству Игроков.

Что вы знаете о плохих парнях:

Пришельцы могут овладевать разумом для управления Героями. Они могут делать это со всеми Героями в комнате, потому держитесь от них как можно дальше.

Вы выигрываете когда:

Вы деактивируете Космический Корабль, и он не сможет улететь с вашими друзьями.

Вы должны сделать это в свой ход:

Если вы под контролем пришельцев, Предатель передвигает вас по направлению к Космическому Кораблю. В начале вашего следующего хода, после того, как вы вошли в комнату с Космическим Кораблём, вы поднимаетесь на борт и выходите из игры. Вы не можете атаковать, пока находитесь под контролем Пришельцев.

Специальные правила атаки:

- ♦ Вы можете освободить Исследователя из-под контроля Пришельцев, атаковав и победив этого персонажа (с помощью Силы или с помощью Разума, с использованием Кольца). Если вы побеждаете персонажа, он получает только половину повреждений(округлённую вниз). Вы получаете обычные повреждения, когда он побеждает вас. Однажды освободившись, Исследователь больше не может быть взят под контроль.

- ◆ Вы можете пройти проверку Силы 5+, чтобы повредить Космический Корабль. За каждый выигранный бросок поместите жетон Силы рядом с жетоном Космического Корабля. Когда возле Космического Корабля помещено количество жетонов Силы равное количеству Игроков, Космический Корабль отключается и Герои выигрывают.
- ◆ У Пришельцев есть иммунитет к атакам с помощью Скорости (с использованием Револьвера или Динамита).

Если вы выигрываете:

С помощью вашего так называемого друга эти инопланетные твари едва не захватили вас. Даже сейчас, прячась в кустах, вы ощущаете на себе ищущий взгляд, еще более нетерпеливый. Вы чувствуете зов этого взгляда. На мгновение ваше тело оборачивается в сторону дома. Секунду спустя вы разворачиваетесь и бежите прямо к шоссе и безопасности.

7 --- Плотоядный плющ (Carnivorous Ivy)

Сухой скрипучий звук эхом наполняет весь дом. Сначала вам кажется, что это гигантские гремящие змеи, но потом вы замечаете усики-щупальца лозы, выдавливающие оконные стекла. Как только окна трескаются и рассыпаются, вы понимаете, что растения пришли... пришли за вами.

Книга = Book.

Прямо сейчас:

Отложите пятигранный жетон, чтобы обозначить Спрей от Сорняков.

Что вы знаете о плохих парнях:

Каждая пара Корень/Отросток в доме называется «Ползуном». Ползуны будут пытаться схватить вас. Плотоядные растения питаются удобрением, сделанным из мёртвых тел.

Вы выигрываете когда:

Вы используете Спрей от Сорняков, чтобы убить количество Ползунов равное количеству Игроков.

Как создать Спрей от Сорняков:

Принесите Книгу в Исследовательскую Лабораторию (Research Laboratory) или Кухню(Kitchen). Один раз в ваш ход, если вы находитесь в одной из этих комнат и у вас есть Книга, вы можете пройти проверку Знания 5+, чтобы создать Спрей от Сорняков. Если вы успешно прошли проверку, возьмите жетон Спрея от Сорняков. Вы можете создать только один Спрей от Сорняков. Если его уничтожили, вы не можете сделать его ещё раз.

Специальные правила атаки:

- ◆ Вы можете автоматически убить Ползуна, используя Спрей от Сорняков с ним в комнате вместо атаки в этом ходу. (У вас достаточно Спрея от Сорняков, чтобы атаковать всех Ползунов.)
- ◆ Корни не могут атаковать и не могут быть атакованы с помощью обычной атаки, только Спреем от Сорняков. Отростки могут атаковать и могут быть атакованы с помощью обычной атаки.
- ◆ Если Росток побеждает Героя в атаке с помощью физических характеристик, этот Герой не получает повреждений. Вместо этого Росток хватает его и Герой роняет

все Предметы, которые остаются в комнате. После этого Росток заканчивает движение.

- ◆ Корни не замедляют движения Героев, но Отростки замедляют как обычно.

Вы должны сделать это в свой ход:

Если вас схватили, вы не можете использовать Предметы, но вы можете атаковать Отросток, который схватил вас. Если вы побеждаете Отросток, он оглушается и освобождает вас. Затем вы можете двигаться и продолжить свой ход. Если Росток побеждает вас, вы не получаете повреждений, но заканчиваете свой ход.

Если вы выигрываете:

Усики-щупальца корчатся и мечутся, сокрушая на своём пути посуду, картины, мебель и прочую утварь. Кажется, что ещё мгновение и лоза разрушит дом целиком, но затем она выскальзывает наружу, погружаясь обратно в землю. Наступившую тишину нарушают чьи-то рыдания... Чьи? О, это вы.

8 --- Крик баньши (Wail of the Banshee)

Сначала вы слышите тихий звук за дверью, как будто кто-то взбирается по стене или точит об нее длинные когти. Спустя мгновение, вы краем глаза замечаете отблеск изорванных серебряных одеяний. Вы собираетесь ринуться к двери, ощущая, как что-то входит в комнату за вашей спиной. Существо вздыхает. Звук проносится через всю комнату, и вы чувствуете ужасный холод, жалящий прямо в сердце. Смерть близко.

Доска Духов = Spirit Board, Святой Символ = Holy Symbol, Книга = Book, Хрустальный Шар = Crystal Ball.

Прямо сейчас:

Отложите количество треугольных жетонов Знания равное количеству Игроков. Отложите столько же треугольных жетонов Разума.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель использовал Доску Духов, чтобы вызвать зловещую Баньши. Пока у Предателя есть Доска Духов, у него есть иммунитет к крику Баньши.

Вы выигрываете когда:

Вы успешно проводите обряд экзорцизма, чтобы изгнать Баньши.

Как изгнать Баньши:

Вы должны провести обряд экзорцизма до того, как Баньши убьёт вас всех. Обряд требует количество выигранных **бросков экзорцизма** равное количеству Игроков. Для каждого броска требуется специальная Комната или Предмет, и требуется выполнить бросок на Знание или Разум. Каждый Исследователь может провести только 1 бросок экзорцизма в свой ход.

- ◆ Вы можете пройти проверку Разума 5+, чтобы провести экзорцизм, пока находитесь в Часовне (Chapel), Склепе (Crypt) или в Комнате с Пентаграммой (Pentagram Chamber), или пока у вас есть Святой Символ или Доска Духов.

- ◆ Вы можете пройти проверку Знания 5+, чтобы провести экзорцизм, пока находитесь в Библиотеке (Library) или Исследовательской Лаборатории (Research Laboratory), или пока у вас есть Книга или Хрустальный Шар.

Каждый раз, когда вы успешно проходите проверку, поместите жетон Разума или Знания (в зависимости от использованной для броски характеристики) на карту Предмета или тайл Комнаты, которые вы использовали для обряда экзорцизма.

Если Герой успешно использует Предмет или Комнату, никто больше не может использовать этот Предмет или Комнату снова. (Например, Если вы успешно прошли проверку на Знание в Часовне, вы больше не можете использовать Часовню для обряда экзорцизма.)

Когда Герои поместили количество жетонов Разума и/или Знания равное количеству игроков, Баньши изгоняется.

Специальные правила атаки:

Баньши нельзя атаковать. Если вы украдёте Доску Духов, Предатель сможет попасть под влияние крика Баньши, но Герой, у которого теперь находится Доска Духов, не получит иммунитета от неё.

Если вы выигрываете:

Пронзительный крик все ближе и ближе. Затем стены начинают вибрировать. Глянув в зеркало, вы видите, как ваши волосы белеют. Скрежет прямо за дверью! Когда вы выкрикиваете последнее слово заклинания экзорцизма, дверная ручка поворачивается... и наступает тишина.

9 --- Танец Смерти (The Dance of Death)

Все часы в доме бьют полночь... хотя вы не уверены, что прошло так много времени. Как только часы смолкают, вы слышите навязчивую мелодию скрипки, которая пропитывает воздух, приглашая вас к танцу. Музыка выворачивает вашу душу наизнанку, заставляя ваши губы скривиться в улыбке. Как что-то может быть таким ужасным и прекрасным одновременно?

Святой Символ = Holy Symbol.

Прямо сейчас:

- ◆ Сценарий начинается без Предателя. Каждый Герой может стать Предателем в свой ход.
- ◆ Если Комната с Пентаграммой и Лестница из Подвала не находятся в доме, зачинщик сценария должен найти их в колоде Комнат и положить в дом. Сделайте то же самое для Бального Зала, присоединив его на первый этаж к комнате по вашему выбору. Комната с Пентаграммой должна располагаться как можно дальше от Зачинщика сценария. Затем перетасуйте колоду Комнат.
- ◆ Отложите количество треугольных жетонов Разума равное количеству Игроков.

Что вы знаете о плохих парнях:

Где-то в доме Тёмный Скрипач играет музыку, от которой у вас раскалывается голова. Танец Смерти начался в Бальном Зале.

Вы выигрываете когда:

Вы изгоняете Тёмного Скрипача.

Как изгнать Тёмного Скрипача:

Чтобы изгнать Тёмного Скрипача, вы должны выполнить следующие шаги в этом порядке. Каждый Герой может попытаться выполнить только один шаг в свой ход.

1. Персонаж со Святым Символом может пойти в Комнату с Пентаграммой (Pentagram Chamber). Он не может передать Святой Символ другому игроку добровольно.
2. Когда Герой со Святым Символом находится в Комнате с Пентаграммой (Pentagram Chamber), он может пройти проверку Знания 5+, чтобы игнорировать музыку Тёмного Скрипача. Вам не нужно иметь Святой Символ для броска, если вы находитесь в одной комнате с ним. Если вы успешно прошли проверку, поместите жетон Разума в эту комнату.
3. Когда вы поместили в Комнату с Пентаграммой (Pentagram Chamber) количество жетонов равное количеству Исследователей в начале сценария, Герои изгоняют Тёмного Скрипача.

Вы должны сделать это:

В начале вашего хода, вы должны пройти проверку Разума 4+, чтобы устоять перед музыкой Тёмного Скрипача, если только у вас нет Святого Символа.

Если вы провалили проверку, и вы находитесь в Бальном Зале (Ballroom), вы становитесь Предателем. (Вы читаете сценарий в *Книге Предателя*). Если вы провалили проверку в другой комнате, вы теряете один Разум. Если ваш Разум доходит до символа черепа, вы не умираете, а становитесь Предателем (и читаете сценарий в *Книге Предателя*). Если нет, то вы двигаетесь к Бальному Залу (Ballroom) по самому короткому маршруту и только через открытые комнаты. Вы можете выполнять любые другие действия по пути вашего движения. Если ваш Разум падает на символ черепа по каким-либо другим причинам, вы также становитесь Предателем.

Специальные правила атаки:

Вы не можете атаковать Тёмного Скрипача.

Если вы выигрываете:

Скрипач играет все быстрее и быстрее, пока вы произносите заклинание изгнания. Дождь капает с потолка на пентаграмму и скрипача. Он продолжает играть, но вы замечаете, что его лицо плавится, как воск от огня. Ужасно-прекрасная музыка продолжает звучать, затихнув только тогда, когда последние ключья скрипача смываются дождем.

10 --- Семейное собрание (Family Gathering)

Сумасшедший приподнял свою голову, вслушиваясь. "Вы слышите это?" - спросил он спутника. "Под полом, где я оставил их. Мою семью".

Пол выгибается и трещит, и трупы вылезают на свет. Один из них уставился на спутника сумасшедшего, странно ухмыляясь. Труп приближается к жертве, дом начинает содрогаться, словно у него начались схватки. Неуклюжий ритм шагов отдается эхом по всему дому.

Что вы знаете о плохих парнях:

Сумасшедший и Зомби хотят убить вас. Вы можете запереть Зомби в ловушку, заманив их в комнаты, которые были важны для них при жизни.

Вы выигрываете когда:

Вы заперли всех Зомби.

Как загнать зомби в ловушку:

Вы можете заманить Зомби в их любимые комнаты используя слабости их склада ума.

- ◆ Зомби двигаются медленно и всегда двигаются по направлению к ближайшему Исследователю.
- ◆ Вы можете использовать Спальню Хозяина (Master Bedroom), Часовню (Chapel), Теплицу (Conservatory), Игровую Комнату (Game Room), Библиотеку (Library) или Чердак (Attic), чтобы запереть Зомби.
- ◆ Если Зомби начинают ход или входят в одну из этих комнат, они должны пройти проверку Знания 4+, чтобы избежать попадания в ловушку. Если они провалили проверку, они не могут атаковать в этом ходу и остаются мирно стоять в этой комнате до конца игры. Им больше не требуется кидать будущие броски. (Переверните их жетон лицом вниз, чтобы обозначить, что они в ловушке.)
- ◆ Когда Зомби заперты в комнате, эту комнату больше нельзя использовать, чтобы запереть других Зомби.

Если вы выигрываете:

"Прости меня, мама!" - закричал Сумасшедший. Рыдание клокочет, вырываясь из сомкнутых десен одного из живых мертвецов. Вы покидаете Маму этой ночью, но иногда вам кажется, что вы всё ещё слышите её рыдания, струящиеся из-под пола.

11 --- Впустите их (Let Them In)

За окном расстилается туман. Откуда взялись эти фигуры, неужели из тумана? Из дома вы слышите крик Сумасшедшего: "Наконец-то! Распахнуть окна!" Раздаётся звук открывающихся одно за другим окон. Холодный ветер проникает в дом, теребя ваши волосы и шепча соблазнительные угрозы на ухо. Кольцо = Ring, Святой Символ = Holy Symbol, Книга = Book, Хрустальный Шар = Crystal Ball.

Прямо сейчас:

Отложите количество треугольных жетонов Разума равное количеству Игроков. Отложите столько же треугольных жетонов Знания.

Что вы знаете о плохих парнях:

- ◆ Предатель и Сумасшедший пытаются впустить Призраков.
- ◆ Призраки собираются убить вас. Их нельзя атаковать физически.

Вы выигрываете когда:

Вы изгоняете всех Призраков либо через обряд экзорцизма, либо победив каждого из них отдельно, используя атаки с помощью Разума (с использованием Кольца).

Как провести обряд экзорцизма:

Вы можете провести обряд экзорцизма, чтобы изгнать всех Призраков. Он требует количество выигранных **бросков экзорцизма** равное количеству Игроков.

Для каждого броска требуется специальная Комната или Предмет, и требуется выполнить бросок на Знание или Разум. Каждый Исследователь может кинуть только 1 бросок экзорцизма в свой ход.

- ◆ Вы можете пройти проверку Разума 5+, чтобы провести экзорцизм, пока находитесь в Часовне (Chapel), Склепе (Crypt) или в Комнате с Пентаграммой (Pentagram Chamber), или пока у вас есть Святой Символ или Кольцо.
- ◆ Вы можете пройти проверку Знания 5+, чтобы провести экзорцизм, пока

находитесь в Библиотеке (Library) или Исследовательской Лаборатории (Research Laboratory), или пока у вас есть Книга или Хрустальный Шар.

Каждый раз, когда вы успешно проходите проверку, поместите жетон Разума или Знания (в зависимости от использованной для броски характеристики) на карту Предмета или тайл Комнаты, которые вы использовали для обряда экзорцизма.

Если Герой успешно использует Предмет или Комнату, никто больше не может использовать этот Предмет или Комнату снова. (Например, Если вы успешно прошли проверку на Знание в Часовне, вы больше не можете использовать Часовню для обряда экзорцизма.)

Когда Герои поместили количество жетонов Разума и/или Знания равное количеству Игроков, Призраки изгоняются.

Специальные правила атаки:

- ◆ Вы можете атаковать Призрака с помощью Разума (с использованием Кольца). Если вы побеждаете его, он изгоняется. Если вы побеждаете Призрака, когда он атакует вас, Призрак оглушается.
- ◆ Пока Сумасшедший занят вызовом Призраков в дом, он не будет атаковать Исследователей. Он защищается, если его атаковали.

Если вы выигрываете:

Ритуал соблюден. Экзорцизм прошел успешно. Окна закрыты. Призраки исчезли. Но... что это за блики движения за окном? Не стоит впускать их снова.

12 --- Блуждающие (Fleshwalkers)

Хрустальный шар пульсирует видом комнаты, в которой вы стоите, с хрустальным шаром с видом комнаты, в которой вы стоите, в которой есть хрустальный шар, который показывает изображение комнаты, в которой вы стоите и так далее: вы видите бесконечную череду одинаковых видений. Затем внутри появляется новое изображение. На этот раз - гостиная и люди, заходящие в нее через парадную дверь. Они выглядят знакомо... Один из вновь прибывших посмотрел вверх, встретившись с вами взглядом через хрустальный шар. Вы бледнеете от осознания того, что это ВАШИ глаза. Это ваш двойник... ваш злой двойник.

Хрустальный Шар = Crystal Ball.

Прямо сейчас:

- ◆ Поместите количество маленьких жетонов монстров (обозначающих Злых Двойников) в Прихожую (Entrance Hall) равное количеству Игроков. Используйте жетоны разных цветов, чтобы каждый соответствовал определенному Игроку.
- ◆ Игрок слева от Зачинщика Сценария ходит первым.

Что вы знаете о плохих парнях:

В этом сценарии нет Предателя – только Герои. Плохие парни – ваши копии, но они хотят убить вас.

Вы выигрываете когда:

Вы выжили, и все Злые Двойники мертвы.

Злые Двойники должны сделать это:

Злые Двойники должны выполнять все действия в ход монстров. Они ходят после Зачинщика Сценария.

Злые Двойники всегда бросают кубы на движение, как и монстры, и всегда движутся к своему Герою-двойнику по самому короткому маршруту. Если Злой Двойник заканчивает ход в комнате с Героем, он атакует. Если в комнате находятся больше одного Героя, то Злой Двойник всегда атакует своего Героя-двойника. Если такового нет в комнате, определите кого он атакует случайным образом.

Если Герой умирает, то Игрок берёт контроль над его Злым Двойником и использует его, чтобы атаковать других Исследователей.

Злые Двойники:

- ♦ Характеристики каждого Злого Двойника равны стартовым значениям Героя-двойника в начале сценария. Их характеристики не изменяются.
- ♦ Злые Двойники не могут носить Предметы или иметь Компаньонов.

Специальные правила атаки:

- ♦ Если у вас нет Хрустального Шара, когда вы атакуете вашего Злого Двойника или защищаетесь от него, вы теряете 1 дополнительное очко в каждой характеристике, независимо от того, выиграли вы или нет. Если ваш Двойник побеждает вас, вы также получаете повреждения как обычно. Если вы побеждаете вашего Злого Двойника, вы его оглушаете. Если вы дерётесь с чужим Злым Двойником, вы не получаете дополнительные повреждения.
- ♦ Если у вас есть Хрустальный Шар, вы убиваете своего Двойника, если побеждаете его.
- ♦ Если вы побеждаете Двойника другого Исследователя, вы оглушаете его, **если только** у вас нет Хрустального Шара, и этот Исследователь мёртв. В этом случае он умирает, когда вы побеждаете его.
- ♦ Герой, у кого есть Хрустальный Шар, может атаковать оглушённых Злых Двойников. Оглушённый монстр защищается по обычным правилам, но не наносит повреждений, если побеждает атакующего.
- ♦ Вы можете взять Хрустальный Шар у другого Героя в свой ход, если вы находитесь в одной комнате с ним, и если он желает отдать его вам.

Если вы выигрываете:

Дрожа, вы делаете шаг назад. Ваше мертвое тело лежит на полу. Не ВАШЕ тело, вы повторяете себе. Вашего двойника. Вам нужно было убить его. Оно хотело заменить вас, так? Это были вы или ваш двойник, а? А?

13 --- Возможность выспаться (Perchance to Dream)

Проснись, проснись! Почему бы сновидцу не проснуться? Ваш друг заснул в спальне. Вы толкаете и трясете его, даёте ему оглушающую пощёчину. Ничего не помогает. В таком месте ничего хорошего ждать не приходится. Сновидец мечется и кричит: "Вернись! Не делай этого!" Наверняка это кошмар.

Нюхательная Соль = Smelling Salts, Святой Символ = Holy Symbol.

Прямо сейчас:

Отложите количество треугольных жетонов Знания равное количеству Игроков. Отложите столько же треугольных жетонов Силы.

Что вы знаете о плохих парнях:

Подсознание Сновидца выпустило Кошмары в дом. Если определённое количество Кошмаров выберется из дома, вы проиграете. Вы не знаете, сколько должны сбежать, поэтому вы должны остановить их. (Предатель записал нужное количество, основываясь на *Книге Предателя*.)

Вы выигрываете когда:

Вы будите Сновидца до того, как определённое количество Кошмаров сбежит из дома. (Предатель знает точное количество.)

Как разбудить Сновидца:

Вы должны принести Святой Символ в комнату со Сновидцем и использовать его, чтобы разбудить этого Исследователя.

1. Принесите Святой Символ в комнату с телом Сновидца.
2. Пока Святым Символом владеет Герой, любой Герой в этой комнате может пройти проверку Разума или Силы 5+, чтобы разбудить Сновидца. При каждой успешной проверке возьмите жетон Разума или Силы (в зависимости от использованной для броска характеристики). Сновидец проснётся, когда Герои соберут количество жетонов Разума и/или Силы равное количеству Игроков.
3. Нюхательную Соль нельзя использовать для того, чтобы разбудить Сновидца.

Специальные правила атаки:

- ◆ Кошмары наносят ментальные повреждения вместо физических.
- ◆ Если вы атакуете Кошмара и побеждаете его, он умирает, а не оглушается.

Если вы выиграли:

Беспорядочные кошмары теряют четкость и исчезают. Сновидец перестает метаться, выкрикивая последние слова глубоким замогильным голосом:

"Нееееееет! Я не хочу возвращаться!"

Ваш друг просыпается, моргает, и своим голосом говорит: "Я видел странный сон..."

14 --- Звёзды не ошибаются (The Stars Are Right)

Полки этого старого особняка ломаются от зловещих книг. Ужасные названия упоминают о Зле, Смерти, Сумасшествии и о Том, Чего Не Должно Быть. Как получилось, что ваши спутники привели вас сюда? Какое запретное знание они надеются постичь? Вы получаете ответы на свои вопросы, когда раздаётся ритмичное пение, эхом отражающееся по коридорам. Секта, обитающая в этом доме, заклинает, чтобы призвать древнее существо, и громче всех кричит ваш спутник, предавший вас. Он здесь, чтобы завершить ритуал, обеспечив всем необходимым... включая человеческие жертвоприношения.

Прямо сейчас:

Отложите количество пятигранных жетонов Предметов (обозначающих Банки с Краской) равное количеству игроков. Поместите один жетон в каждую из следующих комнат в этом порядке:

Кухня (Kitchen), Погреб (Larder), Захламлённая Комната (Junk Room), Кладовка (Storeroom), Исследовательская Лаборатория (Research Laboratory), Чердак (Attic).

Если жетонов Краски больше, чем этих комнат в доме, вы можете положить ещё по

одному жетону в те же комнаты, в том же порядке. Если нет ни одной из этих комнат в доме, найдите в колоде одну из них и положите её в дом. Поместите все жетоны Краски в эту комнату. Перетасуйте колоду комнат.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель состоит в секте фанатиков. Последователи Культа пытаются вызвать своего бога, принося жертвоприношения в Комнату с Пентаграммой (Pentagram Chamber). Они могут жертвовать Предметы и несколько определённых Знамений - наряду с трупами Исследователями. Вы не знаете, сколько нужно пожертвовать, поэтому вы должны остановить Последователей Культа как можно быстрее.

Вы выигрываете когда:

Вы оскверняете Пентаграмму до призыва бога.

Как осквернить пентаграмму:

Чтобы осквернить Пентаграмму, вам нужно найти банки с Краской (жетоны Краски) и бросить их на пол этой комнаты.

- ◆ Соберите жетоны Краски разбросанные по всему дому. Вы можете нести только один жетон Краски за один раз.
- ◆ Вы можете кинуть жетон Краски в Комнату с Пентаграммой (Pentagram Chamber) из соседней комнаты, которая соединяется дверью. Чтобы кинуть банку, вы должны потратить 1 очко движения.
- ◆ Вы должны кинуть каждый жетон Краски из дома в Комнату с Пентаграммой (Pentagram Chamber), чтобы осквернить Пентаграмму.

Специальные правила атаки:

Если ваш Исследователь умирает, опрокиньте его фигурку и оставьте в той же комнате, чтобы обозначить труп. Последователь Культа или Предатель может затем поднять тело Исследователя и нести его. (Тот Игрок берёт вашу фигурку, чтобы показать, что он несёт ваше тело.) Пока Предатель или Последователь Культа носит ваше тело, движение из комнаты в комнату занимает 2 очка передвижения.

Если вы выигрываете:

Дом трясётся, и вы слышите, как вокруг вас крошится стекло. Стены сочатся влагой, когда ужасный бог сектантов показывает свой лик.

Как только вы начинаете чувствовать, как что-то вырывает из вас жизнь, краска разливается на паркет, оскверняя пентаграмму. Вы останавливаете этот страшный ритуал. Мир спасён, но эхо культистского пения всё ещё обжигает ваши уши. Сжимая свою голову, вы чувствуете, как кровь непрерывно капает из повреждённых ушей. Со временем ваше тело исцелится... а душа?

15 --- Почему бы здесь не быть дракону? (Here There Be Dragons)

Один из ваших спутников погибает и поднимает клочок бумаги с пола, затем что-то тихо бормочет. Прежде чем вы успеете что-либо спросить, двери срывает взрывом.

Огромный дракон издаёт страшный рёв, полный неистовства и огня! Ваш спутник хмурится, затем, указывая пальцем, вопит: "Съешь их, дракон! Съешь их всех!"

Копьё = Spear.

Что вы знаете о плохих парнях:

Дракон хочет убить вас всех. Он может выдыхать огонь и кусаться. Вам понадобится специальное оружие и броня, чтобы победить такого свирепого зверя.

Вы выигрываете когда:

Вы убиваете Дракона.

Как убить Дракона:

Дракон очень сильный, поэтому вам понадобится Древняя Броня (пятигранный жетон Предмета), Щит (другой пятигранный жетон Предмета) и карта Копья, чтобы у вас был большой шанс убить его. (И Древняя Броня, и Щит находятся где-то в подвале).

Древняя Броня: Древняя Броня это уникальный Предмет, который отличается от карты Брони. Древняя Броня не может быть украдена с помощью специальной атаки. Вы не можете носить Броню и Древнюю Броню одновременно.

- ♦ Вы можете использовать весь ход, чтобы надеть Древнюю Броню, или снять и отдать её другому Исследователю. Вы не можете двигаться или делать какие-либо другие действия во время этого хода.
- ♦ Пока вы носите Древнюю Броню, вы получаете на 5 очков физического повреждения меньше от атак. Она тяжёлая: вы перемещаетесь на 1 очко движения меньше в ваш ход, пока носите её. (Запомните, что вы всегда можете двигаться как минимум на 1 пространство.) Древняя Броня не защищает вас от огня или жара.

Щит: Пока вы носите Щит, у вас есть иммунитет к огню и жару, но он очень тяжёлый: вы перемещаетесь на 1 очко передвижения меньше каждый ход. (Запомните, что вы всегда можете двигаться как минимум на 1 пространство.) У каждого Героя, который находится в комнате с носящим Щит Исследователем, есть иммунитет к огненному дыханию Дракона.

Копьё: Копьё очень эффективно против Дракона. В дополнение к бонусу Силы от Копья, когда вы атакуете Дракона или защищаетесь от него с помощью Силы, добавьте 4 к результату вашего броска.

Специальные правила атаки:

- ♦ Если вы попали под огненную атаку Дракона, вы можете выбрать и сбросить карту Предмета, чтобы уменьшить наносимое вам физическое повреждение на 2. Вы можете делать так несколько раз, каждый раз уменьшая количество наносимого повреждения на 2.
- ♦ Предатель отслеживает количество повреждений, которые вы нанесли Дракону, и объявляет, когда тот был побеждён.

Если вы выигрываете:

Дракон вздрагивает, падая замертво, а его ноздри выпускают последние кольца дыма. Его тело покрыто кровью после сражения, а ваши спутники просто залиты ею с ног до головы.

Теперь осталось разобраться с предателем, стоящим рядом и ухмыляющимся как идиот. По мере вашего приближения он понимает, что вы собираетесь отомстить.

"Но это же всего лишь сон!" - протестует предатель.

Слишком жалкие последние слова.

16 --- Объятья Фантома (The Phantom's Embrace)

Ваш друг всегда был одержим ревностью к вашей дружбе с этой девочкой. А теперь он запер бедную малышку в доме. Вы слышите, как она кричит - все громче и громче. Затем тишина. Вы делаете полный вдох, чтобы позвать девочку, и слышите, как далекий смех эхом отражается откуда-то снизу. Смех затихает, и вы слышите едва слышное тиканье. Очень похоже на таймер бомбы. В точности как таймер. Это просто безумие.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель вызвал Фантома для охраны Девочки. Она спрятана где-то в подвале, и Предатель установил ловушку для вас. Вы слышите звук тикающей бомбы. У вас мало времени.

Вы выигрываете когда:

Вы спасаете Девочку и, либо обезвреживаете бомбу, либо убегаете с Девочкой из дома до того, как он взорвётся.

Как спасти Девочку:

Сначала вам нужно найти Фантома и спасти Девочку. Затем вам нужно найти и обезвредить бомбу - или убраться из дома.

- ◆ Фантом(и Девочка) появятся в следующей вскрытой в подвале комнате с символом События или Знамения на ней. Предатель поместит их жетоны в эту комнату.
- ◆ Вместо взятия карты за эту комнату, вы должны атаковать Фантома. Если вы побеждаете Фантома, вы убиваете его и освобождаете Девочку. Если Фантом побеждает вас, вы получаете обычные повреждения, и он убегает с Девочкой (оба жетона удаляются из дома). Фантом появится снова в следующей вскрытой в подвале комнате с символом События или Знамения.
- ◆ Если в подвале найдены все комнаты, Предатель выбирает любую комнату в подвале и помещает Фантома и Девочку в эту комнату. Фантом никогда не перемещается в ту же самую комнату дважды.

Как обезвредить бомбу:

Один раз в ваш ход, вы можете пройти проверку Знания 7+ в комнате, где был побеждён Фантом, чтобы обезвредить бомбу.

Как убежать из дома:

Вы можете пройти проверку Знания (подбирая отмычку) или Силы (ломая замок) 6+, чтобы открыть парадную дверь Прихожей (Entrance Hall). Если вы успешно проходите проверку, возьмите карту События и закончите свой ход. В последующие ходы все Исследователи могут пройти через центральную дверь, чтобы сбежать.

Если вы выигрываете:

Девочка хнычет у вас на руках, когда вы покидаете древний особняк. Вы сбежали из дома, но всё ещё слышите дьявольское тиканье. Оглядываясь назад, вы видите одинокую фигуру в окне. Она подносит руку к стеклу, когда вы проскальзываете через железные ворота поместья.

17a --- Жуки (Bugs)

Друг бормотал о жуках и "болтунах" уже долгое время. Возможно, этот дом

стал последней каплей для обеспокоенного исследователя. Вы пытаетесь это обсудить, но ваш друг поворачивается и убегает, выкрикивая что-то о "еде для жуков".

Вы слышите громкое клацанье где-то рядом. Звучит точно как... как гигантское насекомое. Возможно, вы были единственным, кто думал уйти из этого места. Вы почему-то уверены, что уже слишком поздно думать об этом.

Прямо сейчас:

- ◆ Отложите два пятигранных жетона Предмета (обозначающих Спрей от Жуков).
- ◆ Поместите шесть пятигранных жетонов Предметов (обозначающих жетоны ингредиентов) в следующие комнаты (сейчас или когда эти комнаты будут открыты): Азотная Кислота (Исследовательская Лаборатория (Research Laboratory)), Крысиный Яд (Погреб (Larder)), Пульверизатор (Чердак (Attic)), Воск для Пола (Спальни Слуг (Servants' Quarters)), Уксус (Кухня (Kitchen)) и Садовые Инструменты (Сады (Gardens)). Если какая-то из этих комнат не находится в доме, поместите жетон в эту комнату, когда вы её откроете.

Что вы знаете о плохих парнях:

Гигантские насекомые хотят убить вас. Предатель попытается помешать вам сделать Спрей от Жуков, чтобы убить их.

Вы выигрываете когда:

Вы убиваете любых трёх жуков Спреем. Остальные затем покинут дом.

Как создать Спрей от Жуков:

Вы должны собрать ингредиенты, чтобы создать Спрей от Жуков, который убьёт их. Чтобы сделать это, вы должны выполнить следующие шаги в этом порядке:

1. Соберите три из шести жетонов ингредиентов.
2. Принесите их в Исследовательскую Лабораторию (Research Laboratory) или Кухню (Kitchen) (вы должны принести их в одинаковую комнату.)
3. Когда вы в одной из этих комнат с тремя ингредиентами, без разницы, у какого они Героя, вы можете пройти проверку Знания 4+, чтобы создать Спрей от Жуков. Вы можете кинуть такой бросок только 1 раз в свой ход. Если вы успешно прошли проверку, удалите три жетона ингредиентов и возьмите жетон Спрея от Жуков. Если вы провалили проверку, сохраните все три ингредиента. Вы можете попробовать снова в ваш следующий ход.
4. Как только у вас есть Спрей от Жуков, вы можете использовать его, чтобы уничтожить всех насекомых в этой комнате. (Смотрите специальные правила атаки, описанные ниже.)

Когда Спрей от Жуков уничтожен (Предателем), вы можете создать другой Спрей, если остались три жетона ингредиента. Если были уничтожены четыре жетона ингредиентов, Предатель выигрывает.

Специальные правила атаки:

Используйте атаки с помощью Скорости, когда атакуете Спреем от Жуков. Если вы побеждаете жука с помощью Спрея, он умирает. Если вас побеждают, когда вы атакуете с помощью Спрея, вы не получаете повреждений.

Если вы выигрываете:

Вы продолжаете распылять и распылять яд, и последний из огромных пауков затихает под действием ядовитых паров. Кашляя, вы выползаете из комнаты. Как друг смог, как он предпочел компанию этих тварей вам?

176 --- Дуновение ветра (A Breath of Wind)

Когда вы двигаетесь по комнате, некоторые из обломков начинают вибрировать. Вы нагибаетесь, чтобы изучить их, но они поднимаются с пола и их количество растёт. Вскоре облако из разбитых вещей проносится в воздухе, и вы слышите безумное хихиканье, когда куски хлама начинают лететь в вас.
Свечка = Candle, Револьвер = Revolver, Динамит = Dynamite, Кольцо = Ring, Череп = Skull, Колокольчик = Bell.

Прямо сейчас:

Отложите несколько пятигранных жетонов Предметов (обозначающие Свечи).

Что вы знаете о плохих парнях:

Они пытаются убить вас

Вы выигрываете когда:

Вы изгоняете Полтергейста.

Как провести Обряд Экзорцизма:

Обряд Экзорцизма требует сжигания свечей.

- ◆ Один раз в ваш ход, если вы находитесь в Кухне (Kitchen), Обеденной (Dining Room), Часовне (Chapel) или Галерее (Gallery), вы можете пройти проверку Скорости 3+, чтобы найти Свечку. (Вы можете найти больше одной Свечки в одной комнате.) Если вы успешно прошли проверку, поместите жетон Свечки на вашу карточку Персонажа.
- ◆ Если вы носите Свечку, вы можете сбросить её в любой комнате на этаже, где был вскрыт сценарий, и пройти проверку Знания 5+. Если вы успешно прошли проверку, поместите жетон Свечки в эту комнату. Вы больше не можете кидать броски на Знание в этой комнате. Если вы провалили проверку, Свечка потеряна. Отложите жетон Свечки. Когда жетон Свечки помещён в комнату, его не может поднять Полтергейст или Предатель. Когда вы поместили количество жетонов Свечек равное количеству Героев, вы изгоняете Полтергейста.
- ◆ Герой с картой Предмета Свеча может использовать (и скинуть) эту карточку вместо жетона Свечки, когда он кидает бросок на Знание. Поместите пятигранный жетон Предмета в эту комнату при выигранном броске.

Специальные правила атаки:

- ◆ У Полтергейста иммунитет к атакам с помощью Силы, и его нельзя ранить Револьвером. Динамит действует на него (Книга Предателя скажет, что произойдёт).
- ◆ Любой Герой в комнате с Полтергейстом может атаковать его с помощью Скорости. Если вы побеждаете Полтергейста, вы не наносите повреждений, но вы можете украсть у него один Предмет. Если он побеждает вас, вы получаете 1 кубик ментального повреждения (вместо обычных физических повреждений).
- ◆ Герой, у которого есть Кольцо, Череп или Колокольчик, может атаковать Полтергейста с помощью Разума. Если вы побеждаете его, уменьшите трек Хода/Повреждений на разность между бросками. Если он побеждает вас, вы получаете один куб ментального повреждения (вместо обычных физических повреждений).

Если вы выигрываете:

Свеча трещит и обжигает вашу руку, когда вы усердно произносите слова в последний раз. С громким треском мусор в воздухе разлетается во всех направлениях, опрокидывая столы и ударяясь о стены. Затем всё затихает.

18a --- Пора цветения (Offspring)

Древняя книга нагревается, затем загорается. Задыхаясь от боли, вы выпускаете книгу из рук. Пыльный том падает на пол, открываясь на странице с изображением двух растений. Одно из них - узкая цветущая лаванда. Другое - вьющаяся виноградная лоза, окружённая зловещим туманом. Ещё раз взглянув на картинку лозы, вы видите, что она завядшая и мертвая.

Броня = Armor.

Прямо сейчас:

- ◆ Отложите пятигранный жетон Предмета (обозначающий Цветок).
- ◆ Отложите несколько треугольных жетонов Знания.

Что вы знаете о плохих парнях:

В доме ядовитое растение, и вы не хотите быть в комнате с его спорами. Споры могут летать по всему дому.

Вы выигрываете когда:

Вы убиваете злое растение.

Как убить злое растение:

Любой Герой может найти Цветок, пройдя проверку Знания 5+ в Теплице (Conservatory), Садах (Gardens) или на Кладбище (Graveyard). Поместите жетон Цветка на карту того персонажа. Затем:

1. Принесите Цветок в комнату со злым растением.
2. Как только Цветок находится в комнате, любой Герой в этой комнате может пройти проверку Знания 5+, чтобы ослабить Злое Растение. Вы можете пройти проверку только один раз в ваш ход. При каждой успешной проверке возьмите треугольный жетон Знания. Чтобы убить растение, Герои должны выиграть две проверки Знания, если в игре три или четыре игрока, и три, если в игре пять или шесть игроков

Как совладать со Спорами:

- ◆ Если вы начинаете свой ход или двигаетесь через комнату с одним или более жетонами Спор, Споры наносят вам один кубик физического повреждения за каждую комнату с жетоном Спор в ней. Комнаты с более чем одним жетоном Спор не наносят дополнительные повреждения.
- ◆ Если вы начинаете ход в комнате, где нет жетонов спор, вы можете задержать дыхание, пока двигаетесь через количество комнат равное вашей силе. Например, если ваша Сила равна 4, вы можете пройти через 4 комнаты без бросков на повреждения от Спор. Если вы задерживаете дыхание, то вы не можете двигаться (но можете выполнять другие действия) на ваш следующий ход, потому что вам нужно отдышаться. Если в комнате одна или несколько спор, пока вы отдыхаете, вы получаете куб физического повреждения.
- ◆ Споры не влияют на перемещение Исследователей.
- ◆ Броня не защищает от повреждений, полученных от Спор.

Специальные правила атаки:

- ◆ Споры нельзя атаковать.
- ◆ Жетон Цветка нельзя украсть.

Если вы выиграли:

Лоза дрожит и отступает, как только вы входите в комнату с цветком лаванды. Мгновение спустя лоза начинает тлеть, а кровавый сок капает из трещин в её усиках. Лоза подобно плети бьет из стороны в сторону, обрызгивая комнату соком, прежде чем сгорит в огне. Вы выбегаете из комнаты, когда ваш нос и рот наполняются смрадом горящей плоти. Успех не всегда пахнет сладко.

186 --- Вы стоим вместе (United We Stand)

Вы слышите крик вашего друга, но когда вы подбегаете к нему, он уже превратился в монстра, плоть которого течёт и пузырится на костях, как расплавленная резина. Плоть, которая не может быть срезана или повреждена обычным оружием, но огонь расплавит её легко. Большой костер сожжёт монстра и все ужасы этого дома навсегда.

Прямо сейчас:

Если Лестница из Подвала (Stairs from Basement) не находится в доме, найдите её в колоде Комнат и положите в подвал. Затем перетасуете колоду Комнат.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предателю хочется вашей плоти, и только поджог дома остановит этого монстра.

Вы выигрываете когда:

Пожар в доме убивает Предателя.

Как сжечь дом:

- ◆ Вам нужно открыть Комнату с Печью (Furnace Room) и переместится в неё. Как только вы в ней, пройдите проверку Знания 5+. Если вы успешно прошли проверку, Печь перегревается.
- ◆ В конце следующего хода Героя, который перегрел Печь, Комната с Печью (Furnace Room) взрывается. Переверните тайл комнаты, чтобы была видна рубашка. Любой Исследователь (включая Предателя), который находится в этой комнате, умирает.
- ◆ С этого момента в конце хода каждого Исследователя (включая Предателя), загорается новая комната. (Переверните тайл этой комнаты.) Комната не может загореться, если она не соседняя с той, которая уже сгорела. Для возгорания соседней комнате не обязательно иметь соединяющие двери с уже сгоревшей комнатой. Игроки, чьи персонажи умерли, не могут распространять огонь. Это должен делать только Предатель.
- ◆ Когда огонь достигает Лестницы из Подвала (Stairs from Basement), в ход следующего Исследователя, он уничтожает Фойе (Foyer). Затем огонь распространяется на Прихожую (Entrance Hall) и Главную Лестницу (Grand Staircase). (Отметьте эти комнаты с помощью пятигранных жетонов, чтобы показать, что они уничтожены.) Огонь также может распространиться с Места Приземления в Подвале (Basement Landing) в Угольную Шахту (Coal Chute) или из любой комнаты в

подвале в Разрушенную Комнату (Collapsed Room).

- ◆ Когда огонь уничтожает Фойе (Foyer), Прихожую (Entrance Hall) и Главную Лестницу (Grand Staircase), дом взрывается, убивая всех внутри.

Как убежать из дома:

- ◆ Вы можете пройти проверку Знания (подбирая отмычку) или Силы (ломаая замок) на 4+, чтобы открыть парадную дверь Прихожей (Entrance Hall). Если вы успешно прошли проверку, возьмите карту События и закончите свой ход. В последующие ходы, все Исследователи могут пройти через парадную дверь, чтобы сбежать.
- ◆ Предатель первоначально не может пройти через парадную дверь – убегающие Герои запирают её после себя.

Если вы выигрываете:

Дом превращается в пылающий ад. Подходящий конец для такого злого места, думаете вы, и ужасного существа, каким стал ваш друг. Когда вы смотрите на красные языки пламени, вы не можете понять, но восхищаетесь секретом, скрытых в них. В конце концов, разве мы не сильнее, когда вместе?

19a --- Повелитель зверей (The Beastmaster)

Где-то поблизости, долго и одиноко воет волк. Кажется он снаружи? Ну, а может и нет. На самом деле, звук намного ближе. Как волк смог забраться сюда? Обернувшись, вы видите, как мох покрывает стену. Он формирует слова: "Копьё пробудилось... Повелитель зверей снова на охоте".

У вас почему-то ужасное ощущение, что Повелитель охотится за вами.

Копьё = Spear, Кольцо = Ring.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель теперь сумасшедший злодей, также известный как Повелитель Зверей. Все слуги Повелителя Зверей хотят убить вас.

Вы выигрываете когда:

Вы побеждаете Повелителя Зверей с помощью специальной атаки и забираете Копьё, возвращая Повелителя Зверей в нормальное состояние. Если вы убьёте его, вы проиграете.

Специальные правила атаки:

- ◆ Если вы побеждаете слугу, он умирает.
- ◆ Вы можете использовать специальную атаку, чтобы украсть Копьё. (Если вы наносите более двух очков повреждений с помощью Силы или Разума (с использованием Кольца), вы можете украсть Копьё вместо нанесения повреждений.)

Если вы выигрываете:

Повелитель зверей воет... и вой превращается в агонизирующий вопль, такой пронзительный, что вам тоже хочется закричать. Повелитель вздрагивает и валится на пол, а тонкий слой блестящего кровавого пота покрывает его тело. Вытаскивая из дома вашего друга, находящегося без сознания, вы готовы поклясться, что всё ещё слышите последний крик Повелителя зверей, эхом отдающийся в ваших ушах.

196 --- Друг на века (A Friend for the Ages)

Вы много слышали о том, что этот особняк - дом для древних злых сил. В галерее вывешено много старинных картин в красивых рамках, покрытых пылью. Рассматривая эти произведения искусства, вы взглядом цепляетесь за то, что выглядит странно знакомым. Вы видите лицо одного из ваших друзей, но состарившегося и в шрамах. Под картиной вы видите пыльную дощечку со словами: "Другу на века. Пусть смерть отказывает тебе, пока существует этот оберег".

Амулет Древних = Amulet of the Ages.

Прямо сейчас:

- ◆ Отложите количество пятигранных жетонов Предметов (обозначающих банки с Краской) равное количеству Героев +2.
- ◆ Также отложите количество треугольных жетонов Знания равное количеству Героев.
- ◆ Поместите жетоны Краски в следующие комнаты: Чердак (Attic), Заброшенную Комнату (Abandoned Room), Разрушенную Комнату (Collapsed Room), Внутренний Дворик (Patio), Коридор со Статуями (Statuary Corridor), Кладовка (Storeroom) и Винный Погреб (Wine Cellar). Поместите один жетон Краски в каждую комнату. Если комнат больше, чем жетонов Краски, поместите жетоны в самые дальние от Исследователей комнаты. Если жетонов Краски больше, чем подходящих комнат в доме, Отложите оставшиеся жетоны. Каждый раз, когда одна из вышеперечисленных комнат открывается, поместите туда один жетон Краски.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предателя защищает таинственный портрет, который впитывает все его болезни и слабости. Он пытается защитить портрет любой ценой.

Вы выигрываете когда:

Вы рассеиваете заклинание портрета, переписывая его, или вы убиваете Предателя.

Как переписать портрет:

- ◆ Жетоны Краски можно поднять, уронить, передать, или украсть, как и обычные Предметы, но Собака не может переносить их. Каждый Исследователь может нести только один жетон Краски одновременно.
- ◆ Если вы в Галерее (Gallery) и у вас есть жетон Краски, вы можете пройти проверку Знания 4+ в ваш ход, чтобы переписать портрет. Если вы успешно прошли проверку, сбросьте жетон Краски и поместите один жетон Знания в эту комнату. Герой может сделать это только 1 раз в свой ход.
- ◆ Когда вы поместили количество жетонов Знания в Галерее (Gallery) равное количеству Героев в начале сценария, заклинание рассеивается.

Специальные правила атаки:

Предателя нельзя ранить обычными атаками. Если вы побеждаете Предателя, когда атакуете или защищаетесь от него с помощью физической характеристики, и разница в бросках равна 2+, вы можете украсть у него Предмет. (Смотрите «Специальные Атаки» на странице 13 *Книги Правил*.)

Исключение: Когда Герой, который носит Амулет Древних, побеждает Предателя,

Предатель получает обычные повреждения.

Если вы выигрываете:

Когда вы наносите последний штрих, вы чувствуете, как картина наконец-то поддается вашей кисточке и теряет свою силу. Предатель пошатывается, его волосы удлиняются и белеют, лицо покрывается морщинами, пока его древнее тело просто не рассыпается. Через секунду не остаётся ничего, кроме горстки пыли.

Но когда вы смотрите на новый портрет перед вами, вы задумываетесь... где вы видели это лицо раньше?

20 --- Призрачная невеста (Ghost Bride)

Видение в белом одеянии мерцает перед вами. "Ты оставил меня одну на эти долгие годы", - произносит женский голос, "но я ждала. Тебя. Нашу свадьбу".

Призрак скользит к одному из ваших спутников и произносит: "Когда ты будешь мёртв, как и я, мы будем вместе во веки веков". Призрак исчезает, но едва уловимый свадебный марш органа слышен во всем доме.

Кольцо = Ring, Книга = Book.

Прямо сейчас:

- ◆ Если Склеп (Crypt) не находится в доме, найдите его в Колоде комнат и положите в подвал. Затем перетасуйте Колоду комнат.
- ◆ Поместите пятигранный жетон Предмета в Склеп (Crypt), чтобы обозначить Труп

Что вы знаете о плохих парнях:

Призрак Невесты думает, что один из Исследователей – его новый жених.

Вы выигрываете когда:

Вы находите обручальное кольцо(карта Кольца) и тело настоящего Жениха, затем показываете их Невесте в Часовне (Chapel) до того, как она выйдет замуж за вашего друга.

Как остановить свадьбу призрака:

Вы должны узнать истинное имя жениха и местонахождение его похороненного тела. Затем вы должны взять тело и Кольцо и принести их в Часовню (Chapel). Так вы сможете умиротворить душу Невесты. Это остановит свадьбу.

Чтобы сделать всё вышеперечисленное, вы должны следовать этим шагам в таком порядке. Вы можете попробовать только 1 шаг в свой ход.

1. Вы можете пройти проверку Знания 5+ пока находитесь в Спальне (Bedroom), Обеденной (Dining Room) или Библиотеке (Library), или пока исследуете Книгу (её старый дневник), чтобы узнать истинное имя жениха.
2. Затем вы можете пройти проверку Знания 4+ в Склепе (Crypt), чтобы определить местонахождение истинного жениха.
3. Когда тело найдено, вы можете пройти проверку Силы на 4+ в Склепе (Crypt), чтобы откопать его.
4. После откапывания тела, принесите его в Часовню(Chapel).(Используйте жетон Труса, чтобы изобразить тело жениха.) Тело тяжёлое. Пока вы носите его, передвижение из одной комнаты в другую считается за 2 очка перемещения. Вы можете передать тело другому Исследователю также, как передаёте Предмет.

5. Принесите Кольцо в Часовню (Chapel). Не важно, какой Предмет (Кольцо или труп) достигает Часовни (Chapel) первым.

Когда в Часовне находится и тело истинного жениха, и Кольцо, Призрак Невесты появится и упокоится с миром.

Специальные правила атаки:

Призрак Невесты атакует с помощью Разума. Его нельзя оглушить, ему нельзя нанести повреждения, если только вы не атакуете его с помощью Разума с использованием Кольца.

Если вы выигрываете:

Грязь из склепа налипает на вашу шею, залазит в глаза, но вы нашли то, что искали: ссохшееся, мумифицированное тело мёртвого жениха. Вы надеваете кольцо на его хрупкий палец, бросаете свою ношу через порог часовни, и тело падает с тошнотворным хрустом, рассыпаясь в пыль.

Привидение в белом платье появляется и воспаряет над останками. Из пыли появляется привидение в чёрном. Держась за руки, они медленно, преисполняясь любви и гармонии, исчезают.

21 --- Дом живых мертвецов (House of the Living Dead)

Что это за шум? Звучит так, словно что-то проходит сквозь пол или стены. Боже мой! Разлагающиеся тела, почерневшие от гнили зубы, могильное дыхание! Жёлтые и чёрные гноящиеся трупы тянутся к вам своими скрючившимися от смерти руками. Они везде!

Они собираются насладиться вашей плотью, отрывая от неё куски своими почерневшими зубами. Но вы не умрёте. Вечно голодный, ваш изуродованный труп присоединится к армии мертвецов, как безмозглый зомби.

Вы должны их как-то остановить!

Револьвер = Revolver, Святой Символ = Holy Symbol, Медальон = Medallion.

Что вы знаете о плохих парнях:

Зомби медленные, но сильные. Они хотят убить вас всех. Древний Повелитель Зомби контролирует их.

Вы выигрываете когда:

Вы убиваете либо Повелителя Зомби, либо всех Зомби.

Специальные правила атаки:

Если вас убили, вы становитесь зомби в ваш следующий ход. Предатель скажет ваши новые значения характеристик. Прочтите этот сценарий в *Книге Предателя*.

- ◆ Вы можете атаковать и убить Зомби любым оружием с помощью Силы. Динамит также может убить Зомби, но у них есть иммунитет к Револьверу. Если у вас нет оружия, вы оглушаете Зомби, когда побеждаете его. Если вы получаете повреждения от Зомби, не важно, есть у оружие или нет.
- ◆ Когда у вас есть возможность взять карту Предмета, вы можете взять три карты Предмета, выбрать одну из них и положить остальные карты вниз колоды Предметов.
- ◆ Если у вас есть Святой Символ, Зомби, которые атакуют вас с помощью Силы,

- бросают на два кубика меньше. (Это не действует на Повелителя Зомби.)
- ◆ Нанести повреждения Повелителю Зомби вы можете только если у вас есть Медальон. Герою, который носит Медальон, не требуется оружие, чтобы нанести повреждения Повелителю Зомби, но любое оружие, которым он владеет, всё равно добавляет бонус при атаке. Предатель следит за количеством повреждений, которое вы нанесли Повелителю Зомби, и скажет, когда вы убили его.
 - ◆ Атаки Героев, у которых нет Медальона, не влияют на Повелителя Зомби (они даже не оглушают его).

Если вы выигрываете:

Звук плоти, раздираемой этими серыми руками трупа... ужасный, ужасный звук чавканья... вы всё ещё слышите его. Этот звук будет будить вас по ночам ещё долгие-долгие годы. Каждый раз, когда вы слышите его, вы представляете, как что-то перемещается по стенам. Вы разворачиваетесь на другой бок и продолжаете спать. Выяснение источника этих звуков не приведёт ни к чему хорошему.

22 --- Бездна начнет всматриваться в тебя (The Abyss Gazes Back)

Дом дрожал и стонал. Вас ударила волна жара. Снова дрожь, треск дерева и звук крошащегося бетона. Ваш друг кричит: "Держитесь! Мы отправляемся в Ад!" Мерцающее свечение окрашивает стены, и серый туман врывается в комнату. Часть дома рушится и падает вниз в обжигающее огненное озеро. Вы отползаете в безопасное место, отчаянно придумывая как предотвратить падение дома с вами в Ад.

Святой Символ = Holy Symbol, Кольцо = Ring, Книга = Book, Хрустальный Шар = Crystal Ball.

Прямо сейчас:

Отложите количество треугольных жетонов Разума равное количеству Игроков. Отложите столько же треугольных жетонов Знания.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель открыл Бездну... и хочет убедиться, что все остальные отправятся вместе с ним.

Вы выигрываете когда:

Вы успешно проводите Обряд Экзорцизма, чтобы предотвратить разрушение дома.

Как провести Обряд Экзорцизма:

Вы должны провести Обряд Экзорцизма, чтобы дом не засосало в Бездну. Обряд требует количество выигранных **бросков экзорцизма** равное количеству Игроков. Для каждого броска требуется специальная Комната или Предмет, и требуется выполнить проверку Знания или Разума. Каждый Исследователь может выполнить кинуть только 1 бросок экзорцизма в свой ход.

- ◆ Вы можете пройти проверку Разума 5+, чтобы провести экзорцизм, пока находитесь в Часовне(Chapel), Склепе (Crypt) или в Комнате с Пентаграммой (Pentagram Chamber), или пока у вас есть Святой Символ или Кольцо.

- ◆ Вы можете пройти проверку Знания 5+, чтобы провести экзорцизм, пока находитесь в Библиотеке (Library) или Исследовательской Лаборатории (Research Laboratory), или пока у вас есть Книга или Хрустальный Шар.

Каждый раз, когда вы успешно проходите проверку, поместите жетон Разума или Знания

(в зависимости от использованной для броска характеристики) на карту Предмета или тайл Комнаты, который вы использовали для обряда экзорцизма. Жетон экзорцизма все ещё засчитывается, даже если тайл Комнаты или карта Предмета, который использовали для броска, была уничтожена.

Если Герой успешно использует Предмет или Комнату, никто больше не может использовать этот Предмет или Комнату снова. (Например, если вы успешно прошли проверку знания в Часовне, вы больше не можете использовать Часовню (Chapel) для обряда экзорцизма.)

Когда Герои поместили количество жетонов Разума и/или Знания равное количеству игроков, дом перестаёт разрушаться.

Вы должны сделать это в свой ход:

В конце вашего хода, Предатель скажет вам перевернуть некоторые тайлы комнат в доме. Эти комнаты уничтожены и теперь часть Бездны.

Совладать с Бездной:

- ◆ Предатель следит, сколько времени прошло с помощью трека Хода/Повреждений.
- ◆ Если у вас есть Святой Символ и вы в соседней комнате с уничтоженной комнатой, вы можете пожертвовать Святой Символ вместо переворачивания тайлов Комнат. (Соседняя комната должна соединяться с уничтоженной комнатой с помощью двери.) Если вы делаете это, скиньте эту карту: вам больше не нужно переворачивать те тайлы. Это также предотвращает разрушение дома до конца вашего следующего хода, но не замедляет трек Хода/Повреждений.
- ◆ Если вы находитесь в Комнате, когда Бездна поглощает её, вы должны пройти проверку Скорости 4+, чтобы убежать. Если вы успешно прошли проверку, вы можете прыгнуть в соседнюю, исследованную, не разрушенную комнату, которая соединена дверью с поглощаемой комнатой (если такая есть). Если вы провалили проверку или такой комнаты нет, вы падаете в Бездну и умираете.
- ◆ Если карта События или Мистический Лифт (Mystic Elevator) посылает вас в комнату или на этаж, который был уничтожен, тогда вы падаете в Бездну.
- ◆ Прихожая (Entrance Hall), Фойе (Foyer) и Главная Лестница (Grand Staircase) считаются как отдельные комнаты. Используйте жетоны, чтобы показать, какие из них поглощены Бездной.

Если вы выигрываете:

Последнее заклинание произнесено. Экзорцизм завершён. Вы выжидаете, мысленно умоляя, моля, обещая всё, что угодно за ваше спасение...

Дом перестаёт рушиться. Серый туман отступает. Красное свечение гаснет. Вы вздыхаете. Ад не получит вас сегодня.

23 --- Ужас со щупальцами (Tentacled Horror)

Липкие ленты мускулистой плоти возникают перед глазами. Зубчатые роговые присоски покрывают "руку" без костей, пульсируя и щелкая, как бестелесные зубы. Эластичные ленты сначала обвиваются вокруг ноги вашего друга, потом судорожно начинают сжиматься.

Присоски обвиваются вокруг конечности вашего друга, почти раздавливая ее прежде, чем он исчезает из поля зрения. Его крики становятся слабее, полностью исчезая. Затем щупальце возвращается.

Хрустальный Шар = Crystal Ball, Динамит = Dynamite, Копьё = Spear.

Прямо сейчас:

Отложите 3 треугольных жетона Силы.

Что вы знаете о плохих парнях:

Ужас со Щупальцами ищет вас. Каждое Щупальце представлено жетоном Отростка и жетоном Присоски. Если Присоска Щупальца приносит вас к её Отростку, вы умираете в следующий ход монстров, если только не выберетесь первым. Щупальца со временем становятся сильнее.

Вы выигрываете когда:

Вы убиваете существо.

Как убить существо:

Найдите Голову Ужаса из Щупалец и уничтожьте её, следуя этим шагам:

- ◆ Герой, у которого есть Хрустальный Шар должен использовать его, чтобы найти голову существа. Этот Герой должен пройти проверку Знания 4+, чтобы посмотреть в него, не забывая про негативные последствия при неудачной проверке, указанные на карте. Если вы успешно прошли проверку, вместо того, чтобы использовать Хрустальный Шар для поиска карты, киньте 4 кубика, чтобы определить, где находится Голова существа:

Результат Комната

0 Погреб (Larder)

1 Кухня (Kitchen)

2 Комната с Органом (Organ Room)

3 Комната с Расщелиной (Chasm)

4-5 Подземное Озеро (Underground Lake)

6 Теплица (Conservatory)

7 Склеп (Crypt)

8 Комната с Печью (Furnace Room)

- ◆ Хрустальный Шар раскалывается после успешного использования. Скиньте эту карту.
- ◆ Если Комната ещё не исследована, найдите её в колоде Комнат и отдайте Предателю. Скажите, чтобы он положил её в дом.
- ◆ Положите маленький жетон монстра в эту комнату, чтобы обозначить Голову существа.

Специальные правила атаки:

- ◆ Отростки не могут атаковать и не могут быть атакованы. Щупальца могут атаковать и их можно атаковать по обычным правилам.
- ◆ Если Присоска побеждает Героя в атаке с помощью физической характеристики, он не получает повреждений. Вместо этого Присоска его хватает и Герой роняет все Предметы. После этого Присоска заканчивает своё движение.
- ◆ Когда вы побеждаете Присоску в атаке с помощью физической характеристики, она оглушается и отступает. Она роняет любого Героя, которого схватила. Затем поместите жетон Присоски в комнату с соответствующим ему жетоном Отростка.
- ◆ Отростки не замедляют движение Героев, но Присоски замедляют движение по обычным правилам.
- ◆ Голова существа может атаковать Героев. Каждый раз, когда Голова должна

получить повреждения, вместо этого поместите треугольный жетон Силы в эту комнату. Когда Герои поместили все 3 жетона, они убивают Голову.

Вы должны сделать это в свой ход:

Если Присоска хватает вас, вы не можете использовать Предметы, но можете атаковать ее в ваш следующий ход. Если вы побеждаете, Присоска бросает вас и отступает, но до конца хода каждое ваше движение считается за 2 очка передвижения. Если вы проиграли или вышла ничья, вы не получаете повреждений, но заканчиваете свой ход.

Если вы выигрываете:

Щупальце дергается и бьётся в агонии, снося часть потолка и стену. Сначала вы ничего не слышите, но крик возрастает, побеждая ваш ослабевший слух. Последний зов существа такой громкий и глубокий, что кажется нереальным. Наконец, То, Чего Не Должно Быть, исчезает. Вы почему-то уверены, что встретитесь с ним в своих снах ещё не раз.

24 --- Летите домой (Fly Away Home)

Вы слышите тихий шуршащий звук, который доносится снаружи дома и нарастает. Выглядывая из окна, вы видите огромную стаю летучих мышей со светящимися красными глазами. Задергивая шторы, вы прячетесь от страшного зрелища. Но затем вы слышите это... стук... затем ещё один... затем ужасный кашляющий смех.

Ш-ш, ш-ш, ш-ш.

Они уже здесь.

Броня = Armor.

Прямо сейчас:

Если Комната с Органом (Organ Room) не в доме, найдите её в колоде Комнат и положите в дом. Затем перетасуете колоду Комнат.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель впустил кровососущих Летучих Мышей в дом. Они уже убили Предателя. Теперь они хотят убить вас.

Вы выигрываете когда:

Вы прогоняете Летучих Мышей с помощью подходящих звуков из трубного органа (в Комнате с Органом (Organ Room)) и затем убиваете всех Летучих Мышей, погнавшихся за Исследователями.

Как прогнать Летучих Мышей:

Вы поняли, что эти громкие звуки раздражают Летучих Мышей. Вы должны сыграть на трубном органе в Комнате с Органом (Organ Room), чтобы прогнать их, а затем убить всех оставшихся. Чтобы сделать это, вы должны следовать следующим шагам в этом порядке. Каждый Исследователь может кинуть только 1 бросок в свой ход.

1. Идите в Комнату с Органом (Organ Room). Когда вы пришли туда, вы можете пройти проверку Силы 5+, чтобы сыграть на трубном органе.
2. После того, как Исследователь начал играть на трубном органе, вы можете пройти проверку Знания 6+ в Комнате с Органом (Organ Room), чтобы подобрать нужные звуки, которые прогонят всех не погнавшихся за Игроками Летучих Мышей. Это

- также не даёт новым Летучим Мышам залетать в дом. (Исследователь, у которого хобби – музыка, проходит проверку Знания 5+ , чтобы подобрать звуки на органе.)
3. Затем атакуйте и убейте всех Летучих Мышей, которые погнались за Героями.

Вы должны сделать это в свой ход:

В начале вашего хода вы получаете 1 очко физического повреждения за каждую Летучую Мышь, погнавшуюся за вами. Если у вас есть Броня, вы получаете на 1 повреждение меньше, чем сумма всего урона от мышей.

Специальные правила атаки:

- ♦ Вы можете атаковать Летучую Мышь, даже если она погналась за вами или за другим Исследователем, с помощью Силы. Если вы побеждаете её, она умирает, а не оглушается.
- ♦ Не погнавшиеся за Игроками Летучие Мыши не замедляют движение, но вы движетесь на одно очко передвижения меньше за каждую Летучую Мышь, которая погналась за вами. (Исследователь всегда может двигаться как минимум на одну единицу передвижения.)

Если вы выигрываете:

Последняя из гигантских летучих мышей падает на землю. Кажется, что в комнате стало ярче. Подняв голову, вы видите слабый отблеск рассвета на востоке. Снаружи воцаряется тишина. Вы вздрагиваете от облегчения, зная, что не останетесь здесь еще на одну ночь.

25 --- Вуду (Voodoo)

Вы открываете найденный журнал и видите, что вместо записей каждая страница содержит извращенные изображения кукол вуду. У всех отсутствует лицо. Каждое изображение перечёркнуто большой красной линией. Странно. Минутку... из нескольких последних картинок не вырезано лицо. Вот это изображение выглядит, как ваш друг! А вот это очень похоже на вас...

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель спрятал куклы вуду по всему дому. Каждая связана с определённым Героем. Куклы спрятаны в опасных местах. Эффекты кукол вуду будут ухудшаться с увеличением трека Хода/Повреждений.

Вы выигрываете когда:

Вы уничтожаете все куклы и как минимум половина Героев с начала сценария (округлённая вверх) всё ещё живы.

Как уничтожить кукол:

Сначала вы должны следовать подсказкам Предателя, чтобы найти комнаты с куклами. Затем вы должны найти куклы и уничтожить их, следуя шагам ниже. В этом сценарии Исследователи не заканчивают движение, когда входят в ранее неисследованную комнату с символом Знамени, Предмета или События. Вы можете исследовать любое количество комнат, взяв карту, если в комнате, в который вы закончили свой ход, есть символ. Вы также должны взять карту, если вы искали кукол в только что открытых комнатах с символом.

- ♦ Идите в комнату, где по вашему мнению спрятана кукла вуду. (Подсказки

- Предателя помогут вам узнать, где находятся куклы.)
- ◆ Пройдите проверку Знания 2+, чтобы обыскать комнату на наличие куклы. Если вы успешно прошли проверку, спросите Предателя: есть ли в этой комнате кукла. Он должен сказать вам правду и уточнить, какая именно это кукла. (Вы не найдёте куклу, если находитесь не в той комнате.) Вы можете обыскать только одну комнату в свой ход.
 - ◆ Как только вы нашли куклу, вы можете сразу уничтожить её, если она связана с вами. Вы можете найти любую куклу, но уничтожить можете только ту, которая связана с вами.

Если Герой умирает, связанная с ним кукла уничтожается.

Если вы выигрываете:

Вы хватаете куклу, глядя в её глаза-пуговицы. Глаза при всей их безжизненности - точно, как ваши. Нет! Вы бьете куклой об пол снова и снова. Глаза-пуговицы раскалываются. Наконец, даже материал разрывается в клочья. Кукла уничтожена.

Что же вы наделали? Не слишком блестящая идея сделать это с собственной куклой Вуду. Вам нехорошо... но могло быть намного хуже.

26 --- Заплатите крысолову (Pay the Piper)

Эти чёртовы звуки! Вы ударяете кулаком в стену и они внезапно исчезают.

"Видите?" - говорите вы одному из своих друзей. "Дом кишит паразитами. Насекомые, а может быть и крысы."

Секунды спустя, царапающие звуки возвращаются с новой силой: громче, чем раньше. Должно быть это какой-то улей!

Один из ваших друзей вслушивается в звуки с такой необычайной радостью, что кажется она граничит с болью. Взгляд вашего друга встречается с вашим.

Раньше вы никогда не замечали, что ваш друг очень похож на крысу. Предатель произносит единственное слово высоким и ужасным голосом, которого вы раньше никогда не слышали: "Ешьте!"

Маленькие тела появляются из-под плинтусов! Крысы! Сотни и тысячи крыс! Либо вы, либо они.

Прямо сейчас:

Перед тем, как Предатель поместит жетоны Крыс в дом, переместите любого Исследователя, который находится в Комнате с Пентаграммой (Pentagram Chamber), в соседнюю комнату. Эти комнаты не обязательно должны быть соединены дверьми.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель проводит нечестивый крысиный ритуал в Комнате с Пентаграммой (Pentagram Chamber). Вы можете остановить ритуал, только быстро убив каждую Крысу в доме. Берегитесь стай Крыс, атакующих вместе.

Вы выигрываете когда:

Вы убиваете всех Крыс или вы убиваете Предателя до того, как он доберётся до Комнаты с Пентаграммой (Pentagram Chamber).

Специальные правила атаки:

- ◆ Если вы наносите повреждение одиночной Крысе, вы убиваете её.

- ◆ Герои не могут никак влиять на Предателя, пока он находится в Комнате с Пентаграммой. Ни Крысы, ни Герои не могут входить в Комнату с Пентаграммой(Pentagram Chamber).

Если вы выигрываете:

На ваших руках, ногах и голове кровоточат укусы крыс. Эти твари практически съели вас. Вы все ещё можете чувствовать их маленькие, тёплые, яростные и толкающиеся тела, намеревающиеся только царапать и кусать. Но стая наконец-то мертва. Вы надеетесь, что, наконец, вы в безопасности.

... царап, царап, царап...

27 --- Одержимая плоть (Amok Flesh)

Ваш друг промямлил что-то про "зараженный образец", когда вы показали ему изящный хрустальный шар. Он ему знаком? Вы подносите шар к глазам, вглядываясь в его глубину. Сгусток чего-то ярко-розового заключен в центре. Хрустальный шар пульсирует в вашей руке. Замешкавшись, вы роняете его. Стекло разбивается, как яйцо. Сгусток плоти теперь оголенным лежит среди осколков, как дрожащий желток...

... желток, который пузырится и удваивается в размере каждое мгновение! Вы падаете, отступая назад. Пузырь бросается вперед, пытаясь воспользоваться вашей беспомощностью. Если бы вы не спохватились, он бы прокатился прямо по вам.

Он когда-нибудь перестанет увеличиваться?

Хрустальный Шар = Crystal Ball.

Прямо сейчас:

- ◆ Игрок с Хрустальным Шаром скидывает его. Все в этой комнате должны быстро убираться отсюда, потому что здесь начнёт расти Пузырь.
- ◆ Отложите количество треугольных жетонов Знания равное количеству Игроков. Отложите столько же треугольных жетонов Разума.

Что вы знаете о плохих парнях:

Пузырь растёт. Если вы заканчиваете ход в комнате с жетоном Пузыря, вы становитесь рабом Пузыря (Ваша новая цель – помочь Предателю выиграть.)

Вы выигрываете когда:

Вы уничтожаете Пузырь.

Как уничтожить Пузырь:

- ◆ Один раз в ход, если вы находитесь в соседней комнате с Пузырём, вы можете пройти проверку Знания 3+, чтобы изучить Пузырь. Каждый раз, когда вы успешно проходите проверку, поместите жетон Знания на карту вашего персонажа.
- ◆ Чтобы узнать слабое место Пузыря, вы должны собрать количество жетонов Знания, равное количеству Игроков. Когда вы выигрываете последний бросок, отложите все жетоны.
- ◆ Как только вы узнали слабость Пузыря, вы должны создать правильную химическую формулу, чтобы уничтожить его. Создание формулы требует количество жетонов ингредиентов равное количеству Игроков. Один раз в ваш ход вы можете пройти проверку Знания 3+, чтобы найти ингредиент в одной из

следующих комнат: Чердак (Attic), Теплица (Conservatory), Комната с Печью (Furnace Room), Сады (Gardens), Библиотека (Library), Исследовательская Лаборатория (Research Laboratory), Операционная Лаборатория (Operation Laboratory), Захламлённая Комната (Junk Room), Кухня (Kitchen), Погреб (Larder), Кладовка (Storeroom), открытое Хранилище (Vault) и Винный Погреб (Wine Cellar). Поместите жетон Знания на вашу карту персонажа за каждую успешную проверку, чтобы обозначить найденный Предмет. Затем поместите жетон Разума в этой комнате. Проверку Знания больше нельзя проходить в этой комнате.

- ♦ Вы можете использовать 1 очко передвижения пока находитесь в соседней комнате (эти комнаты должны быть соединены дверьми), чтобы кинуть ингредиент в Пузырь. Когда вы сделали это, переложите жетон Знания с вашей карты персонажа в комнату с жетоном Пузыря. Когда вы кинули в Пузырь количество жетонов ингредиентов равное количеству Игроков, вы уничтожаете его.

Если вы выигрываете:

Вы крепко хватаете мензурку. Парафиновая пробка не даёт зелёной жидкости вытечь. Вы надеетесь, что ваше решение верно. У вас не будет еще одного шанса.

Вопли растущего пузыря слышны в соседней комнате. Перекрестившись, вы бросаете мензурку в быстро увеличивающуюся, пульсирующую плоть. Пузырь мгновенно глотает мензурку.

Дом трясётся словно при землетрясении. Пузырь трясётся, испаряясь, как будто поглощает себя в сильной агонии. Всё, что остаётся от него - это лужи зловонной жидкости, куски одежды, костей, несколько зубов и полоски непереваренной кожи.

28 --- Кольцо царя Соломона (Ring of King Solomon)

Лениво изучая кольцо, вы внезапно видите надписи, которых раньше не замечали. Они только что появились? Странные значки выглядят как иероглифы, но, когда вы всматриваетесь в них, они перестраиваются в слова, которые вы можете прочитать:

"Кольцо Короля Соломона"

Буквы изменяются снова:

"Демоны Поклоняются Вам"

И последняя метаморфоза:

"Врата в Ад открыты"

Дом трясётся. Горячий приторный ветер наполняет дом. Крик, обещающий вечную боль, звучит из соседней комнаты. Вы никогда не слышали и не могли вообразить такой ужас: крик каких существ может быть наполнен таким злом.

За исключением, возможно, демонов из Ада.

Кольцо = Ring.

Что вы знаете о плохих парнях:

Демоны влезли в дом через портал из Ада. Они хотят убить всех. Все Демоны имеют разные физические и ментальные характеристики.

Вы выигрываете когда:

Вы убиваете Повелителя Демонов. Чтобы сделать это, вам нужно победить его два раза пока вы носите Кольцо. Вы можете атаковать с помощью Силы или Разума.

Специальные правила атаки:

- ◆ Если вы атакуете Повелителя Демонов с помощью Кольца, добавьте 2 к результату вашего броска. Победив его в первый раз, вы оглушаете его. Когда вы победите его во второй раз, он умрёт. (Если Повелитель Демонов атакует Героя, у которого есть Кольцо и проигрывает, это также считается за одну из двух необходимых побед.)
- ◆ Если вы атакуете другого Демона с помощью Разума, используя Кольцо, и побеждаете его, вы получаете контроль над этим Демоном. (Вы можете контролировать несколько Демонов.) Вы можете двигать его и атаковать им других Демонов или Предателя в ваши последующие ходы. Если другой Герой берёт кольцо, то он контролирует всех захваченных Демонов. Если Кольцо роняется или крадётся Предателем, все Демоны выходят из под вашего контроля.
- ◆ Если вы побеждаете Демона или Повелителя Демонов без Кольца, вы оглушаете монстра как обычно.

Если вы выигрываете:

Кольцо Короля Соломона вспыхивает на вашем пальце, когда повелитель демонов изгнан.

Дом снова трясёт. Горячий приторный воздух, источаемый Вратами Ада, колеблется, слабеет, затем меняет своё направление. Врата Ада становятся Адским Сливом - смрад, жар и огонь всасываются обратно. Щупальца огненной змеи крепко обвивают демонов. Крики демонов звучат как агония гибнущей души, прежде чем их втягивает в пасть Ада.

Как только последний воющий демон исчезает в портале, Адская Дыра закрывается подобно глазу. Наступает тишина. Ад закончил с вами. Лениво изучая кольцо, вы задумываетесь... а вы закончили с Адом?

29 --- Наследие Франкенштейна (Frankenstein's Legacy)

Ваш спутник склонился над пожелтевшими страницами книги, не обращая внимания на всё остальное. Он бормочет что-то о смерти, трупах, оживлении мёртвой плоти.

Безумие!

Ваш друг поднимает голову, и вы видите, как нечестивый свет озаряет его фанатичные глаза и лицо. "В Лабораторию!" - говорит он. "Сегодня ночью я раскрою тайну оживления мёртвых! Когда-нибудь мёртвые конечности снова будут двигаться, безжизненный мозг пробудится, а умершее тело встанет. Сегодня ночью мёртвые восстанут!"

Прямо сейчас:

- ◆ Отложите 5 пятигранных жетонов Предметов (обозначающие Факела).
- ◆ Установите значение трека Хода/Повреждений на 0. Вам он понадобится для отслеживания ударов Факелом.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель вдохнул жизнь в Монстра Франкенштейна. Чтобы испытать его силу, Предатель прикажет ему убить вас всех. Монстр очень сильный, поэтому вы должны избегать его. К

счастью у него есть одна слабость – огонь.

Вы выигрываете когда:

Монстр мёртв.

Как убить Монстра:

Есть два способа убить Монстра Франкенштейна:

1. **Смерть от Огня:** Идите в Обгорелую Комнату(Charred Room), Комнату с Печью (Furnace Room), Комнату с Пентаграммой (Pentagram Chamber) или Кухню (Kitchen), чтобы найти и зажечь Факел. Поместите жетон Факела на карту вашего персонажа. Вы можете найти любое количество Факелов, но каждый Исследователь может нести только один жетон. Когда вы находитесь в комнате с Монстром или в соседней с ним комнате, вы можете атаковать его с помощью Скорости, чтобы кинуть Факел в Монстра. Если вы побеждаете монстра, он получает один удар Факела. Увеличьте трек Хода/Повреждений на 1 и скиньте жетон Факела. Эта атака не оглушает Монстра. Если он побеждает вас, вы теряете Факел: скиньте его. Каждый Герой может кинуть только один Факел в свой ход. Монстр считается побеждённым, когда в него кинули количество Факелов равное количеству Игроков.
2. **Смерть от Падения:** Монстр не одарён умом. Он всегда должен двигаться по направлению к ближайшему Исследователю. Приманите его в Башню или в Комнату с Расщелиной. Затем вы можете пройти проверку Силу на 6+ в одной из этих комнат, чтобы скинуть Монстра. Вы можете кинуть этот бросок только один раз в ваш ход.

Если вы выигрываете:

(Звук вырываемой страницы!) Вы скармливаете ещё одну страницу книги свечке. Эти записи - истинное зло. Вы уверены, что её уничтожение скроет секреты оживления мёртвых навсегда.

(Звук вырываемой страницы!) Вот введение. Несколько страниц заполнены формулами и таблицами, диаграммами и схемами...

Да. Во всём этом определённно есть какой-то ужасный смысл. Внезапно свет озаряет вас - такой яркий и удивительный, такой простой, что вы поражены возможностями книги. Удивительно, что вы один заслуживаете открыть этот потрясающий секрет.

Вы обжигаете палец, совсем чуть-чуть, затушив горящую страницу.

30 --- Могила Дракулы (Tomb of Dracula)

Боль внезапно сжимает ваш желудок, когда скрипит крышка открываемого гроба. Слишком много улик, совпадений и свидетельств, чтобы усомниться в реальности бледной руки, открывающей скрипящую крышку гроба. Рука толстая и короткая, с пальцами-сардельками. Кисть покрыта волосами. Ногти длинные, крепкие и очень острые. Девочка, стоящая рядом с вами, дергает вас за руку.

"Нам нужно убить его," - кричите вы - , "убить до того, как оно полностью пробудится!"

Следующее, что вы видите: свежий укус на шее вашего друга и новые клыки у него во рту.

Копьё = Spear, Святой Символ = Holy Symbol.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель и Девочка (теперь Невеста) – Вампиры, и они в союзе с Дракулой. Дракула очень силен, но его восстановление занимает время. У вас есть несколько ходов до того, как он придёт в сознание. Он и его слуги попытаются либо убить вас, либо превратить в Вампиров

Вы выигрываете когда:

Вы убиваете Дракулу и Невесту.

Как убить Вампиров:

- ◆ Если вы используете Копьё, чтобы победить Вампира с помощью Силы, вы вонзаете его в сердце и убиваете Вампира. Победа без Копья нанесёт повреждение Предателю, или оглушит Графа Дракулу и Невесту по обычным правилам.
- ◆ Предатель следит за количеством ходов, которые прошли с начала сценария. Сразу после того, как Предатель увеличил трек Хода/Повреждений, один из Исследователей бросает количество кубов равное количеству Игроков. Если результат этого броска меньше, чем количество ходов, прошедшее с начала сценария, солнце восходит.
- ◆ Вампиры слабеют, когда наступает день. В начале каждого хода Предателя, после того, как взошло солнце, каждый Вампир (включая Дракулу, Невесту и Предателя) теряет 1 очко с каждой характеристики. Скажите Предателю следить за характеристиками Дракулы и Невесты, записывая их на листочке. Если характеристики Вампира падают до нуля или до символа Черепа, он сгорает от света и умирает.

Специальные правила атаки:

Если вы победили Вампира, вы наносите повреждение как обычно. Если у вас есть Святой Символ, вы можете передвинуть Вампира на 1 комнату дальше от вас (через соединяющую дверь) за каждое повреждение, которое вы нанесли.

Если вы выигрываете:

Кол в сердце, свет солнца - вот ваше оружие против кровопийцы и его отпрысков тьмы. Наступил день. Вампиры уничтожены. Легенда о Дракуле остаётся просто легендой.

Их действительно больше нет, думаете вы, лениво почесывая ранку на шее. Надо бы ее обработать, так, на всякий случай.

31a --- Он живой! (It's Alive!)

Вы осторожно подносите руку к стене. Тук, ТУК, тук ТУК, тук ТУК. Вы чувствуете удары сердца дома малейшим прикосновением. А что ещё хуже, вы чувствуете тепло стен, словно это кожа. Потoki влажного ветра проходят через каждую комнату в доме, отвратительно имитируя дыхание.

Дом живой! И вы заперты внутри.

Единственный выход из дома заперт.

Вы должны убить дом.

Прямо сейчас:

Если вы находитесь в Кухне (Kitchen), Погребе (Larder), Обеденной (Dining Room) или в

Винном Погребе (Wine Cellar), вас съедают. Предатель скажет вам, что происходит и каковы ваши дальнейшие действия.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель хочет сохранить жизнь Дому любой ценой. И, конечно, Дом хочет выжить.

Вы выигрываете когда:

Вы убиваете Сердце или Мозг с использованием Копья (Spear). Сердце находится в Комнате с Органом (Organ Room). Мозг находится на Чердаке (Attic). Если вы победите в атаке один из этих органов, это убьёт Дом.

Дом:

Некоторые другие комнаты в Доме стали чем-то иным. Предатель скажет вам, что происходит, если вы войдёте в одну из них.

- ◆ Обеденная (Dining Room), Кухня (Kitchen), Погреб (Larder) и Чердак (Attic) стали пищеварительной системой.
- ◆ Теплица (Conservatory) стала дыхательной системой.
- ◆ Балкон (Balcony) и Прихожая (Entrance Hall) стали отвратительными зубами.
- ◆ Исследовательская Лаборатория (Research Laboratory) и Операционная Лаборатория (Operation Laboratory) стали гландами.

Если вы выигрываете:

Стулья бьют вас, летающая посуда сыпется на вас, словно дождь. Дерево, штукатурка, стекло и цемент преследуют вас по всему дому. Но вот вы стоите, с копьём в руке, ударяя со всей силой в огромный дрожащий орган, который поддерживает мерзкую жизнь этого дома.

Вы наносите удар и блестящая кровь полностью обливает вас, практически сбивая с ног. Но вы упорно стоите. Вы наносите удар, ещё и ещё, пытаясь дышать в потоке крови.

Наконец дом вздрагивает в последний раз. Его исколотое "сердце" провисает и замирает.

Дом мёртв.

316 --- Рождённый в воздухе (Airborne)

Оглушительный крик заставляет вас вздрогнуть. Через секунду вам кажется, что дом сотрясается и отрывается от земли, поднимаясь в воздух. Но это было бы безумием.

Вы бежите к окну и видите, что безумие - реальность: птица, размером с Боинг несёт дом в своих когтях, по-видимому, чтобы покормить свой чудовищный выводок. Земля под вами все отдаляется и отдаляется. Если вы хотите выжить, то нужно как можно скорее выбраться из дома, но вам нужно как-то пережить падение.

Вы припоминаете, как один из ваших друзей упоминал о парашютах, о которых он споткнулся. Вам всего лишь нужно найти один. Возможно, всем не хватит, но вы уверены, что другие согласятся с тем, что вы заслуживаете парашют.

Прямо сейчас:

- ◆ Отложите количество пятигранных жетонов Предметов равное половине

количества Игроков (округлённой вниз). Они обозначают Парашюты.

- ◆ Удалите все тайлы подвала из дома. Если в подвале есть Исследователи, поместите их в Мистический Лифт(Mystic Elevator) и присоедините этот тайл к любой свободной двери на первом этаже. Если Мистический Лифт (Mystic Elevator) не в доме, найдите его в колоде Комнат и поместите на первый или второй этаж. Затем перетасуйте колоду Комнат.

Что вы знаете о плохих парнях:

В этом сценарии нет Предателя – только Герои. Даже без Предателя, только некоторые из вас смогут выжить.

Вы выигрываете когда:

Вы покидаете дом с помощью Парашюта. Герои, которые не находят Парашют, умирают.

Поиск парашюта:

- ◆ Герои всё ещё могут исследовать дом и открывать новые комнаты. Они не могут входить в подвал. (Если тайл следующей комнаты можно положить только в подвал, положите его в сброс и берите тайлы до тех пор, пока не сможете поместить один.)
- ◆ В доме спрятано несколько Парашютов. Вы можете найти Парашют, пройдя проверку на Знание или Скорость 4+ в любой комнате с символом Знамения. Если вы успешно прошли проверку, возьмите жетон Парашюта и поместите его на карту вашего персонажа. Только один Парашют можно найти в одной комнате.
- ◆ В ход, когда вы нашли или украли Парашют, вы больше не можете двигаться. Вы можете нести только один Парашют одновременно.

Специальные правила атаки:

- ◆ Вы можете украсть Парашют у другого Героя, используя атаку с помощью Силы (защищаясь по Силе, как обычно) или обманывая вашего оппонента с помощью Знания (защищаясь по Знанию). Вопреки обычным правилам для кражи Предметов, вы можете взять Парашют вместо нанесения повреждений, если вы выиграли на 1+. При этом проигравший не получает никаких повреждений. После этого атакующий заканчивает свой ход, независимо от того, выиграл он, или нет.
- ◆ Вы можете атаковать других Исследователей с целью нанесения повреждений, используя обычные правила. Мёртвый Герой, у которого был Парашют, роняет его, и любой другой Герой может поднять этот Парашют.
- ◆ Герои замедляют друг друга, как если бы они были монстрами.

Как покинуть дом:

Когда у вас есть Парашют, вы можете покинуть дом. Чтобы сделать это, придите в Прихожую (Entrance Hall), на Балкон (Balcony), в Башню (Tower), в Угольную Шахту (Coal Chute) или в Разрушенную Комнату (Collapsed Room) и потратьте 1 очко передвижения. Затем пройдите проверку Знания (чтобы убедиться, что вы знаете, как он работает) или на Разум (чтобы психологически подготовиться) на 4+. Если вы успешно прошли проверку, вы безопасно покидаете дом.

Если вы выигрываете:

Воздух пролетает мимо вас, как ураган. С облегчением вы чувствуете, как парашют над вами раскрывается, и скорость падения замедляется. Затем вы

слышите хлопающий шум. Подняв глаза, вы видите разрывы в куполе парашюта. Также кажется, что спутались несколько строп. Возможно парашют был повреждён во время драки, но сейчас, кажется, всё нормально. Дыры, похоже, не будут становиться больше. По крайней мере пока...

Если вы проигрываете:

Ваши так называемые друзья оставили вас на съедение птенцам этой демонической хищной птицы. С другой стороны, возможно, если вы упадете на другого человека, то переживете падение. Ваши друзья отсюда выглядят довольно мягкими...

32 --- Потерянные (Lost)

Хрустальный шар вспыхивает, и громовой аккорд вырывается из органной трубы. Дом трясётся, меняя обстановку и даже планировку. Воздух уплотняется, становится приторным, зелёным и ядовитым. Снаружи лиловое небо, деревья выглядят словно трубчатые кошмары, а у аборигенов больше зубов, чем у любого человека на Земле.

Хорошая идея вернуть дом в родное измерение до того, как у вас облезет кожа. Сумасшедший = Madman, Книга = Book.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель – инопланетянин, который переместил дом в своё родное измерение. Едкий воздух медленно убьёт вас.

Вы выигрываете когда:

Вы возвращаете дом на его прежнее место.

Вы должны сделать это:

В начале хода каждого Героя киньте 2 кубика: тот Герой вычитает этот результат из характеристики или комбинации характеристик.

Как вернуть дом:

Трубный орган в Комнате с Органом (Organ Room) – не просто музыкальный инструмент. Это телепорт. Вам нужно сыграть правильную музыку на органе, издавая звук определённой частоты, чтобы телепортироваться между измерениями.

Пока вы находитесь в Комнате с Органом (Organ Room), вы можете пройти проверку Знания, чтобы сыграть правильную музыку. Герой может попробовать сыграть на органе только один раз в свой ход. Нижеприведённый результат отправит дом обратно.

Количество Игроков	Требуемый результат
3	15+
4	16+
5	18+
6	20+

Вы можете исследовать дом, чтобы найти ключи к правильной музыке. Найденные ключи дают бонус каждому, кто играет на органе. Один и тот же ключ может быть найден только один раз.

- ◆ Добавьте 1 к результату за каждую комнату в доме с символом Знамения.
- ◆ Добавьте 2 к результату, если вы играете на органе, и ваше хобби – музыка.

- ◆ Добавьте 2 к результату, если вы успешно найдёте книги по музыке в Библиотеке (Library). Один раз в ваш ход, если вы находитесь в Библиотеке (Library), вы можете пройти проверку Знания 5+, чтобы найти книги.
- ◆ Добавьте 2 к результату, если вы пойдёте в Игровую Комнату (Game Room) и пройдёте проверку Разума 5+, чтобы посмотреть на трофеи экзотических животных и понять, в каком измерении вы находитесь.
- ◆ Добавьте 2 к результату, если вы пойдёте в Башню (Tower) и пройдёте проверку Знания 5+, чтобы определить местоположение новой планеты по звёздам.
- ◆ Добавьте 2 к результату, если Сумасшедший находится в Комнате с Органом (Organ Room). (Он путешествовал между измерениями несколько раз.)
- ◆ Добавьте 2 к результату, если Книга находится в Комнате с Органом (Organ Room,). (Это межпространственный атлас.)

Если вы выигрываете:

Орган издаёт ещё один хрип, безжизненный вздох. И ещё раз, ничего. Из вашего носа продолжает течь кровь, ваша кожа облезает и отпадает большими кусками, вы видите перед собой только размытое пятно. Ещё один шанс... Вы выдавливайте последний аккорд на органе. В этот раз звук гремит и резонирует во всем доме. Дом снова трясётся, меняя обстановку и даже планировку. Воздух очищается, становясь прозрачным. Снаружи темно. Боль отпускает. Кровотечение уменьшается. Получилось! Вы вернулись в своё родное измерение. Но разве вы на родной планете? Это ещё предстоит выяснить.

33а --- Тварь из озера (Creature from the Lake)

Вы всматриваетесь в подземное озеро. Чёрное, гладкое, как зеркало, тихое. Как далеко оно простирается? Насколько глубоко?

Ваше размышление прерывается, когда поверхность озера покрывается рябью, и на ней показывается омертвевшее создание, покрытое грязью. Выглядящее как человек, или, возможно, как морская звезда, размером с человека, это чудовище хватает девочку. Она кричит и её крик прерывается, когда существо уходит в воды озера.

Её больше нет. Вы прыгаете в воду, выкрикивая имя девочки. К счастью, воды всего лишь по грудь. Хватит ли у вас духа спасти её? Вы должны решить: спасти себя или спасти девочку.

Хрустальный Шар = Crystal Ball.

Прямо сейчас:

- ◆ Если Подземное Озеро не находится в доме, найдите его в колоде Комнат и положите в дом. Затем перетасуете колоду Комнат.
- ◆ Вы не можете открывать новые комнаты в доме, кроме случая, когда выхода из подвала нет. В этом случае вы должны продолжать исследовать дом пока не найдёте выход.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель хочет скормить Девочку Существу.

Вы выигрываете когда:

Вы вытаскиваете Девочку из Озера до того, как она утонет.

Озеро:

Вам нужно нырнуть в Озеро, чтобы найти Девочку.

Чтобы нырнуть в Озеро, принимаете две стороны тайла без дверей, как если бы там были двери под водой. Озеро расширяется с этих двух сторон. Когда вы двигаетесь с тайла Подземного Озера (Underground Lake) в само Озеро, возьмите тайл из колоды Комнат и положите его лицом вниз в зону, куда вошёл ваш Исследователь. Этот тайл теперь **тайл Озера**. Когда в колоде Комнат кончатся тайлы, начните брать тайлы со второго этажа. Тайлы Озера исходят из обеих сторон Подземного Озера и не обязательно должны быть расположены по прямой.

В начале каждого вашего хода, если вы хотите двигаться на тайл Озера, вы можете пройти проверку Силу, чтобы плыть:

4+ Каждый тайл Озера считается за 2 очка передвижения.

0-3 Каждый тайл Озера считается за 3 очка передвижения.

Если вы роняете какие-то Предметы, когда находитесь на тайле Озера, эти Предметы потеряны (они скидываются).

Как найти Девочку:

В конце каждого хода, если вы находитесь на тайле Озера, киньте 4 кубика.

- ◆ Добавьте 1 к выпавшему результату за каждый тайл озера (включая тот, на котором вы находитесь) между вами и тайлом Подземного Озера(Underground Lake).
- ◆ Добавьте 2 к выпавшему результату, если у вас есть Хрустальный Шар.
- ◆ Добавьте 3 к выпавшему результату, если вы находитесь на тайле Озера, который вы положили в этот ход.

Скажите Предателю ваш результат и он скажет вам, что произойдёт. Чем выше результат, тем больше шансов найти Девочку.

Если вы выигрываете:

Вы видите, что девочка лежит на воде лицом вниз, слегка покачиваясь. Вы гребете изо всех сил, опасаясь, что куски мусора и потоки воды вокруг ваших ног - на самом деле прикосновение вернувшегося существа...

Наконец, вы добираетесь до девочки. Слишком поздно? Вы переворачиваете её. Она судорожно вздыхает - она жива!

Вы возвращаетесь обратно на берег. Вас мучает только один вопрос: может ли существо достать вас на суше? Конечно нет. Это было бы невысказано.

336 --- Призыв тьмы (An Invocation of Darkness)

С момента открытия книги ваш друг безумно гоготал, бормоча что-то о вратах и "пространстве между звёздами". Он точно сумасшедший, и единственный способ вернуть его в сознание - это уничтожить зловещую силу, которая находится в нём.

Книга = Book.

Прямо сейчас:

Если в доме нет ни Часовни (Chapel), ни Комнаты с Пентаграммой (Pentagram Chamber), Игрок слева от зачинщика сценария ищет одну из них в колоде Комнат и кладёт в дом. (Советуем положить эту комнату как можно дальше от Предателя.) Затем перетасуете колоду Комнат.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель использует Книгу, чтобы призвать могучего Древнего Бога, который поглотит этот мир, начиная с вас.

Вы выигрываете когда:

Вы уничтожаете Книгу. Вы также выигрываете, если вы убиваете Предателя перед тем, как он закончит ритуал призыва.

Как уничтожить Книгу:

- ◆ Перед вызовом Древнего Бога, вы можете украсть книгу у Предателя. (Смотрите «Специальные Атаки» на странице 13 *Книги Правил*.)
- ◆ После вызова Книга будет лежать в комнате, которую Предатель использовал для ритуала. Вы сможете поднять её, как обычный Предмет.
- ◆ Принесите Книгу в Комнату с Печью (Furnace Room) или в Комнату с Расщелиной (Chasm). Затем потратьте 1 очко передвижения, чтобы выкинуть туда Книгу, уничтожить её и изгнать Древнего Бога.

Если вы выигрываете:

Вы не уверены в том, что вам когда-либо удастся полностью оправиться после всего увиденного сегодняшним вечером. Есть несколько вещей, которые людям Не Стоит Знать, и вы уверены, что это одна из них. Возможно, удастся убедить себя, что это был всего лишь сон...

34а --- Безумный, безумный мир (Mad, Mad World)

Обычно дружелюбное поведение друга внезапно меняется на высокомерное и царственное. Затем он кричит командующим тоном: "Предатели! Как вы посмели убить вашего соратника и благородного лидера? Вы когда-то были моими друзьями. Ettu, Brute? Я отомщу и отомщу прямо сейчас!"

Собака = Dog.

Прямо сейчас:

Если Хранилище (Vault) не находится в доме, найдите его в колоде Комнат и положите в подвал. Затем перетасуйте колоду Комнат.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель – сбежавший душевнобольной, который думает, что он – Юлий Цезарь. Каждый из его умалишённых Слуг тоже верит, что он – Цезарь. Они верят, что вы – реинкарнации сенаторов, которые предали их, поэтому они попытаются убить вас всех.

Вы выигрываете когда:

Вы запираете Слуг в Хранилище (Vault) и убиваете или запираете Предателя.

Как запереть Сумасшедших:

Кто-то должен открыть Хранилище (Vault) перед тем, как вы сможете в нём кого-либо запереть. Когда Хранилище (Vault) открыто, вы можете запереть захваченного Слугу или Предателя, проведя весь ход с этим монстром или персонажем в Хранилище (Vault). Вы больше не сможете выполнять никаких действий в этот ход. Запертый Слуга или Предатель теперь находятся вне игры.

Как поймать Сумасшедшего:

Если вы выигрываете у Слуги или Предателя при атаке с помощью Силы, вы можете захватить его вместо оглушения или нанесения повреждений. (Тогда Предатель не получает повреждений, а Слуга не оглушается.) Если вы победили, то после этого вы можете принести Предателя или Слугу в Хранилище(Vault). Пока вы несёте его, он ослаблен и не может выполнять никаких действий.

- ◆ Вы кидаете на два кубика меньше при атаке с помощью Силы, пока кого-нибудь несёте.
- ◆ Вы можете нести только одного человека. Пока вы его несёте, каждая комната считается за 2 очка передвижения. Вы всегда можете пройти как минимум одну комнату.
- ◆ Вы можете передать тело человека другому Исследователю, как будто бы вы передали Предмет.
- ◆ Собака не может нести Слугу или Предателя.

Если вы выигрываете:

Вопль безумия заставляет ваши волосы шевелиться. Ваш друг кричит о крови, убийстве, мести. Вы заперли его - "Юлия" и сделали мир безопаснее. Удары в дверь слышатся всё чаще. Вы слышите, как трещит и разламывается древесина. Как надолго хватит двери?

346 --- Гильотины (Guillotines)

У вас начинается головокружение. Постепенно вы теряете сознание.

Вы очнулись. Как много времени прошло? Когда вы поднимаетесь на ноги, вы слышите записанный голос.

"Здравствуйте. Вы не знаете меня, но я знаю о вас все. Я хочу сыграть с вами в игру. Дверь этого особняка распахнётся через час, но все вы будете мертвы к этому времени, если вам не удастся кое-что найти."

"Вы, наверное, заметили, что на шее каждого закреплён стальной ошейник. В этом ошейнике мощной пружиной удерживается лезвие. Когда таймер на устройстве истечёт, жизнь его владельца прервется мгновенно."

"Ключи спрятаны по всему дому. Чтобы снять ошейник вам нужно 2 ключа. Когда вы снимите его, вы сможете уйти. Некоторые из них спрятаны в труднодоступных местах".

"Да начнётся игра".

Что слышит Предатель:

"Все люди в этом доме были свидетелями автомобильной аварии, в которой погибла ваша мать. Её машина загорелась, но они слишком боялись вытащить её бессознательное тело до взрыва бензобака. Теперь у вас есть шанс отомстить. Ваш ошейник не работает, но другие не знают об этом. Хватит ли у них мужества, чтобы помочь вам так, как они не помогли ей?"

Прямо сейчас:

- ◆ Поместите пятигранные жетоны Предметов (обозначающие Ключи) в следующие комнаты сейчас или когда эти комнаты будут открыты: Чердак (Attic), Катакомбы (Catacombs), Комната с Расщелиной (Chasm), Разрушенная Комната (Collapsed Room), Склеп (Crypt), Комната с Печью (Furnace Room), Галерея (Gallery),

Захламлённая Комната (Junk Room), Операционная Лаборатория (Operation Laboratory), Комната с Пентаграммой (Pentagram Chamber), Башня (Tower) и Хранилище (Vault).

- ◆ Возьмите красные жетоны монстров, пронумерованные от 1 до количества Игроков. Случайным образом раздайте по одному жетону каждому Игроку (со скрытым номером). Исследователь, который получил жетон с номером 1 – Предатель.
- ◆ Возьмите пятигранные жетоны Предметов, пронумерованные от 1 до количества Игроков. Игроки держат эти жетоны лицом вверх (чтобы был виден номер).
- ◆ Установите трек Хода/Повреждений на 0, если Игроков 4 или меньше, или на 1, если Игроков 5 или больше. Вы будете использовать его, чтобы отслеживать время.

Что вы знаете о плохих парнях:

Сценарий использует правила скрытого Предателя, описанные на странице 17 *Книги Правил*. Вы все прочитаете их, но только один из вас Предатель.

Кто-то надел на вас ошейник с тикающим таймером, который, похоже, скоро собирается снести вам голову. Один из ваших спутников думает, что вы будете лучше выглядеть без неё.

Предатель: Предатель должен показать себя, если Исследователь будет убит ошейником. Перед этим он может собирать ключи и даже передавать их другим Игрокам, чтобы завоевать их доверие.

Вы выигрываете когда:

Герои выигрывают, когда все ошейники сняты и как минимум половина из них (округлённая вверх) всё ещё живы. Если более половины Героев убито, выигрывает Предатель.

Ошейник снимается, когда он был открыт, или сдетонировал. Ошейник также считается снятым, когда носивший его Герой умирает по другим причинам, или если ошейник находится на живом или мёртвом Предателе.

Как снять ошейник:

- ◆ Вы можете взять жетон Ключа из комнаты после того, как взаимодействовали с эффектами, которые требует Ключ. Взятие Ключа не считается обязательным действием. Таблица снизу объясняет, какие эффекты комнаты должны произойти для взятия Ключа.
- ◆ Вы не можете двигаться после того, как нашли Ключ. Но вы можете использовать его, или передать другому Исследователю. Каждый Ключ может быть использован для снятия ошейника только один раз. После этого сбросьте жетон Ключа.
- ◆ Если у вас есть как минимум два жетона Ключа, вы можете сказать в любое время в ваш ход, что вы снимаете ваш собственный ошейник или ошейник кого-либо ещё в комнате с вами. (Запомните, что Исследователь не может получить Ключ и снять ошейник в один и тот же ход.)
- ◆ Ключи нельзя использовать, чтобы снять ошейник обезглавленного Предателя.

Эффекты комнат, необходимые для получения ключа:

- ◆ **Склеп(Crypt), Комната с Печью (Furnace Room):** возьмите Ключ после получения повреждений от эффекта комнаты, написанного на её тайле.
- ◆ **Галерея (Gallery):** вы должны прыгнуть в Бальный Зал (который должен быть в доме), чтобы получить Ключ.

- ◆ **Разрушенная Комната (Collapsed Room):** сначала вы должны сделать бросок, чтобы избежать падения. Если вы успешно прошли проверку, вы получаете Ключ, если нет, вы падаете в подвал без Ключа.
- ◆ **Хранилище (Vault):** первый Исследователь, который закончит ход в этой комнате, после того, как сейф открыт, получает Ключ.
- ◆ **Катакомбы (Catacombs), Комната с Расщелиной (Chasm), Башня (Tower):** Вы должны выиграть бросок, чтобы пересечь комнату, перед получением Ключа. Если вы провалили проверку, вы можете попробовать снова в следующий ход. Если вы успешно прошли проверку, вы заканчиваете ход на другой стороне комнаты. Вам понадобится кидать снова, если нужно вернуться назад - туда, откуда пришли.
- ◆ **Чердак (Attic), Захламлённая Комната (Junk Room), Комната с Пентаграммой (Pentagram Chamber):** чтобы получить ключ, вам нужно пройти проверку, которую требует тайл, как будто бы вы покидаете комнату. Если вы провалили проверку, вы получаете обозначенное повреждение и не находите Ключ. Выиграли вы бросок или нет, вам всё равно придётся кидать ещё раз, когда вы попытаетесь выйти из комнаты.
- ◆ **Операционная Лаборатория (Operation Laboratory):** рентген показывает, что Ключ находится внутри вас! Вы должны кинуть броски на 3+ по каждой характеристике и получить 2 кубика физического повреждения, чтобы найти Ключ. Если вы провалили любой из бросков, вы всё ещё получаете повреждения, но не находите Ключ.

Вы должны сделать это:

В конце каждого хода Зачинщика Сценария, увеличьте трек Хода/Повреждений на 1. Затем каждый Исследователь, чей номер меньше или равен текущему значению хода, кидает 3 куба. Если выпавший результат меньше, чем значение текущего хода, Исследователь умирает.

Пример: В игре на четырёх игроков, если у Профессора Лонгфэллоу и Зои Ингстром есть жетоны Предметов, пронумерованные 1 и 2 соответственно, то через 2 хода оба Игрока должны будут кинуть 3 кубика. Если выпавший результат равен 0 или 1, тот Исследователь умирает.

Если Герои выигрывают:

Когда последний ошейник снят, двери в особняк открываются, и вы чувствуете холодный бриз, дующий через прихожую. Но кто сделал это и почему? Если люди наслаждаются ужасными пытками, то, возможно, будет продолжение или даже пять...

Если Предатель выигрывает:

Когда вы смотрите на обезглавленные тела людей, которые позволили вашей матери умереть, вы чувствуете себя так, словно получили ценный жизненный урок. Кто бы не совершил этого, он наверняка какой-то глубоко нравственный учитель, и вы чувствуете желание следовать его стопам. Либо так, либо вы оба просто психи. Кто знает?

35 --- Небольшое изменение (Small Change)

Несколько полосатых кошек ходят по дому. Они выглядят раздражёнными и следуют за вами по пятам. Если кошки - самые страшные существа в доме, то

вам не о чем беспокоиться!

Звук разбивающегося стекла отвлекает вас от размышлений. Поворачиваясь, вы видите на полу разбитую вазу. Серебряная жидкость вытекает и превращается в сверкающее облако, которое окружает вас... на пару мгновений вызывая тошноту и головокружение...

Когда в голове проясняется, вы смотрите на стул, и вам кажется, что его сидение за несколько сотен метров от вас. Стало быть вы размером с мышь. Вы слышите знакомый звук из соседней комнаты... "...мяу..."

Револьвер = Revolver, Кольцо = Ring, Динамит = Dynamite.

Прямо сейчас:

Отложите пятигранный жетон Предмета (обозначающий Игрушечный Самолёт).

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель уменьшил вас и впустил Кошек в дом. Они собираются съесть вас.

Вы выигрываете когда:

Как минимум половина Героев (округлённая вверх) использовала Игрушечный Самолёт, чтобы сбежать через Балкон (Balcony), Сады (Gardens), Кладбище (Graveyard), Внутренний Дворик (Patio), Башню (Tower) или любую комнату с выходящим наружу окном.

Бытие уменьшенного:

- ◆ Все Предметы и Знамена уменьшились вместе с вами и действуют как обычно.
- ◆ Вы больше не можете брать карты. Когда вы открываете новую комнату с символом, вы заканчиваете свой ход.
- ◆ Каждый дверной проход считается за одно очко передвижения, поэтому движение из одной комнаты в другую считается за 2 очка передвижения. Вы можете остановиться в дверном проходе.
- ◆ Вы должны пройти проверку Силы 3+, чтобы подняться или спуститься по лестнице. Если вы провалили проверку, вы заканчиваете свой ход, но можете попробовать снова в следующий ход.
- ◆ Вы не можете использовать Разрушенную Комнату (Collapsed Room) или Мистический Лифт (Mystic Elevator). На вас не влияют Галерея (Gallery), Спортзал (Gymnasium) или Хранилище (Vault).
- ◆ Вам нужен Игрушечный Самолёт, чтобы покинуть дом.

Использование Игрушечного Самолёта:

- ◆ Игрушечный самолёт находится в Спальне (Bedroom), Спальне Хозяина (Master Bedroom), Кладовке (Storeroom), на Чердаке (Attic) или в Игровой Комнате (Game Room). Один раз в ваш ход вы можете пройти проверку Знания 3+, чтобы обыскать одну из этих комнат. Если вы успешно прошли проверку, поместите жетон Игрушечного Самолёта в эту комнату.
- ◆ Один раз в ваш ход вы можете пройти проверку Знания 4+, чтобы запустить Игрушечный Самолёт. Если вы успешно прошли проверку, он останется на земле до следующего хода. В это время другие Герои могут сесть на Игрушечный Самолёт, но Кошки могут атаковать этих Героев внутри самолёта.
- ◆ У Игрушечного Самолёта Скорость 5, когда он летит. Герой, который завёл Самолёт, двигает его в свои последующие ходы и передвигает по скорости Самолёта, вместо своей скорости. Как и уменьшенные Исследователи, он считает дверные проходы

за одно очко передвижения.

- ◆ Взятие Героя на борт Игрушечного Самолёта считается за 1 очко передвижения. Когда вы делаете это, Герой на борту с наибольшей Скоростью проходит проверку Скорости:

Бросок Результат

4+ Вы берёте Исследователя на борт.

2.3 Неудача, но вы можете попробовать ещё раз (считается за ещё одно очко передвижения).

0-1 Вы падаете. Игрушечный Самолёт на земле, и вы должны снова запустить его.

- ◆ Вы не можете вылететь из дома до тех пор, пока все живые Герои не находятся на борту. Потратьте 1 очко передвижения, чтобы выйти из комнаты с выходящим наружу окном.
- ◆ Летящих Героев можно атаковать и они сами могут атаковать с помощью Револьвера, Кольца или Динамита.
- ◆ Летящим Героям не нужно кидать броски на Силу, чтобы использовать лестницы. Они могут лететь в обе стороны в Разрушенной Комнате (Collapsed Room) или в Галерее (Gallery) и пролетать через Комнату с Расщелиной (Chasm) без бросков и получения повреждений.
- ◆ Предатель не может летать на Игрушечном Самолёте.

Если Кошка поймала вас:

- ◆ Если вас поймала Кошка, у вас есть шанс выбраться. В начале вашего следующего хода выберите любую характеристику. Вы и Кошка кидаете бросок, используя эту характеристику. Если вы выкидываете больше Кошки, вы сбегаете от неё и продолжаете ход как обычно. Если вы выкинули меньше, вы всё ещё схвачены и ваш ход закончен.
- ◆ Если другой Герой атакует и выигрывает Кошку, Кошка оглушается и роняет вас.
- ◆ Герои, которые схвачены Кошкой, не могут быть подняты на борт самолётом.

Если вы выигрываете:

Маленький самолётик скрипит и трясётся, вылетая из окна. Вы слышите вой разочарования, когда улетаете от кошачьего семейства.

Вы сбежали! Теперь всё, что вам нужно сделать, это найти способ вернуться к прежнему размеру до того, как какой-нибудь ястреб решит пообедать...

36 --- Лучше с друзьями (Better with Friends)

Медальон светится иссиня-чёрным, пульсируя во мраке. Вы чувствуете, как трясется дом, когда вода устремляется в подвал.

Никто не упоминал о лодке, хранящейся на чердаке? Все быстро взбираются по ступенькам наверх... все, кроме предателя, который привёл вас сюда. Ему, кажется, даже не интересна возможность побега.

Дом тонет! У вас нет времени, чтобы выяснить как такое может быть, но, возможно, есть время, чтобы сбежать.

Медальон = Medallion.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель заманил вас сюда на смерть. Дом затапливается водой из Подземного Озера (Underground Lake). Вы утонете, если не сбежите.

Вы выигрываете когда:

Как минимум половина Героев на начало сценария (округлённая вверх) сбежала из дома. Вы не можете оставить живых Героев в доме перед побегом.

Как сбежать из дома:

- ♦ Надувная Лодка находится на Чердаке (Attic). Если Чердак (Attic) не находится в доме, вам нужно исследовать комнаты на втором этаже, пока не найдёте его.
- ♦ Поднимите Надувную Лодку и принесите её с Чердака (Attic) на Балкон (Balcony) или в Башню (Tower). (Поместите жетон Надувной Лодки на вашу карту персонажа, пока носите её.) Надувная Лодка тяжёлая, поэтому, пока вы несёте её, каждая комната считается за 2 очка передвижения. (Только один Герой может нести Надувную Лодку, но её можно передавать.) Собака не может нести Надувную Лодку.
- ♦ Как только все Герои находятся на Балконе (Balcony) или в Башне (Tower) с Надувной Лодкой, вы убегаете из дома. Вы не можете сбежать, пока в остальных комнатах находится как минимум один живой Герой.

Эффекты затопления:

Если любой Исследователь (включая Предателя) начинает свой ход на затопленном этаже, на него действуют следующие эффекты:

- ♦ Если этаж **Частично Затоплен**: вы двигаетесь на 2 очка передвижения меньше в этом ходу.
- ♦ Если этаж **Полностью Затоплен**: вы двигаетесь на 4 очка передвижения меньше в этом ходу и получаете 2 кубика физического повреждения. Эти повреждения нельзя предотвратить или уменьшить.
- ♦ Не зависимо от того, на сколько затоплен дом, вы всегда можете двигаться хотя бы на 1 очко передвижения каждый ход.

Замедление затопления:

Предатель использует трек Хода/Повреждений, чтобы отмерять, сколько времени прошло. Во время вашего хода вы можете оставить Медальон в частично-затопленной или полностью затопленной комнате, что замедлит наводнение на один ход. Когда вы делаете это, скиньте Медальон. Во время следующего хода Предателя он не увеличивает трек Хода/Повреждений.

Если вы выигрываете:

Делая гребки со всей силой, вы плывете в лодке подальше от затопленного дома. Вы слышите, как ваш друг кричит снова и снова:

"Вернись! Вернись! Умирать лучше с друзьями! Раздели смерть со мной!"

Хмм. Звучит заманчиво, но вы предпочитаете отказаться.

37 --- Шах и мат (Checkmate)

Вы наконец разобрались в каракулях и поняли, что написано в старом журнале: "Я, Эбенезер Слокум, выяснил, как заставить саму Смерть явится передо мною. Я приготовился вызвать Смерть на поединок и выиграть у неё! Благодаря обучению, я отточил свой разум до небывалой остроты. О, Смерть, ты не будешь гордиться этой ночью!"

Оглянувшись, вы замечаете, что фигура на шахматной доске упала. Как только вы прикасаетесь к фигуре, она рассыпается в пыль. Похоже на то, что Эбenezер был не настолько подготовлен, как ему хотелось.

Вы видите, как за противоположной стороной стола появляется фигура из тени. Она манит одного из вас и указывает на стол. На нём стоят шахматные фигуры. Вы надеетесь, что сыграете лучше, чем Эбenezер.

Книга = Book.

Что вы знаете о плохих парнях:

Смерть хочет сыграть с вами в шахматы. Если в начале хода Смерти в комнате с ней никого нет, вы проигрываете партию.

Вы выигрываете когда:

Вы ставите шах Смерти, выкидывая больше, чем она при проверке Знания. Один раз в ход Смерти, один из Героев может пройти такую проверку, если находится в комнате со Смертью.

Как победить Смерть:

Некоторые Предметы в доме помогут вам выкинуть больше при броске на Знание, чем это сделает Смерть.

- ◆ Герои могут взять жетоны Священных Печатей. Если вы поднимаете такой жетон, вы можете пройти проверку Знания 4+, чтобы сломать Печать. Вы можете сломать только одну Священную Печать в ваш ход. Каждый раз, когда Герой ломает Священную Печать, Смерть кидает на 1 кубик меньше при проверке Знания в её последующих ходах. Если в игре всего три или четыре Игрока, тогда она бросает на 2 кубика меньше.
- ◆ В Книге есть стратегии для игры в шахматы. Если Герой, у которого есть Книга, играет в шахматы со Смертью, он может добавить 1 кубик к проверке Знания (максимум 8 кубов.)

Специальные правила атаки:

- ◆ Со Смертью можно только играть в шахматы. На неё нельзя воздействовать чем-либо другим.
- ◆ Смерть не замедляет движение Героев.

Если вы выигрываете:

"Шах и мат."

Смерть смотрит прямо на фигуру своего Короля, затем начинает рассыпаться в пыль. Она улыбается, и вы чувствуете, как ваши волосы белеют.

"До встречи" - говорит Смерть...

38 --- Адские твари (Hellbeasts)

Краем глаза вы замечаете красный росчерк. Вы оборачиваетесь - ничего нет. Затем с другой стороны вы видите ещё один огненный росчерк. И ещё один. И ещё один. Обернувшись, вы видите летучую мышь, тело и крылья которой потрёскивают от огня. Но она не испытывает боль и явно не умирает. Она кружится вокруг вас, и жар её крыльев опалает ваши волосы. Один из ваших друзей покатываются со смеху, пока остальные кричат в ужасе.
Плохо дело.

Доска Духов = Spirit Board, Святой Символ = Holy Symbol, Книга = Book, Хрустальный Шар = Crystal Ball.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель управляет роем Огненных Летучих Мышей и хочет убить вас всех. Огненные Летучие Мыши не могут атаковать вас, но они будут обжигать, если вы останетесь с ними в одной комнате.

Вы выигрываете когда:

Вы успешно проводите Экзорцизм, чтобы выгнать всех Огненных Летучих Мышей из дома.

Как провести Обряд Экзорцизма:

Обряд Экзорцизма требует количество выигранных **бросков экзорцизма** равное количеству Игроков.

Для каждого броска требуется специальная Комната или Предмет, и требуется выполнить бросок на Знание или Разум. Каждый Исследователь может кинуть только 1 бросок экзорцизма в свой ход.

♦ Вы можете пройти проверку Разума 5+, чтобы провести экзорцизм, пока находитесь в Часовне (Chapel), Склепе (Crypt) или в Комнате с Пентаграммой (Pentagram Chamber), или пока у вас есть Святой Символ или Доска Духов.

♦ Вы можете пройти проверку Знания 5+, чтобы провести экзорцизм, пока находитесь в Библиотеке (Library) или Исследовательской Лаборатории (Research Laboratory), или пока у вас есть Книга или Хрустальный Шар.

Каждый раз, когда вы успешно проходите проверку, поместите жетон Разума или Знания (в зависимости от использованной для броска характеристики) на карту Предмета или тайл Комнаты, которые вы использовали для Обряда Экзорцизма.

Если Герой успешно использует Предмет или Комнату, никто больше не может использовать этот Предмет или Комнату снова. (Например, если вы успешно прошли проверку Знания в Часовне (Chapel), никто больше не может использовать Часовню(Chapel) для Обряда Экзорцизма.)

Когда Герои поместили количество жетонов Разума и/или Знания равное количеству игроков, Огненные Летучие Мыши изгоняются.

Специальные правила атаки:

- ♦ Огненные Летучие Мыши не атакуют и вы не можете атаковать их.
- ♦ Огненные Летучие Мыши не замедляют движения Героев.
- ♦ Предатель скажет вам, сколько повреждений вы получили, находясь в комнате с одним или более жетонами Огненных Летучих Мышей.

Если вы выигрываете:

Летучих мышей больше нет. Они вернулись в ад, породивший их. Дом местами всё ещё тлеет, а запах горелого мяса скручивает ваш желудок в узел. Вы уходите из поместья и клянетесь больше никогда не возвращаться в это страшное место. Если эти адские твари найдут способ вернуться в этот мир, вы не хотели бы быть рядом и снова увидеть их.

39 --- Наследник (The Heir)

Исучая дом, вы натываетесь на интересную легенду. Много лет назад, Романеску, древняя королевская семья, остановилась в этом доме. Все из них,

кроме одного, были убиты собственной стражей.

Изучая родословную, вы узнаете, что один из вас является наследником Романеску. Если истинный наследник воссядет на трон в этом доме, всё наследство вернётся к последнему из рода Романеску.

В изумлении оглядываясь вокруг вы понимаете, что один из ваших друзей пропал. Вы бледнеете, вспоминая, как "друг" бормотал что-то о "концах в воду".

Хорошо бы найти этот трон и водрузить на него наследника как можно скорее.

Копьё = Spear, Кольцо = Ring.

Прямо сейчас:

Зачинщик сценария тайно выбирает одного другого Героя, и тот становится Наследником. Затем Зачинщик Сценария записывает его имя на листочке и показывает другим Героям. Если Наследник умирает, Предатель выигрывает, поэтому вы хотите сохранить личность Наследника в секрете.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель заполонил дом скрытыми Ассасинами.

Вы выигрываете когда:

Наследник сидит на троне с Копьём и Кольцом. Трон находится в Коридоре со Статуями (Statuary Corridor). Как только Наследник вошёл в эту комнату с Копьём и Кольцом, вы выигрываете.

Если вы выигрываете:

Наследник восседает на троне, свет гаснет, но потом зажигается еще ярче. Кольцо увеличивается, становясь короной, а копье уменьшается, превращаясь в старинный ключ. Наследник улыбается: "Я знаю... всё. Входите, и позвольте мне проводить вас к фамильным сокровищам и наградить своих друзей и своих новых стражей".

40 --- Погребенный заживо (Buried Alive)

Буквы скользят по доске духов туда-сюда, туда-сюда, без чьей-либо помощи. Все стоят, пораженные ужасом, когда буквы складываются во фразу:

ПОГРЕБЁННЫЙ ЗАЖИВО

Оглядываясь, вы понимаете, что не видели одного из ваших друзей с тех пор, как вошли в дом. Какая-то извращённая магия, должно быть, мешала вам вспомнить про него! Если ваш друг и правда погребён заживо, вы должны найти его СЕЙЧАС.

Доска Духов = Spirit Board.

Прямо сейчас:

Отложите количество треугольных жетонов Силы равное количеству Игроков.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель похоронил вашего друга (не Игрока) в подвале. (Предатель тайно запишет эту информацию.) Вы не знаете, в какой комнате он был похоронен, но вы знаете, что эта комната была в доме до начала сценария.

Вы выигрываете когда:

Вы находите и выкапываете похороненного человека до того, как он умирает. Доска Духов поможет вам.

Как найти вашего друга:

- ◆ Каждый раз, когда вы входите в комнату, вы можете обыскать её, пройдя проверку Знания 3+ в этой комнате. Если вы успешно проходите проверку, спросите у Предателя: в этой комнате похоронен друг? Вы можете обыскать комнату только один раз в ваш ход.
- ◆ Когда вы нашли комнату, в которой похоронен друг, вы можете пройти проверку Силы на 4+ в этой комнате, чтобы выкопать его. Каждый раз, когда вы успешно проходите проверку, поместите жетон Силы в эту комнату. Чтобы спасти похороненного человека, Героям нужно поместить количество жетонов Силы равное количеству Игроков.

Доска Духов:

- ◆ После начала сценария вы не можете использовать Доску Духов, чтобы посмотреть верхний тайл колоды Комнат. Вместо этого вы используете её, чтобы найти похороненного человека.
- ◆ Герой с Доской Духов не может добровольно передать её или уронить в комнате. Если этот Герой умирает, Доска Духов выпадает со всеми его Предметами как обычно. Любой Исследователь может поднять Доску Духов, как и другие Предметы.
- ◆ Герой с Доской Духов может использовать её только один раз в свой ход до того, как комната с похороненным была найдена. Когда это происходит, скиньте Доску Духов.
- ◆ Когда вы используете Доску Духов, чтобы найти комнату с похороненным, вы не можете двигаться или делать что-то другое в этот ход. Пройдите проверку Разума, чтобы найти эту комнату, и посмотрите на результат:

Бросок Результат

- 0-2 Нет эффекта.
- 3-4 Передвиньте любого Исследователя на 3 очка передвижения.
- 5-6 Вылечите похороненного человека. Предатель следит за количеством повреждений, которое получил похороненный человек. Киньте 2 кубика и скажите Предателю вычесть результат из количества повреждений, нанесённых похороненному.
- 7+ Предатель должен сказать в какой комнате похоронен ваш друг.

Если вы выигрываете:

Отчаянно копая, вы, наконец, освобождаете своего друга из ловушки. Его ногти сломаны от попыток вырваться из деревянного гроба. Кровь стекает по его дрожащим рукам. Ваш друг не издал ни единого звука после освобождения. Вы помогаете ему не спеша выбраться из дома, с мыслью, что при надлежащем уходе ваш друг будет таким же, как раньше... когда-нибудь.

41 --- Невидимый предатель (Invisible Traitor)

Вы слышите, как один из спутников шепчет странное слово... затем кричит. Вы никогда не слышали настолько ужасного звука, издаваемого живым существом. Вы бросаетесь к своему другу, но, когда вы добираетесь до места где он был, вы

оказываетесь одни. Затем вы слышите ёрзание и грубый холодный смех, с ужасом чувствуя, что один из ваших друзей, возможно, превратился во врага.

Череп = Skull, Доска Духов = Spirit Board, Револьвер = Revolver, Динамит = Dynamite.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель стал невидимым и решил убить вас всех

Вы выигрываете когда:

Предатель мёртв.

Бой с тенью:

- ◆ Если Герой выжил после атаки Предателя, он может пройти проверку Знания в конце хода Предателя.

Бросок Результат

0-2 Ничего не происходит.

3-4 Герой знает, если Предатель всё ещё находится в комнате. Если Предатель вышел из комнаты, этот Герой знает, какой выход он использовал.

5+ Герой узнаёт о перемещениях Предателя и знает, в какой комнате он сейчас находится.

- ◆ Один раз в ваш ход вы можете попытаться атаковать невидимого Предателя. Если Предатель находится в комнате вместе с вами, вы атакуете по обычным правилам. Если Предатель в другой комнате, то вы не можете больше атаковать в этом ходу.
- ◆ Если вы стреляете из Револьвера, или бросаете Динамит в комнату с Предателем, атака проходит по обычным правилам.

Череп и Доска Духов:

- ◆ Если у вас есть Череп, то в начале вашего хода вы можете пройти проверку Разума 4+, чтобы вычислить Предателя. Если вы успешно прошли проверку, Предатель должен сказать вам на каком он этаже.
- ◆ Если у вас есть Доска Духов, то в начале вашего хода вы можете пройти проверку Знания 4+, чтобы вычислить Предателя. Если вы успешно прошли проверку, Предатель должен сказать вам, если в комнате, в которой он находится, есть какой-либо символ. Если символ есть, то он должен назвать его.

Если вы выигрываете:

Мёртвый предатель лежит на полу, её тело перестало быть невидимым, потому что зло оставило его. Сейчас она выглядит не так ужасно, когда вы можете рассмотреть ее.

Вы не знаете, почему ваша подруга обернулась против вас. Вы только надеетесь, что зло, изменившее её, не вернёт её назад в ещё более ужасной форме...

42 --- И пришёл герой (Comes the Hero)

Статуя стоит перед вами. Её руки вытянуты, как будто она требует что-то вложить в них. Высеченное на постаменте статуи сообщение гласит: "Победить Непобедимое"

Что бы это значило? И почему вы так сильно дрожите? Что-то пошло не так, и, возможно, только статуя станет вашим единственным способом все исправить.

Святой Символ = Holy Symbol, Топор = Ахе, Хрустальный Шар = Crystal Ball, Книга = Book.

Прямо сейчас:

Поместите пятигранный жетон Предмета (обозначающий Статую) в комнате, где был вскрыт сценарий.

Что вы знаете о плохих парнях:

Невидимый Предатель использует какой-то ритуал, чтобы открыть врата в Ад. Вы не знаете, как он проводится, но подозреваете, что он требует человеческих жертвоприношений.

Вы выигрываете когда:

Предатель мёртв.

Как убить Предателя:

Предателя нельзя атаковать или поранить обычными методами, поэтому вы должны использовать необычный метод, чтобы остановить его.

Руки Статуи протянуты и постамент у её ног гласит «Победить Непобедимое». Статуя не оживёт до тех пор, пока вы не поместите подходящий Предмет в её руки во время вашего хода. Когда вы делаете это, Предмет сбрасывается и Статуя оживает.

Предмет Статуя становится...

Святой Символ	Судья
Топор	Воин
Хрустальный Шар	Пророк
Книга	Маг

Оживлённая Статуя

Скорость 8 Сила 8 Разум 8 Знание 8

Когда Статуя ожила, она остаётся в форме, в которую она превратилась, до конца игры. Скажите Предателю название формы.

- ♦ Статуя не двигается по обычным правилам. Она должна быть активирована ментальной силой Героев. Один раз в ход Героя, если он находится в той же комнате, то он может пройти проверку Знания или на Разума, чтобы передвинуть Статую. Герой может передвинуть её на пространство, меньшее или равное выпавшему результату.
- ♦ Когда Статуя находится в комнате с Предателем, она не атакует. Вместо этого в начале хода Предателя она понижает одну из его характеристик на 1. Характеристика, которую она понижает, зависит от формы статуи.

Статуя Понижаемая характеристика

Судья	Скорость
Воин	Сила
Пророк	Разум
Маг	Знание

- ♦ Если Предатель атакует Статую и побеждает её, она не оглушается. Вместо этого Статуя не понижает характеристики Предателя во время его следующего хода. Она всё ещё может быть передвинута.

Если вы выигрываете:

Статуя сражается так, словно она сражается не за вас, а за весь мир.

Предатель лежит побеждённым, а вы стоите в благоговении мощи статуи.

Теперь она сидит, и её кулак подпирает подбородок. Больше нет никаких

надписей. Всё спокойно.

43а --- Сбор теней (A Gathering of Shadows)

Сначала вы чувствуете зуд на спине. Затем зуд переходит в дрожь, затем вы чувствуете, как что-то отрывается. Вы оборачиваетесь и видите, как ваша тень отделяется, двигаясь по стене. Когда тень ускользает из комнаты, вы замечаете, как собираются другие тени и следуют куда-то вдоль стен.

Без разницы, что происходит, вы должны остановить свою тень и вернуть её себе. Вы точно уверены, что не хотите знать, что произойдёт, если вам это не удастся.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель отделил вашу Тень от тела. Вы должны изгнать все Тени Героев до того, как они достигнут Комнаты с Пентаграммой (Pentagram Chamber). Если Тень войдёт в эту комнату, вы станете Призраком – бездушным монстром.

Вы выигрываете когда:

Вы изгоняете всех теней, проведя Ритуал Света.

Как провести Ритуал Света:

- ◆ Идите в Катакомбы (Catacombs), Часовню (Chapel), Библиотеку (Library) или Исследовательскую Лабораторию (Research Laboratory). Один раз в ваш ход, если вы находитесь в одной из этих комнат, вы можете пройти проверку Знания 4+, чтобы найти описание Ритуала.
- ◆ Когда вы нашли описание Ритуала, любой Исследователь может пройти проверку Знания или Разума 5+ в следующих комнатах: Балкон (Balcony), Сады (Gardens), Кладбище (Graveyard), Внутренний Дворик (Patio) и Башня (Tower). Если вы успешно прошли проверку, положите треугольный жетон Знания или Разума (в зависимости от использованной для броска характеристики) в эту комнату. Когда жетон был помещён в комнату, никто больше не может использовать эту комнату для Ритуала. Когда Герои поместили количество жетонов в дом равное количеству Игроков, Ритуал завершён.

Специальные правила атаки:

- ◆ Каждая Тень соответствует одному из Героев в игре. Она «связана» с этим Героем.
- ◆ Любой Герой может атаковать Тень с помощью Скорости или Разума. Если вы побеждаете Тень, она оглушается, но Герой, связанный с тенью, получает 1 очко повреждения по Скорости.
- ◆ Если в комнате с Тенью есть Свеча, один раз в ваш ход вы можете сказать Предателю передвинуть Тень на 2 очка перемещения назад от Комнаты с Пентаграммой (Pentagram Chamber).
- ◆ Тени двигаются не как Исследователи. Предатель двигает Тени вдоль стен в ход монстров. Тени не замедляют Героев и Герои не замедляют Тени.

Став Призраком:

Когда Тень, связанная с вами вошла в Комнату с Пентаграммой (Pentagram Chamber), она умирает и вы становитесь Призраком. Когда это происходит:

- ◆ Уроните все Предметы в комнате и скиньте все Знамена.
- ◆ Передвиньте своего персонажа в Комнату с Пентаграммой (Pentagram Chamber).

Теперь вы Призрак. Ваши характеристики: Скорость 4 и Разум 4. Вы можете атаковать с

помощью Разума любого Исследователя, если он находится в одной комнате с вами. Вы всё ещё ходите в свой ход. (Вы затем можете прочитать сценарий в Книге Предателя.) Призраки не могут завершить Ритуал Света.

Если вы выигрываете:

Ритуальные слова льются из ваших уст так мощно, что звук заставляет вас чувствовать потоки, вытекающие из тела. Когда ритуал завершен, тени соскальзывают со стен и движутся по полу, прикрепляясь к вам и вашим друзьям. Вы спасены... но перестанете ли вы когда-нибудь пялиться на собственную тень? Всякий раз, когда вы чувствуете небольшой озноб или колики, это может значить повторение истории.

436 --- Звездная болезнь (The Star-Sickness)

Рядом с копьем вы находите записку, в которой говорится: "С тех пор, как я прикоснулся к метеориту, я чувствую изменения, происходящие во мне. Я изучал этот вопрос, смотрел свои клетки под микроскопом, и нашёл скрученную ДНК, которая не похожа на земную. Но что ещё хуже - я слышал существ в моей крови. Они говорили со мной. Рассказывали мне насколько лучше они могут использовать моё тело: по крайней мере намного лучше, чем это делал я."

"Я искал противоядие, но у меня кончается время, и скоро я буду полностью принадлежать этим микробам. Прежде чем это произойдёт, если я сохраню самообладание, я надеюсь броситься на копье, как древние Римляне, и искоренить инопланетные споры раз и навсегда."

"Если мне не удастся, то, возможно, эти заметки помогут тому, кто будет бороться с инфекцией после меня. Однако, я молюсь, что эта болезнь умрёт вместе со мной."

"Вы узнаете ее по трём стадиям. На первой стадии вы чувствуете, как будто это особо опасная лихорадка, когда ваша иммунная система сражается с инфекцией..."

Ой-ой. У вас заложен нос с тех пор, как вы сюда попали.

"На второй стадии споры берут контроль над разумом хозяина".

Сможете ли вы доверять всем вашим друзьям?

"И на третьей стадии... ужас".

Прямо сейчас:

- ◆ Возьмите несколько маленьких жетонов монстров одного цвета, пронумерованных от 1 до удвоенного количества Исследователей в игре, и перемешайте их. Каждый Игрок берёт по два жетона, смотрит на них и никому не показывает. Игрок, у которого жетон с цифрой 1 становится Предателем. Предателей может стать больше по мере развития сценария. Вы остаётесь Предателем, даже если теряете жетон с номером 1.
- ◆ Если Исследовательская Лаборатория (Research Laboratory) не находится в доме, Зачинщик Сценария ищет её в колоде Комнат и кладёт в дом. Затем перетасовывает колоду Комнат.
- ◆ Установите значение трека Хода/Повреждений на 1. Вы будете использовать его для отслеживания времени.
- ◆ Отложите несколько треугольных жетонов Знания. Также отложите пятигранный жетон Предмета (обозначающий Сыворотку).

Что вы знаете о плохих парнях:

Сценарий использует правила скрытого Предателя, описанные на странице 17 *Книги Правил*. Вы все прочтаете их, но только один из вас Предатель.

Предатель был заражён инопланетным вирусом и хочет обратить всех остальных в инопланетян.

Любой, у кого есть жетон Предателя, не может вскрыть его в любое время.

Вы выигрываете когда:

Герои выигрывают, когда они создали Сыворотку и все оставшиеся в живых Исследователи были привиты.

Если все Исследователи мертвы, или стали Предателями и/или Инопланетянами, то Предатели выигрывают. Если выигрывают Предатели, человек, который стал Предателем последним, проигрывает.

Вы должны сделать это в свой ход:

Если вы вошли в комнату с другим Исследователем в первый раз за этот ход, вы должны дать друг другу 1 лежащий лицом вниз жетон, выбранный случайно. Если в комнате находятся несколько Исследователей, поменяйтесь только с одним из них. Вы должны выбрать Исследователя, с которым вы ещё не менялись, если это возможно. Вы можете поменяться только один раз за свой ход.

Если вы получаете жетон с номером 1 после одного из обменов, вы становитесь Предателем и продолжаете им быть, даже если отдадите этот жетон другому Исследователю.

Зачинщик Сценария должен сделать это:

В конце хода Зачинщика Сценария, он увеличивает значение трека Хода/Повреждений на 1, затем бросает количество кубов, равное значению на этом треке. Это физическая атака с помощью Силы, которая действует на каждого Исследователя в доме. Каждый Исследователь затем защищается от атаки, используя Силу, как в обычном случае. У Предателей **нет** иммунитета к этой атаке – инопланетный вирус действует на иммунную систему каждого Исследователя. Для этой атаки нет верхнего порога в количестве кубов.

Как создать Сыворотку:

- ◆ Один раз в ваш ход, если вы находитесь в Исследовательской Лаборатории (Research Laboratory), вы можете пройти проверку Знания 5+. Добавьте 1 кубик к этому броску за каждого другого Исследователя в этой комнате и 1 кубик, если в комнате находится книга. Если вы успешно прошли проверку, поместите жетон Знания в эту комнату.
- ◆ Исследователи также могут поискать Лечебные Травы, чтобы создать Сыворотку, если они находятся в Теплице (Conservatory) или в Садах (Gardens). Если вы заканчиваете ход в одной из этих комнат, вы можете пройти проверку Знания 3+. Если вы успешно прошли проверку, возьмите жетон Знания (обозначающий Лечебные Травы) и поместите его на вашу карту персонажа. Считайте этот жетон за Предмет: его можно скинуть, передать, уронить или украсть. Вы можете искать Лечебные Травы каждый ход и носить больше одного жетона Знания одновременно.
- ◆ Вы можете собрать количество жетонов Знания больше, чем количество Игроков.
- ◆ Чтобы создать Сыворотку, вам нужно собрать в Исследовательской Лаборатории

(Research Laboratory) количество жетонов Знания равно количеству Исследователей. Как минимум 1 жетон должен быть найден именно в лаборатории, и как минимум 1 должен быть собран из Теплицы (Conservatory) или Сада (Gardens). Игрок, который приносит последний жетон в комнату, берёт жетон Сыворотки.

- ◆ Если у вас есть Сыворотка, вы можете вколоть ей себе или другому желающему этого Исследователю в одной комнате с вами, тратя 1 очко передвижения. Когда Сыворотка введена, любой Исследователь, который не является Предателем, больше не обменивает перевернутыми лицом вниз жетонами с другими Исследователями. Его больше не затрагивает инопланетный вирус. Если какие-либо характеристики Исследователя, которому вкололи сыворотку, находятся ниже стартовых значений, повысьте их до этих значений.

Специальные правила атаки:

В этом сценарии все Исследователи могут атаковать друг друга.

Если Предатель умирает по причине, отличной от вкалывания Сыворотки, это Игрок объявляет, что он был Предателем, и переходит в третью стадию. Он пропускает свой следующий ход. В последующие ходы (после пропущенного) этот Исследователь становится Инопланетянином. Он сбрасывает все Предметы и жетоны Знания.

Инопланетяне

Скорость 4 Сила 6 Разум 4

- ◆ На инопланетян не влияет болезнь, и они не могут отдавать, или брать жетоны.
- ◆ Инопланетяне считаются монстрами в правилах передвижения и получения повреждений.
- ◆ Если у вас есть Сыворотка, вы можете вколоть её любому Исследователю (не желающего этого) или Инопланетянину, который находится с вами в комнате, победив его в атаке с помощью Скорости. Это убьёт Предателя или Инопланетянина. Предатель, который умирает от Сыворотки не становится Инопланетянином.
- ◆ Если у вас есть Сыворотка, и вы находитесь в комнате с превращающимся Предателем, вы можете вколоть её ему, потратив 1 очко передвижения. Это также убьёт Предателя, и он не превратится в Инопланетянина.

Если Герои выигрывают:

Ваши инфигированные друзья выглядят как и раньше, но они... другие. Когда вы выходите из дома в большой мир, вы знаете, что будете внимательно смотреть на каждого встречного - в поисках симптомов...

Если Предатель выигрывает:

Вы слышали, что на этой планете миллиарды особей этой формы жизни! Время найти главный популяционный центр и начать усиленную репродукцию.

44 --- Смерть найдет всех нас (Death Doth Find Us All)

Вы чувствуете себя по-другому после того, как вошли сюда. Сначала вы думали, что это всего лишь воображение, но теперь вы уже не уверены. Вы чувствуете себя устало и дрожите, как старик. Вытирая пыль с зеркала, вы смотрите на своё лицо. Морщины испещряют вашу кожу, гораздо глубже, чем раньше. Ваши

волосы седеют, а плечи сутулятся. Вы стареете быстрее, чем этот ужасный старый дом. Вам лучше найти способ остановить это, пока вы не потеряли свою молодость... или даже свою жизнь.

Медальон = Medallion.

Прямо сейчас:

- ◆ Отложите 5 треугольных жетонов Разума. Отложите столько же треугольных жетонов Знания.
- ◆ Отложите несколько пятигранных жетонов Предметов - это **жетоны возраста**.
- ◆ Каждый Герой кладёт один жетон возраста на карту своего персонажа.
- ◆ Возраст каждого Героя равен возрасту, указанному на его карте персонажа плюс 10 лет за каждый жетон возраста на его карте персонажа. Предатель скажет вам результат старения.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель не стареет. Кажется, что он моложе чем когда-либо.

Вы выигрываете когда:

Вы останавливаете сверхъестественный процесс старения.

Вы должны сделать это в свой ход:

За каждое десятилетие вашего возраста поместите жетон возраста на вашу карту персонажа. Предатель скажет вам эффект старения.

Как остановить процесс старения:

Герои должны завершить Ритуал Омоложения.

- ◆ Ритуал омоложения требует количество выигранных **бросков ритуала** равное количеству Игроков. Для каждого броска требуется специальная Комната и требуется выполнить бросок на Знание или Разум. Каждый Герой может кинуть только один бросок в свой ход.
- ◆ Вы можете провести бросок ритуала только, когда находитесь в следующих комнатах: Катакомбы (Catacombs), Обгорелая Комната (Charred Room), Склеп (Crypt), Галерея (Gallery), Кухня (Kitchen), Комната с Пентаграммой (Pentagram Chamber), Башня (Tower).
- ◆ Каждый раз, когда вы выигрываете ритуальный бросок, поместите жетон Разума или Знания (в зависимости от использованной для броска характеристики) на тайл комнаты, которую вы использовали для ритуала.
- ◆ Если Герой успешно использует комнату для броска ритуала, никто больше не может использовать её для ритуала ещё раз.

Медальон:

- ◆ Если у вас есть Медальон, вычтите 1 из количества десятилетий вашего возраста во время хода Предателя (минимум 0).
- ◆ Когда Герой умирает, тот, кто носит Медальон, стареет на 1 десятилетие.

Если вы выигрываете:

Заклинание сотворено. Всё тихо. Минуту никто не двигается и не говорит. Вы пялитесь друг на друга, ожидая, что ваше тело продолжит стареть и меркнуть. Вскоре вы все начинаете истерически смеяться и плакать. Да, вы

живы, но часть вашей жизни была украдена навсегда.

45 --- Тик, тик, тик (Tick, Tick, Tick)

Сначала вы не обращаете внимание на тиканье. Затем, в мгновение тишины, вы ясно его слышите: тик-так, тик-так, словно жуткие удары механического сердца. Слыша хихиканье сумасшедшего, вы понимаете, что звук тиканья от ВАС. Предатель закрепил на вас бомбу!

Сумасшедший = Madman.

Прямо сейчас:

Каждый Герой берёт пятигранный жетон Предмета (обозначающий Бомбу с Часовым Механизмом).

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель – подрывник, который установил на каждого из вас Бомбу с Часовым Механизмом. Вы не знаете, сколько времени вам осталось. Предатель также может взорвать бомбу, но только когда он находится в одной комнате с вами или в соседней с вами комнате. (Соседним комнатам не обязательно соединяться с помощью двери.) Бомбы также тикают, поэтому они могут взорваться по прошествии какого-то времени. Но и это ещё не всё: Предатель работает над одной Большой Бомбой. Вы должны остановить подрывника до того, как он убьёт вас всех.

Вы выигрываете когда:

Предатель мёртв и как минимум один Герой выжил.

Как остановить Предателя:

Как минимум один из вас должен обезвредить свою Бомбу. Так вы сможете убить Предателя до того, как Большая Бомба взорвётся.

- ◆ Один раз в ваш ход вы можете пройти проверку Знания 7+, чтобы обезвредить Бомбу, прикреплённую к вам. Если у вас есть карта Сумасшедшего, вам нужно кинуть этот бросок на 5+. (Он узнаёт сумасшедшего гения в дизайне Бомбы.) Если ваша Бомба обезврежена, скиньте свой жетон Бомбы с Часовым Механизмом. Если результат броска равен 2 или меньше, вы активируете Бомбу и она взрывается, убивая всех Исследователей в этой комнате. Скиньте все принадлежащие им карты Предметов и Знамений.
- ◆ Вместо того, чтобы обезвредить свою собственную Бомбу, вы можете попробовать обезвредить Бомбу у кого-то ещё, если вы находитесь в одной комнате и у вас есть разрешение этого Героя. Вы всё ещё проходите проверку Знания 7+ (на 5+ с картой Сумасшедшего) и всё ещё активируете Бомбу, если результат броска равен 2 или меньше.
- ◆ Предатель будет продолжать работать над Большой Бомбой до своей смерти.

Если вы выигрываете:

Компоненты огромной бомбы разбросаны повсюду. Без маниакального разума предателя для соединения в бомбу, они всего лишь безобидные устройства, не имеющие никакого значения.

46 --- Пиршество (The Feast)

Когда вы бродите по коридорам, вы чувствуете запахи вкусного банкета. Вы

были приглашены на пир! Когда вы пытаетесь понять причину приглашения, ваше предвкушение сменяется ужасом. Части человеческих тел разбросаны по всей прихожей. Полуобгрызанные и полупереваренные, они ведут к обезображенной человеческой голове на серебряном блюде. Один из ваших спутников предал вас, предпочтя кампанию сумасшедших каннибалов, населяющих этот особняк - похоже, что предатель хочет, чтобы вы стали блюдом вечера на этом каннибальском пире.

Прямо сейчас:

- ◆ Если Чердак (Attic) не находится в доме, найдите его в колоде Комнат и положите в дом. Затем перетасуете колоду.
- ◆ Поместите количество маленьких пурпурных жетонов монстров (обозначающих Жертв) на Чердаке (Attic) равное количеству Героев.
- ◆ Все жетоны Жертв начинают игру лежащими в одинаковом направлении. (Поместите каждый жетон так, чтобы он лежал в одном направлением с остальными.)

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель заманил вас в дом, где обитают ненормальные Каннибальные Уродцы. Когда Предатель или Каннибальный Уродец съедают Жертву, они становятся сильнее. Предатель и другие каннибалы также не против поживиться вами.

Вы выигрываете когда:

Предатель и все Каннибальные Уродцы мертвы, или все Жертвы и все Герои убежали из дома. Если хотя бы одна Жертва или один Герой мертвы, вы можете выиграть, только убив всех плохих парней.

Когда вы выводите Жертву из дома, вы усложняете Предателю жизнь. Когда Жертва вышла из дома через главную дверь, отложите это жетон.

Жертвы

Скорость 2 Сила 3 Разум 3

- ◆ Игрок слева от Предателя двигает Жертв начале его хода. Если Герой не находится в комнате с Жертвами, Жертвы двигаются на 2 комнаты прямо. Если они не могут двигаться прямо, они двигаются к следующему выходу слева и выходят через него. Это единственный способ изменить их направление.
- ◆ Жертвы реагируют на опасности в доме и кидают броски, как и монстры. Жертвы не могут проходить через неисследованные двери.
- ◆ Жертвы заканчивают движение, когда входят в комнату с Героем. Жертвы не двигаются сами, когда находятся в одной комнате с Героем.
- ◆ Если Герой начинает свой ход в комнате с Жертвой, этот Герой может двигаться с Жертвой 2 очка передвижения в любом направлении перед тем, как продолжить движение или перед какими-либо действиями в этом ходу. Герой может двигать только одну Жертву в свой ход, но Жертва может быть передвинута несколько раз за круг несколькими Героями.
- ◆ Каннибальные Уродцы или Предатель не замедляют Жертв, а Жертвы не замедляют Уродцев или Предателя.
- ◆ Вы можете пройти проверку Знания (подбирая отмычку) или Силы (ломая дверь) 5+, чтобы открыть парадную дверь Гостиной. Если вы успешно прошли проверку, возьмите карту События и закончите свой ход. В последующие ходы любой Герой

может выйти из дома через парадную дверь в Прихожей (это стоит 1 очко передвижения) с Жертвой, чтобы сбежать. Герой может снова войти в дом (это стоит 1 очко передвижения), чтобы сопроводить больше Жертв.

Специальные правила атаки:

- ◆ Вместо того, чтобы оглушаться, Жертвы и Каннибальные Уродцы умирают, если их победить.
- ◆ Жертвы не атакуют. Жертвы не наносят повреждения, если они выигрывают при атаке.

Если вы выигрываете:

Тело последнего слюнявого уroda лежит перед вами, всё ещё подёргиваясь в луже собственной слюны и крови. Вы выиграли, но ... фух.

47 --- Уроборос (Worm Ouroboros)

Ваш друг вздрагивает и падает на пол. Кровавая пена вытекает из его открытого рта. Затем тело вашего друга разрывается пополам, как если бы гигантская молния ударила посередине. Червь Уроборос, великая змея, обвивающая мир, проложила свой путь в реальность через тело вашего... мёртвого... друга.

Череп = Skull, Револьвер = Revolver, Динамит = Dynamite.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель превратился в Червя Уробороса: гигантскую, двухголовую змею с длинным и широким телом. Если он полностью вырастет, вы не сможете остановить его. Вам нужно действовать быстро.

Вы выигрываете когда:

Уроборос мёртв.

Как убить Уробороса:

Вам нужно убить обе Головы Уробороса, чтобы убить Червя Уробороса. Чтобы убить голову, следуете следующим шагам в этом порядке.

1. Возьмите Череп в комнате, где Предатель оставил его.
2. Принесите Череп в комнату с жетоном Головы Уробороса. Пока у вас есть Череп, вы можете пройти проверку Разума 5+ один раз в ваш ход, чтобы разыграть ослабляющее заклинание на Голову Уробороса. Если вы успешно прошли проверку, вы понижаете её Силу до 5, делая Голову уязвимой к атакам до конца игры. Вы не можете атаковать её до того, как разыграли это заклинание.
3. После того, как вы успешно разыграли заклинание на Голову Уробороса, она получает 1 повреждение, когда вы побеждаете её. Каждая Голова Уробороса должна быть ранена на количество повреждений равное половине от количества Игроков (округлённой вверх). После этого Голова умирает. (Предатель следит за количеством повреждений.)

Специальные правила атаки:

- ◆ Жетоны Голов и Тела Уробороса замедляют Героев.
- ◆ У Голов Уробороса есть иммунитет к атакам с помощью скорости (против тех, которые используют Револьвер или Динамит).

Если вы выигрываете:

Великий червь корчится и бьётся в предсмертной агонии. Вы вытираете кровь со своего лица и опускаетесь на землю. Вы убили его. Он мёртв.

Подождите! Неужели он шевелится? Он возвращается к жизни? Может ли пожиратель миров умереть вовеки? Чтобы узнать наверняка, вам лучше покинуть дом сейчас.

48 --- Сложены аккуратно, как дрова (Stacked Like Cordwood)

Пока вы ехали в этот особняк, один из ваших друзей рассказывал о серии ужасных смертей, которые произошли здесь пять лет назад. Группа подростков ускользнула из безопасного уюта летнего лагеря, чтобы исследовать Старый Дом на Холме. Они надеялись на любовные игры... пока сумасшедший не убил их одного за другим. Также ваш друг упомянул, что убийцу не смогли убить, а его искалеченное тело всегда возвращалось, чтобы убивать снова. Сегодня один из вас видел картину сумасшедшего, висевшую в прихожей. Судя по портрету, он приходится родственником одному из ваших друзей... тому, кто рассказал вам эту историю. Заглядывая в дверной проём, вы видите, как предавший вас друг стоит в одной комнате с телами, сложенными аккуратно, как дрова.

Затем вы слышите, как кто-то... или что-то... входит в парадную дверь.

Топор = Ахе, Копьё = Spear, Кровавый Клинок = Blood Dagger, Жертвенный Клинок = Sacrificial Dagger.

Прямо сейчас:

Отложите количество треугольных жетонов Силы равное количеству Игроков. Отложите столько же треугольных жетонов Знания.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель заодно с Кровавым Джеком, мистическим серийным убийцей. Джек может быть убит только с помощью Проклятого Оружия, спрятанного где-то в доме. Если вы победите его каким-либо другим путём, он станет сильнее, чем когда-либо.

Вы выиграете когда:

Вы найдёте Проклятое Оружие и используете его, чтобы убить Кровавого Джека.

Как найти Проклятое Оружие:

- ◆ Вы знаете, что в доме есть проклятое оружие: Топор, Копьё, Кровавый Клинок или Жертвенный Клинок (по вашему выбору).
- ◆ Если у Героев нет Проклятого Оружия, они должны найти его. Оно находится в одной из следующих комнат: Библиотека (Library), Часовня (Chapel), Хранилище (Vault) или Чердак (Attic). Один раз в ваш ход вы можете пройти проверку Знания 3+ в любой из этих комнат, чтобы найти Проклятое Оружие. (Хранилище (Vault) должно быть открыто). Если вы успешно прошли проверку, найдите в соответствующей колоде Проклятое Оружие по вашему выбору, возьмите его и перетасуйте колоду.
- ◆ После этого Герои должны выяснить, как использовать Проклятое Оружие, чтобы убить Кровавого Джека. Если вы находитесь в комнате с Проклятым Оружием, вы можете пройти проверку Силы или Знания 5+, чтобы изучить его. Если вы успешно прошли проверку, поместите жетон Силы или Знания (в зависимости от

использованной для броска характеристики) на вашу карту персонажа. Когда Герои поместили количество жетонов равное количеству Игроков, они понимают, как убить Кровавого Джека.

- ◆ После этого, если любой Герой побеждает Кровавого Джека, используя Проклятое Оружие, Кровавый Джек умирает навсегда.

Вы должны сделать это:

В начале вашего хода Кровавый Джек источает ауру страха. Если вы в комнате с Кровавым Джеком, вы должны пройти проверку Разума 3+. Если вы провалили проверку, вы теряете 1 очко в ментальной характеристике и 1 очко в физической характеристике.

Если вы выигрываете:

Кровавый Джек трепыхается на другом конце оружия, но продолжает идти к вам, и его страшная улыбка ничуть не поблекла. Как только его руки дотягиваются до вашей шеи, Джек растворяется в воздухе, и оружие падает на пол.

Когда вы уходите, вы ещё раз смотрите на портрет Кровавого Джека, висящий на стене. Убийца ушёл... пока.

49 --- Носи с удовольствием (You Wear It Well)

Вы слышите, как один из ваших друзей бежит по дому, смеясь и рыдая одновременно. Бросившись к другу, вы чувствуете, как ураганный ветер прорывается к вашей душе, выдувая ее из тела.

Вы всё ещё видите стены дома вокруг вас, но они расплываются перед глазами. Серебристый шнур теперь привязывает вас к бессознательному телу. Всё, что вы хотите - вернуться обратно в ваше брненное тело, но как? Как?

Череп = Skull.

Прямо сейчас:

- ◆ Опрокиньте фигурку вашего персонажа: он теперь без сознания. Поместите маленький синий жетон монстра, чтобы обозначить вашу отделившуюся от тела душу. (Запишите номера жетонов, чтобы отличать одну душу Героя от другой.)
- ◆ Отложите количество треугольных жетонов Знания равное количеству Игроков. Отложите столько же треугольных жетонов Разума.
- ◆ Если сейчас нет способа попасть из подвала в другую часть дома, найдите в колоде Комнат тайл Лестницы из Подвала(Stairs from Basement). Положите его в дом и перетасуйте колоду.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель заодно с сильным Астральным Духом. Если Дух сможет овладеть бессознательным телом, он станет бессмертным.

Вы выигрываете когда:

Вы убиваете Астрального Духа. После его уничтожения вы возвращаетесь в свои тела.

Как убить Астрального Духа:

Вы можете атаковать Астрального Духа, но только с помощью Знания или Разума. Каждый раз, когда Герой побеждает в атаку, поместите жетон Знания или Разума (в зависимости от использованной для броска характеристики) на карту персонажа того Героя. Когда Герои

поместили количество жетонов равное количеству Игроков, Астральный Дух умирает.

Души:

Вы отделившаяся от тела Душа.

- ◆ Сохраните все свои характеристики.
- ◆ Вы можете двигаться через стены, как будто бы вы прошли через соединяющие двери, но вы не можете двигаться через пол или потолок. Вы можете передвигаться в любом направлении через Угольную Шахту (Coal Chute), Разрушенную Комнату (Collapsed Room) и Галерею (Gallery). На вас не влияют никакие комнаты, в тексте которых есть физические характеристики или физические повреждения.
- ◆ Вы можете использовать свои Предметы, но не можете передать их другим Героям. Вы не можете поднять, или получить новые Предметы. Если ваша Душа умирает, ваши Предметы скидываются.
- ◆ Вы не можете исследовать новые комнаты.
- ◆ Когда вы атакуете или защищаетесь, вы можете использовать только Знание или Разум.
- ◆ Всё, что должно нанести вашей Душе физические повреждения, наносит ментальные повреждения вместо этого.
- ◆ Вы не можете использовать Череп или любую карту оружия.

Специальные правила атаки:

- ◆ Если вы атакуете Астрального Духа и проигрываете, вы не получаете повреждений.
- ◆ Если вы побеждаете Предателя с помощью ментальной атаки, он оглушается, но не получает повреждений.
- ◆ Предатель может атаковать ваше бессознательное тело, нанося 2 кубика ментального повреждения. Вы не защищаетесь против этой атаки.

Если вы выигрываете:

Ваш спутник посылает разрушительную психическую атаку через астральный дух. Воздух мерцает, и вы растворяетесь.

Когда вы просыпаетесь, вы чувствуете себя немного странно в своём собственном теле, как если бы вы напились на вечеринке или одели чужое пальто. Но, по меньшей мере, это ВАШЕ тело. Вы уверены, что очень скоро оно будет сидеть на вас идеально.

50a --- Небольшое ночное убийство (ALittleNightMurder)

Вы нашли старика Престикотта мёртвым у основания главной лестницы несколько часов назад, а его завещание уже огласили. Вы и ваши друзья получат всё наследство утром... ну, все кроме одного изгоя. Старик всегда ненавидел его. Всё, что вам нужно сделать для получения целого состояния - остаться в доме до рассвета. К несчастью, смерть Старика Престикотта подозрительно похожа на убийство. Вы не уверены, доверяете ли вы слугам... или его родственнику-изгою. В конце концов, если вы не сможете унаследовать его состояние, слуги и подозрительный родственник сделают это.

Вечер перестает быть томным.

Что вы знаете о плохих парнях:

Предатель убил Старика Престикотта. На самом деле Предатель в союзе со Слугами. Они

попытаются убить всех оставшихся из вас до рассвета – это единственный способ получить наследство. Чем позднее ночь, тем сильнее и отчаяннее становятся Слуги.

Вы выигрываете когда:

Наступает Рассвет (Ход 10), но вы должны выжить до этого времени. Если вы проживёте ночь в доме, наследство достанется вам.

Если вы выиграли:

Утренний свет пробивается сквозь окна, когда вы падаете на землю. Вы сделали это! Вы провели ночь в доме старика Престикотта. Его богатство теперь ваше. Вы понимаете, что ваш первый звонок будет агенту по недвижимости. С вас хватит мелких игр старика.

506 --- Охота за сокровищами (Treasure Hunt)

Вы много слышали о сокровищах, спрятанных где-то в этом доме. Только что, в середине пентаграммы, вы нашли оформленный документ. Он содержит следующее сообщение:

*"Я, Иосия Эндерс, будучи в здравом уме и теле, настоящим документом оставляю всё моё состояние тому, кто окажется достаточно умён, чтобы найти его. Ключи к нему спрятаны по всему дому. Удачи, и будьте осторожны!"
Вы сделаете всё, чтобы получить это сокровище. Всё, что угодно.*

Прямо сейчас:

В этом сценарии нет Предателя – только Герои. Все надеются найти спрятанное сокровище, но найдёт его только один.

Зачинщик сценария берёт 20 маленьких красных жетонов монстров, пронумерованных от 1 до 20, затем кладёт их лицом вниз и перемешивает. Он кладёт один жетон лицом вниз в каждую комнату в доме с символами Знамений, Предметов или Событий. Эти жетоны обозначают ключи для поиска сокровищ.

Если таких комнат больше, чем ключей, Зачинщик Сценария распределяет их так, чтобы на каждом этаже их количество было примерно одинаково. Если жетонов ключей больше, чем комнат, отложите неиспользованные жетоны. Поместите жетон ключа лицом вниз в только что исследованную комнату с подходящим символом после того, как вы взяли карту за эту комнату.

Вы выигрываете когда:

Вы находите сокровище. Только один Герой может выиграть.

Поиск сокровища:

- ◆ Вы можете поискать сокровище в любой комнате с перевёрнутым лицом вниз жетоном Ключа. Для этого потратьте 1 очко передвижения и киньте бросок на Знание в этой комнате. Затем добавьте к своему броску количество ключей, которые у вас уже есть в дополнение к любым бонусам, которые дают особенные жетоны ключей, находящиеся у вас. Ловушки (жетоны 17-19) не добавляют очков к вашему броску. Обратитесь к таблице ниже, чтобы узнать результат вашего поиска.
- ◆ Вы можете обыскивать несколько комнат или одну комнату несколько раз во время вашего хода.

Таблица результатов броска

Результат броска Результат поиска

0 Ау! Вы упали. Получите 2 кубика физического повреждения.

1-3 Ничего. Попробуйте ещё раз.

4-12 Возьмите жетон Ключа и переверните его лицом вверх. Обратитесь к следующей таблице, чтобы узнать эффект Ключа.

13-15 Дом начинает рушиться! Если это первый бросок с таким результатом, переверните незанятую комнату на верхнем этаже лицом вниз. Иначе переверните комнату, присоединённую к уже разрушенной. Эти комнаты не обязательно должны быть связаны дверьми. Если разрушается комната, в которой есть Исследователи, они умирают. Когда весь верхний этаж разрушен, начинает разрушаться первый этаж с Большой Лестницы (Grand Staircase). Используйте пятигранные жетоны Предметов, чтобы обозначить Большую Лестницу (Grand Staircase), Фойе (Foyer) и Прихожую (Entrance Hall), когда они будут разрушены. Если весь первый этаж разрушен, все, кто находятся в Подвале, умирают. (Если Мистический Лифт должен будет перенестись на этаж, где нет неразрушенной комнаты с открытым дверным проёмом, то он не двигается.)

16+ Вы находите сокровище!

Ключи:

- ◆ Большинство Ключей дают подсказки при поиске в различных комнатах. Каждый раз, когда вы берёте жетон Ключа, обратитесь к следующей таблице. Она скажет вам: даёт ли этот Ключ бонус при последующих поисках. Некоторые Ключи могут даже убить вас, если вы не пройдёте проверку Знания. Некоторые из них – Ловушки – вообще не дают никаких бонусов. Они только вредят Герою.
- ◆ Вы можете искать в комнате даже тогда, когда жетон Ключа в этой комнате был найден.
- ◆ Исследователи могут передавать жетоны Ключей, как и другие Предметы.
- ◆ Если вы теряете жетон Ключа, независимо от того, передали вы его добровольно, или у вас его украли, вы теряете бонус от этого Ключа.

Таблица Ключей

Ключ Результат

1. **Карта:** +7 к Знанию при поиске в Катакомбах (Catacombs).
2. **Винная этикетка:** +7 к Знанию при поиске в Винном Погребе (Wine Cellar).
3. **Закладка:** +7 к Знанию при поиске в Библиотеке (Library).
4. **Записка:** +7 к Знанию при поиске в Обеденной (Dining Room).
5. **Выпачканная карта:** +6 к Знанию при поиске в Теплице (Conservatory) или Подземном Озере (Underground Lake).
6. **Библейская цитата:** +6 к Знанию при поиске в Склепе (Crypt) или Часовне (Chapel).
7. **Картина неизвестного художника:** +5 к Знанию при поиске на Чердаке (Attic), на Кухне (Kitchen), в Кладовке (Storeroom) или в Погребе (Larder).
8. **Проход в склеп:** +4 к Знанию при поиске в любой комнате в подвале.
9. **План дома с крестом в каждой комнате:** +3 к Знанию при любом поиске.
10. **Научная формула:** Добавьте ваше значение Знания к броску при поиске в Операционной Лаборатории (Operation Laboratory) или Исследовательской Лаборатории (Research Laboratory).
11. **Ноты:** Добавьте ваше значение Знания к броску при поиске в Комнате с Органом (Organ Room).

12. **Серия шахматных ходов:** Добавьте ваше значение Знания к броску при поиске в Игровой Комнате (Game Room).
13. **«Некоторые статуи пустые, если вы можете двигать их»:** Добавьте ваше значение Знания к броску при поиске в Коридоре со Статуями (Statuary Corridor).
14. **«Вы должны влезть своей рукой в огонь...»:** Добавьте ваше значение Разума к броску при поиске в Комнате с Печью (Furnace Room).
15. **«Вы когда-нибудь задумывались о поиске вне дома?»:** +6 к Знанию при поиске в Башне (Tower), на Балконе (Balcony) или в любой комнате с наружу выходящим окном. *Если результат вашего поиска равен 13 или меньше, когда вы используете этот ключ, вы умираете!*
16. **«Умеете ли вы карабкаться?»:** Добавьте ваше значение Силы или Разума при поиске в Комнате с Расщелиной (Chasm). *Если результат вашего поиска равен 13 или меньше, когда вы используете этот ключ, вы умираете!*
17. **Ловушка!** Ядовитый дротик попал в вас! С этого момента вы получаете 1 очко повреждения по любой характеристике по вашему выбору в начале каждого вашего хода.
18. **Ловушка!** Потолок начинает обрушаться! Вы должны пройти проверку Силы или на Знание 4+. Если вы проигрываете бросок, вы получаете 3 куба физического повреждения.
19. **Ловушка!** Комната заполняется ядовитым газом! Каждый Исследователь на вашем этаже (включая вас) должен пройти проверку Силы 3+. Каждый Исследователь, проигравший бросок, получает 3 кубика повреждения по любой характеристике или комбинации характеристик.
20. Вы находите **коробку-пазл** со скользящими стенками и двумя отсеками. В одном отсеке находится кусочек бумаги, в другом паук - чёрная вдова. Вы можете оставить жетон ключа здесь или попробовать решить пазл. Если вы пробуете решить, пройдите проверку Знания.
5+: Возьмите 2 закрытых жетона Ключа с любого места в доме.
0-4: Получите 4 кубика повреждения по любой характеристике или комбинации характеристик.

Специальные правила атаки:

- ◆ Исследователи могут атаковать друг друга и красть жетоны Ключей. (Смотрите раздел «Специальные Атаки» на странице 13 Книги Правил.)
- ◆ Повреждения, получаемые при атаке не могут понизить никакую характеристику ниже символа черепа. (Повреждения с других источников, например Ловушек, всё ещё могут убить вас.)

Если вы выигрываете:

Отдыхая на Багамах, потягивая дайкири, вы иногда чувствуете небольшие угрызения совести за содеянное с целью попасть сюда. Но не слишком часто.