

Число игроков: 3-6

Об игре

В игре «Предательство в Доме на Холме» каждый игрок выбирает себе персонажа, которым будет исследовать жуткий старый дом. Каждый раз, когда вы входите в новую комнату, вы можете найти что-то... Или что-то может найти вас. Исследователи по разному (кто-то лучше, кто-то хуже) справляются с «сюрпризами» Дома. Дом каждую игру строится заново из тайлов комнат.

Из игроков случайным образом выбирается тот, кто строит сценарий. Когда сценарий начинается, один из игроков предает всех остальных. Он называется предателем, остальные игроки становятся героями, пытающимися выжить. По сути, игра это бой между предателем и героями... чаще всего, бой на смерть.

В этой игре 50 сценариев, каждый из которых содержит разные истории. Каждая из них расскажет вам историю вашей жизни или смерти в Доме на Холме.

Компоненты

1 книга правил

2 книги сценариев (1 Книга Предателя, 1 Книга Секретов Выживания)

44 тайла комнат

1 тайл холла (3 комнаты: Холл, Фойе, Парадная Лестница)

6 пластиковых фигурок персонажей

6 двусторонних карт персонажей

30 пластиковых клипс

8 кубиков

1 трек хода/повреждений

13 карт предзнаменований

22 карты предметов

45 карт событий

149 жетонов, из них:

12 больших круглых жетонов монстров (главных)

91 круглых жетонов монстров (красные, оранжевые, желтые, зеленые, синие, пурпурные, розовые)

14 квадратных жетонов событий и комнат

14 пятиугольных жетонов предметов

18 треугольных жетонов проверок навыков

Объект игры

Исследуйте Дом и прокачивайте своего персонажа, пока сценарий не начался. После этого ваша цель – выполнить свои условия победы раньше, чем это сделает противник.

Начало

Отложите в сторону Книги Предателя и Секретов Выживания. Вы откроете их, когда сценарий начнется.

Каждый игрок выбирает карту персонажа. Поставьте пластиковые зажимы на каждую сторону карты на начальные значения Знаний, Скорости, Силы и Разума (они обозначены зеленым).

Перетасуйте колоды предзнаменований, предметов и событий и положите в пределах досягаемости. Рядом положите кубики. Они понадобятся по ходу игры.

Возьмите тайлы **подвала** (Basement Landing), **холла** (Entrance Hall/Foyer/Grand Staircase) и **верхнего этажа** (Upper Landing) и положите их слева направо на расстоянии друг от друга.

Все остальные тайлы перетасуйте и положите рядом в стопку рубашкой вверх.

Каждый игрок сажает фигурку своего исследователя в холле.

Выберите, кто ходит первым. Первым ходит тот, у персонажа которого ближайший день рождения (он указан на карточке персонажа). Далее ход идет по часовой стрелке.

Как играть...

В правилах далее говорится «вы», под этим «вы» подразумевается персонаж, который ходит в данный момент, включая предателя и монстров.

Навыки

У каждого исследователя 4 навыка: Сила (Might), Скорость (Speed), Знания (Knowledge) и Разум (Sanity). Сила и Скорость – физические навыки, Разум и Знания – ментальные навыки.

Многие карты, тайлы комнат и другие эффекты игры будут вынуждать вас понижать или повышать значения навыков. Если вам говорят понизить или повысить навык, вы сдвигаете пластиковую клипсу соответствующего навыка вверх или вниз на столько значений, на сколько изменяется навык. Например, Зои Ингстром начинает с Силой 3. Если эффект вынуждает вас повысить ее Силу на два, вы сдвигаете клипсу на 2 строчки

вверх и ее Сила становится 4. У навыков есть максимальные значения. Их превысить нельзя.

У каждого навыка внизу есть символ черепа. **После начала сценария**, если один из ваших навыков понизится до этой отметки, ваш персонаж умирает. **До начала сценария никто не может умереть**. Если вас вынуждают понизить навык ниже минимального значения, просто оставьте его на минимальном значении.

Зои начинает с Разумом 5. Если эффект понижает ее Разум на 2, сдвиньте клипсу на две строчки вниз, к черепу. Ее Разум станет 3. Если бы эффект вынуждал понизить Разум на 3, Зои бы умерла (если сценарий уже начался).

Повреждения: Многие карты, тайлы и другие эффекты могут наносить повреждения персонажам. Когда вы получаете **физические повреждения**, вы делите их между вашей Силой и Скоростью в любой комбинации на свой выбор. То есть вы понижаете значения этих навыков на столько строк в сумме, сколько повреждений вы получили.

Атаки Разумом или Знанием наносят **ментальные повреждения**. С ними все точно так же, только повреждения делятся между Разумом и Знанием.

В свой ход...

...вы можете сделать вещи из следующего списка, какие хотите и в любом порядке:

- **двигаться**
- **открыть** новую комнату
- **пройти проверку навыка**, бросив кубик
- **использовать** вещи или предзнаменования
- **атаковать** (1 раз в ход, только после начала сценария)

До начала сценария, вы **должны** делать **бросок на преследование** в конце хода, если вы вытянули карту предзнаменования (подробнее об этом далее).

Движение

В свой ход вы можете пройти через столько комнат, сколько показывает ваш параметр Скорость в текущий момент. Во время движения вы можете предпринять какие-либо действия (использовать вещь, атаковать). Но как только игра обязывает вас тянуть карту, вы заканчиваете движение до следующего хода.

Как открывать новые комнаты...

Когда ваш персонаж входит в дверной проем, а с другой его стороны нет комнаты, посмотрите на верхний тайл в колоде. На нем написано, из какого он этажа. Если он из

того, где вы находитесь, возьмите его и приставьте дверным проемом к дверному проему. Затем зайдите в комнату.

Старайтесь присоединять комнаты логично. Если это невозможно, то допускается создание «ложных» дверей и окон (упирающихся в стену другой комнаты).

Если тайл не подходит вам по этажу, отправьте его на дно стопки и тяните новый, пока не найдете подходящий. (Некоторые тайлы можно подсоединять более, чем к одному этажу)

Исследователь может войти в дверь, ведущую в любую прилегающую комнату. Все двери всегда открыты. Исключение составляет только входная дверь. Она всегда заперта. Вы не можете покинуть дом, пока не начался сценарий. (Тайл «Задний двор (Patio)» не считается находящимся вне дома).

Лестницы соединяют этажи. Парадная лестница всегда ведет на второй этаж.

Лестница из подвала всегда ведет в фойе и считается секретной. Вы не можете ей пользоваться, пока не найдете в подвале комнату, из которой она ведет в фойе.

На некоторых комнатах написаны правила, которые действуют на ваших персонажей каждый раз, когда вы входите в них. Некоторые комнаты движутся. Свойства некоторых комнат перечислены далее в отдельном списке.

Список особых комнат

Многие комнаты, помимо правил, написанных на них, обладают особыми свойствами, перечисленными здесь.

Холл (The Entrance Hall). Холл, Фойе и Парадная Лестница есть один тайл, но при движении считаются тремя разными комнатами. Пройти из одной в другую стоит 1 движения. Парадная лестница и тайл верхнего этажа (Upper Landing) считаются разными комнатами.

Заколдованный лифт (The Mystic Elevator). Этот тайл движется, как только вы входите в него. Бросьте 2 кубика и присоедините тайл к свободному дверному проему этажа, номер которого выкинули на кубиках. (Если такого проема нет, лифт остается на месте). Если вы выкинули номер этажа, на котором уже находитесь, можете присоединить лифт к любому свободному дверному проему на текущем этаже. Лифтом можно пользоваться 1 раз в ход.

И монстры, и предатель могут использовать лифт и сразу перемещаться, куда захотят, не бросая кубики. Однако, предатель в свой ход может использовать лифт только один раз. То есть, если он уже переместил своего персонажа лифтом, монстры в этот ход уже не могут им пользоваться. Или если предатель перемещает какого-то монстра, остальные монстры и он сам в этот ход не могут пользоваться лифтом.

Герои бросают кубики на перемещение лифта, если им пользуются, а также в конце хода, в котором они заканчивают движение в лифте.

Если в лифте уже находятся исследователи и туда входит еще один исследователь и выбрасывает на кубиках 0, все исследователи в лифте получают повреждения.

Угольный желоб (The Coal Chute). Спуск в угольный желоб и падение в подвал стоят 1 единицы движения. Ход нельзя закончить, просто спустившись в желоб и застряв в нем. Движения монстров это тоже касается.

Погреб (The Vault). Как только погреб откроют, поместите на него жетон «Погреб пуст» (Vault Empty, квадратный). Если какой-то эффект (например, комната с разрушенным полом) вынуждает вас появиться в погребе, вы появляетесь снаружи погреба. Предатель не может открыть дверь погреба автоматически. Он должен пройти проверку.

Комната с хламом (Junk Room). Если эта комната понижает вашу Скорость до того, что вам не хватает единиц движения, чтобы покинуть комнату, вы все еще можете ее покинуть и после этого закончить движение в комнате, прилегающей к комнате с хламом.

Комната с разрушенным полом (The Collapsed Room). Только исследователь, первым вошедший в эту комнату должен проходить проверку Скорости, как это написано на тайле комнаты. После этого, любой входящий в комнату персонаж может игнорировать свойства комнаты или использовать их для перемещения, хотя повреждения он за это все равно получает. Провалиться через эту комнату в подвал не стоит единиц движения. Только первый игрок, провалившийся в подвал, тянет тайл подвала. Он присоединяет его к подвалу как хочет и кладет на него жетон «Под разрушенной комнатой» (Below Collapsed Room, квадратный).

Если первым вошедшим в эту комнаты оказался монстр, он НЕ тянет новую комнату. Монстр падает в уже присоединенную к подвалу комнату и туда же кладется жетон.

Склеп (The Crypt). Монстры игнорируют свойства этой комнаты.

Котельная (The Furnace Room). Монстры игнорируют свойства этой комнаты.

Пропасть (The Chasm), подземелья (Catacombs), погреб (The Vault) и башня (Tower). Это все барьерные комнаты. Они создают препятствия на пути исследователей. Чтобы пересечь барьер, требуется пройти проверку навыка, как это описано на тайле комнаты. Вы можете пройти эту проверку раз в ход. Прохождение ее не стоит единиц движения. Если вы провалили проверку, вы не можете преодолеть препятствие, но можете уйти куда-нибудь в другую сторону.

Исследователи в одной из таких комнат, но на разных краях барьера не могут обмениваться вещами и атаковать друг друга в рукопашную. Монстры игнорируют барьеры. Но если монстр заканчивает движение в такой комнате, предатель должен объявить, на какой стороне барьера он находится.

Если какой-либо эффект позволяет вам приземлиться в барьерной комнате, вы можете выбрать, на какой стороне барьера вы окажетесь. Если в такую комнату ведет Секретный проход, вы также выбираете, на какую ее сторону он ведет.

Как открывать новые комнаты...

(продолжение)

Вы не можете ходить сквозь «ложные» двери. «Ложные» окна не считаются окнами ни для каких эффектов и сценариев в том числе, если в сценарии не говорится обратное.

Нельзя «замкнуть» этаж присоединением новой комнаты

Если, как ни присоединять комнату к этажу, из нее не ведут свободные дверные проемы, а других свободных дверных проемов на этаже нет, скиньте этот тайл комнаты и возьмите следующий. Если нет ни одного подходящего тайла, то игрок, в ход которого это происходит, перестраивает этаж так, чтобы свободный дверной проем появился где-нибудь в другом месте.

Заколдованный лифт НЕ может замкнуть этаж. Если он должен присоединиться к единственному свободному дверному проему на этаже, лифт просто остается на месте.

На некоторых тайлах комнат есть символы событий, предметов или предзнаменований. Также на некоторых тайлах написаны правила, которые накладывают определенные эффекты на исследователей, которые входят в комнату или, в некоторых случаях, находятся в ней. Если на тайле есть и инструкция, и символ, сначала тянется карта, соответствующая символу.

Что происходит, когда заканчиваются тайлы комнат?

Если заканчиваются комнаты определенного этажа, вы не можете больше открывать комнаты на этом этаже. Если закончились все тайлы – вы нашли все комнаты в доме.

Карты предзнаменований, событий и предметов

В комнате может быть символ карты. В **первый раз**, когда вы входите в нее, вы должны закончить ход и вытянуть соответствующую карту. Только первый игрок, вошедший в комнату, тянет карту, остальные могут просто пройти через комнату.

Если на комнате знак «спираль», вы тянете карту **события (Event)**. Читаете ее вслух. Выполняете инструкции, указанные на ней. Возможно, вам придется бросать кубики. Затем сбросьте карту, если на ней не говорится другого или она не имеет длительного эффекта.

Если на комнате знак «голова быка», вы тянете карту **предмета (Item)**. Читаете ее вслух и кладете в открытую перед собой. Теперь вы владелец этого предмета. Вы можете использовать его немедленно или потом, 1 раз в каждый свой ход, если на карте предмета не сказано другого.

Если на комнате знак «ворон», вы тянете карту **предзнаменования (Omen)**. Читаете ее вслух и кладете в открытую перед собой. Теперь вы ее владелец. Если на ней предмет, можете использовать его по тем же правилам, что и предметы. Так же на карте может быть написано, что вы должны выполнить какие-то действие немедленно.

Нет никаких ограничений на количество предметов, которые можно носить с собой.

В конце хода вы теперь **должны** сделать бросок на начало сценария.

Если вы открываете комнату не по своей воле, а вас вынуждает какой-то эффект, другой комнаты или карты события, и открытая комната – комната с символом, вы тянете соответствующую символу карту. Если комната с символом была добавлена к карте дома по каким-то другим причинам (например, по условиям сценария), первый игрок, который в нее войдет НЕ тянет карты.

Несмотря на то, что ваше движение оканчивается после того, как вы тянете карту, вы все еще можете предпринимать другие действия хода (например, использовать вещь).

Использование предметов и предзнаменований

Все исследователи могут использовать предметы. Некоторые монстры тоже могут, если об этом написано в сценарии.

Вы можете использовать предмет один раз в любой момент своего хода. Большинство карт предзнаменований являются предметами и их можно использовать так же, как и предметы.

Один раз в ход, исследователь (или монстр, который может носить предметы) может сделать каждое из следующих действий:

- отдать один из предметов другому исследователю в одной с вами комнате по обоюдному согласию.
- скинуть любое количество предметов. (Если вы это сделали, поместите жетон предметов в комнату, Item Pile, пятиугольный). Другой исследователь (и вы в том числе) может подобрать все или некоторые из сброшенных предметов. Уберите жетон, когда все предметы подобраны.
- подобрать любое количество предметов из скинутых.

Некоторые предметы нельзя отдать (или украсть), но их можно скинуть и подобрать. На картах предметов также описано, какие особые действия можно с ними делать.

Карты предзнаменований Укус (Bite), Собака (Dog), Девушка (Girl) и Психопат (Madman) не являются предметами и их нельзя отдать, сбросить или украсть. На картах об этом написано.

С каждым предметом, исследователь (или монстр, который может носить предметы) может произвести **только одно** действие из списка в ход:

- **использовать** предмет
- **отдать** предмет другому исследователю
- **сбросить** предмет
- **украсть** предмет
- **поднять** предмет

Использование предметов подразумевает атаку, прохождение проверки или использование каких-либо еще свойств, описанных на карте предмета. Например, исследователь НЕ может атаковать Копьем и отдать его другому игроку в один и тот же ход.

Если карта предмета (или компаньона) повышает какой-то из ваших навыков выше максимума, запишите куда-нибудь, до какого значения выше максимума она подняла навык, чтобы не забыть об этом. Потому что, если вы потеряете карту, вы должны вычесть бонус, который она давала из этого записанного числа, а не из максимума своего навыка. Например, если предмет дает вам +2 к Силе, но вы получаете только +1 (потому что выше максимума навык поднять нельзя), то, если вы потеряете эту карту, вы потеряете 1 Силы, а не 2.

Жетоны предметов

В некоторых сценариях говорится, что нужно поместить в доме один или несколько жетонов предметов (Item token), а также описаны специальные правила их использования. Если в сценарии не говорится иначе, жетоны предметов считаются предметами и их можно передавать, бросать или красть, как и обычные предметы.

Оружие: Топор (Axe), Окровавленный кинжал (Blood Dagger), Револьвер (Revolver), Копье (Spear) и Ритуальный кинжал (Sacrificial Dagger) являются оружием.

Оружием можно пользоваться только, чтобы атаковать. Его нельзя использовать, чтобы защищаться. Вы можете использовать только одно оружие, когда атакуете, но носить при себе можете сколько угодно оружия. Чтобы атаковать, оружие не обязательно.

Компаньоны: Собака (Dog), Девушка (Girl) и Психопат (Madman) компаньоны, которые следуют за исследователем, за которым они следят. У них нет физических и ментальных навыков.

Если правила на карте противоречат правилам в книге правил, следуйте правилам на карте.

Броски кубиков

Кидать кубики вам придется много раз за игру. На каждом кубике есть стороны с двумя точками, одной или без точек.

Нет никаких ограничений на то, сколько раз за ход вы можете бросать кубики. Например, вы можете бросить кубики, чтобы использовать карту, которая у вас есть, затем, чтобы войти в комнату с особыми правилами, а затем, чтобы пройти проверку, описанную на карте События, которую вы вытянули. Но вы не можете проходить одни и те же проверки больше одного раза в ход. Например, вы не можете пытаться открыть Погреб дважды за ход.

Если карта, тайл или другой эффект вынуждает вас бросить определенное количество кубиков, сделайте это, посчитайте количество точек, выпавших на кубиках и сверьтесь с результатом.

Повреждения: если говорится «вы получаете 1 физическое повреждение», бросьте один кубик и понизьте свою Силу/Скорость на столько пунктов, сколько выпадет. Если говорится о большем числе повреждений, бросьте столько кубиков, сколько повреждений. Для ментальных повреждений правила те же, только понижайте Разум/Знания.

Проверки навыков: иногда тайлы, карты или другие эффекты вынуждают вас пройти проверку навыка своего персонажа (Силы, Знания, Скорости или Разума). В этом случае бросьте столько кубиков, каково значение вашего навыка **в данный момент**. Например, если у вашего исследователя **в данный момент** 4 Разума и он должен пройти проверку Разума, бросьте 4 кубика и сложите количество выпавших точек. Какой результат нужно получить, чтобы добиться успеха, написано в описании проверки на тайле, карте и т.д.

Бросок на атаку НЕ является проверкой навыка, несмотря на то, что для него используется Сила.

Задания: в некоторых сценариях вам потребуется совершать броски кубиков, чтобы преуспеть в выполнении какого-либо задания (например, совершить обряд экзорцизма). Вы можете совершать только один такой бросок в ход, **даже если** разные навыки могут помочь в задании (как, например, проверка Знания или Разума помогает преуспеть в обряде экзорцизма). Вы не можете в таком случае проходить проверку сначала Знания, потом Разума в один и тот же ход.

Атака

Атаковать можно только после начала сценария

Один раз в ход вы можете атаковать противника в одной с вами комнате. Когда вы совершаете атаку, бросьте столько кубиков, каково значение вашей Силы. Ваш оппонент делает то же самое. Тот, кто выбросит больше по количеству точек, наносит противнику физические повреждения. Размер повреждений это разность между результатами

бросков. Например, если вы выбросили 6, а ваш противник 5, вы наносите ему 1 физическое повреждение. Если ничья, никто не получает повреждений.

Иногда эффект или предмет позволяет атаковать не Силой, а другим навыком. Это делается так же, как и атака Силой и ваш противник использует тот же навык. Например, если вы атакуете Скоростью, ваш противник тоже бросает кубики за свою Скорость. Атака Скоростью тоже наносит физические повреждения.

Атака Знаниями или Разумом наносит ментальные повреждения.

Вы НЕ можете атаковать навыком существо, у которого такого навыка нет. Например, нельзя атаковать ментально существо, у которого нет мозга.

Иногда, когда вы атакуете противника, вы можете сделать что-либо, кроме нанесения повреждений. Например, украсть предмет.

Если вы успешно атаковали монстра, он **задержан**, а не убит, если в сценарии не говорится обратного. Вы можете атаковать задержанного монстра, если есть смысл (украсть вещь или добить особым предметом). Задержанные монстры тоже бросают кубики, защищаясь, но, если герой атаковал их неудачно, они не наносят ему повреждений.

Вы можете атаковать и делать **особые действия сценария** в один и тот же ход.

Особые атаки

Атака на расстоянии. Например, предмет Револьвер позволяет вам атаковать противника на расстоянии. Вы можете не находиться с ним в одной комнате, но он должен быть на **линии огня** – линии проходящей от вас до него по прямой через свободные дверные проемы. Кубики кидаются так же, как и на обычную атаку, но если вы проиграли бросок, вы **не** получаете повреждений. Считается, что вы просто промахнулись. Некоторые монстры тоже могут атаковать на расстоянии.

Воровство. Если ваша атака наносит противнику **физический** урон 2 и более, вы можете украсть у него один из предметов (который можно передавать), **вместо того**, чтобы наносить повреждения. Если атака была проведена на расстоянии, украсть предмет нельзя. В некоторых сценариях описаны особые правила насильственного изъятия предметов.

Пример боя

Пусть вы Дженни ЛеКлерк и только что атаковали Оборотня. У вас Сила 4, вы бросили 4 кубика и выбросили на них 5. А предатель выбросил 8 за Оборотня! Вы получаете 3 физических повреждения. Вы решаете понизить Силу на 2 (она станет 3) и Скорость на 1 (она останется 4). Вы ранены, но все еще живы!

Сценарий

После начала сценария, игра радикально изменяется, превращаясь в отчаянное противостояние, в котором нужно добиться своего раньше, чем это сделают противники.

Бросок на начало сценария

До начала преследования, вы должны бросать 6 кубиков в конце каждого хода, если в этот ход вы тянули карту предзнаменования. Это называется броском на начало сценария.

Если вы выбросили меньше (или столько же), чем суммарное количество карт предзнаменования, уже вытянутых из колоды, начинается преследование.

Игрок, по броску которого началось преследование, называется зачинщиком сценария.

Например, если вы вытянули карту предзнаменования в свой ход и всего уже вытянуто 4 карты предзнаменования (вы вытянули пятую), вам нужно выбросить 4 или менее, чтобы начать сценарий.

Начало сценария

Когда начинается сценарий, игроки открывают одну из книг Предателя и узнают из таблицы номер сценария и... кто же **предатель**.

В таблице первая строка – список карт предзнаменований, первый столбец – список комнат. Вы смотрите, какую карту вытянули перед началом преследования и в какой комнате и находите в таблице номер сценария, по которому вы будете играть.

Ниже в списке найдите номер сценария и посмотрите, кто предатель. Отдайте ему книгу Предателя. Предатель это не обязательно зачинщик сценария.

Если два или более игроков подходят на роль предателя и один из них зачинщик сценария, то предателем будет зачинщик сценария. Если он не один из них, то предатель – ближайший слева к нему игрок.

Если вы попали на сценарий, который уже играли, и не хотите его повторять, найдите следующую комнату со знаком предзнаменования в стопке тайлов, поместите ее вместо вытянутой на карту и используйте ее в таблице. Если вы так перебрали все комнаты, вытяните следующую карту предзнаменования, взамен вытянутой.

Подготовка

- предатель берет Книгу Предателя и уходит в соседнюю комнату читать свой сценарий. Только свой сценарий. Также этот человек должен прочитать разделы «Новые способности предателя» и «Как ходят монстры» из книги правил, если он этих правил не знает.

- оставшиеся игроки – **герои** – берут книгу Секретов Выживания и тоже читают сценарий. Все вместе. И обсуждают свой план выживания (только тихо, чтобы не слышал предатель).

- когда все готовы (предатель в том числе), предатель возвращается в комнату. Обе стороны делают действия, описанные в сценарии в разделе «Прямо сейчас». (Например, иногда требуется расставить какие-то жетоны или вытянуть карты).

Не говорите предателю о своих целях. Если он, конечно, и так их не знает. Часто у героев есть преимущество перед предателем именно в том, что он не знает их целей. Вы можете играть один и тот же сценарий снова и снова, даже когда узнаете цели друг друга, но все равно не стоит их сразу раскрывать.

Очередность хода

Первым всегда ходит герой слева от предателя и далее по часовой стрелке. После того, как каждый герой сделает ход (ход героя), делает ход предатель (ход предателя). После своего хода, предатель также делает ход за монстров (ход монстров). Потом снова ходит первый герой и т.д.

Герои и предатель все еще играют своими персонажами-исследователями. Они могут делать все те же действия, которые делали до того, как сценарий начался. Правда, делать бросок на начало сценария, когда тянется карта предзнаменования, уже не надо. Предатель должен говорить героям, что он делает в свой ход (или что собирается сделать), но не почему он так делает. То же касается героев.

После начала сценария персонажи могут умирать. Если во время игры сценария навык исследователя снижается до отметки «череп», персонаж умирает. Иногда сценарий начинается с того, что персонаж предателя умирает. Но он не теряет свой ход (если он умер, он ходит за монстров). Часто монстры могут завершить дело предателя даже после его смерти. В некоторых сценариях говорится сделать что-либо столько раз, сколько исследователей в игре. В это число включаются умершие исследователи.

Если правила сценария противоречат правилам книги правил, используйте правила сценария. Все правила действуют в случае «если в сценарии не говорится обратного».

Иногда в начале сценария предатель превращается в монстра или меняет свое месторасположение, но все равно он ходит ПОСЛЕ всех героев. Даже если он умирает в процессе сценария, у монстров все равно есть свой ход монстров (если они способны завершить условия победы предателя). Ходит за них, естественно, предатель.

По ходу сценария, если один из исследователей совершает успешно проверку Знания, чтобы узнать что-то, то считается, что ВСЕ герои узнают эту информацию.

Движение через комнату с противником

За **каждого** противника, находящегося в комнате после начала сценария, исследователь или монстр тратит на 1 единицу движения больше, чтобы пройти через комнату. Таким

образом, монстры и предатель замедляют героев, а герои замедляют монстров и предателя.

Противник пытается прекратить ваше передвижение. Не важно, сколько штрафов вы получили на этот ход, хотя бы на одно пространство вы всегда можете пройти. Это также верно для монстра, если он выбрасывает 0 в броске на движение.

Задержанные монстры не стесняют движение через комнаты.

Новые способности предателя

Когда ваш персонаж становится предателем, вы автоматически освобождаетесь от ограничивающих вас эффектов карт, если вы под ними находились (например, если вы были спутаны паутиной). Также вы можете использовать следующие способности (если сценарий не говорит обратного):

- **вы используете все плюсы комнат и игнорируете все их отрицательные эффекты.** Вы ходите через проворачивающуюся стену (Revolving Wall) без броска, вы выбираете сами, куда едет Заколдованный лифт, вы попадаете в подвал через угольный желоб (Coal Chute).

- **вы можете не принимать эффект карты События или карты предзнаменования Укус (Bite), если не хотите.** Но, если вы решили принять его, вы выполняете все требуемые проверки и принимаете полученные результаты.

- **после окончания вашего хода, вы ходите и атакуете всеми монстрами, если таковые имеются.** Даже если предатель умирает, вы все равно контролируете монстров. (Часто, монстры сами способны завершить условия сценария).

Сценарии со скрытым предателем

Есть несколько сценариев со скрытым предателем. В этом случае личность предателя скрыта от остальных игроков. Если в сценарии скрытый предатель, возьмите маленькие жетоны монстров одного цвета с цифрами от 1 до количества игроков. Перемешайте их и раздайте по одному каждому игроку обратной стороной (с буквой «S») вверх. Тот, кому досталась цифра 1 – предатель. Ходят игроки по очереди, первым ходит тот, кто слева от зачинщика сценария.

Сценариев со скрытым предателем нет в книге Предателя. Цели предателя описаны в книге Секретов Выживания и их читают все игроки.

Если в сценарии не говорится обратное, предатель может открыть себя в любой момент, просто повернув свой жетон с 1 вверх. Например, он должен так сделать, если попадает на тайл комнаты с отрицательным эффектом, потому что на него он не действует (как это описано в способностях предателя выше).

Если исследователь умирает, его жетон открывается. Но никто (кроме предателя) не может перевернуть свой жетон сам (при жизни персонажа). Вы можете сказать, что вы не предатель, но остальным игрокам придется полагаться только на ваше честное слово.

Если в сценарии не говорится обратное, каждый из исследователей может атаковать другого исследователя, если считает, что он предатель. (Предателю выгодно разжигать подозрения между игроками.)

Если в сценарии не говорится обратное, игроки могут разговаривать между собой только если все остальные игроки могут их слышать. Нельзя отойти подальше и поговорить там.

Как ходят монстры

Монстры ходят немного не так, как исследователи. Все, описанное ниже, верно, если сценарий не говорит обратное. Каждый монстр ходит и предпринимает все возможные действия до того, как начнет ходить другой монстр:

Скорость монстров непостоянна. В начале хода монстра бросьте кубик за каждую единицу его скорости сложите полученные результаты. Это расстояние, которое он может пройти за этот ход. Для группы монстров одного типа (например, Зомби или Летучие Мыши) кубики бросаются один раз, для всей группы.

Большинство монстров не убить просто так. Если монстр получил повреждения, он задержан и пропускает следующий ход. Когда монстр задержан, переверните его жетон буквой «S» вверх. В конце хода монстров переверните его обратно. Монстры в таком состоянии не могут мешать передвижению персонажей. Даже если в сценарии говорится, что при получении повреждений монстр не задержан, а с ним происходит что-то другое, его все равно можно сделать задержанным специальными эффектами.

Как и исследователи, монстры могут атаковать только раз в ход. Чаще всего, монстры атакуют не Силой, а каким-нибудь другим навыком. Они не могут проводить никаких специальных атак, если об этом не говорится прямо в сценарии.

Как и предатель, монстры могут игнорировать все отрицательные эффекты комнат. Они ходят через проворачивающуюся стену (Revolving Wall) без броска, они двигаются через угольный желоб (Coal Chute) и комнату с разрушенным полом (Collapsed Room) в обоих направлениях и могут запрыгнуть в Галерею (Gallery). Однако, они игнорируют эффекты комнат, повышающие навыки. (Такие, как Кладовая (Larder))

Монстры не могут пользоваться Секретным проходом (Secret Passage) и Секретной Лестницей (Secret Stairs).

Монстры не могут открывать новые комнаты.

Монстры не могут подбирать вещи (если в сценарии не сказано иначе). Если монстр, который может подбирать вещи, задержан, то он роняет вещи и на комнату помещается жетон вещей (Item Pile). Монстр не может подобрать вещи, пока не придет в себя.

Если монстр оказался в подвале и не может никаким образом выбраться оттуда, предатель в свой ход может просмотреть стопку тайлов комнат, найти там тайл Лестница из подвала (Stairs From Basement) и присоединить в свободному дверному проему в подвале. (Тайлы комнат потом перетасуйте). **Это правило не применяется, если в сценарии говорится, что монстр может открывать комнаты.** Пусть сам ищет.

Что произойдет с моими вещами, если я умру?..

Если вы умерли, а за вами компаньон (Собака, Девушка или Психопат), он остается сидеть возле вашего трупa. Отложите его карту предзнаменования. Он увяжется наблюдать за следующим исследователем, вошедшим в эту комнату. Все ваши прочие вещи вы сбрасываете на пол. Положите жетон вещей (Item Pile) на комнату. Игроки, которые войдут в комнату, смогут подобрать эти вещи.

Победа в игре

Побеждает сторона, первой выполнившая свои условия победы.

Цели, которых нужно достичь для победы, перечислены в сценарии в разделе «Вы победили, когда...». Когда это происходит, выигравшая сторона читает вслух раздел сценария «Если вы победили».

Для победы героев нужно, чтобы хотя бы один из них выжил. А вот для предателя выжить не всегда обязательно.