




МОНСТРО- БОЙНЯ

СЦЕНАРИИ



У вас в когтях буклет сценариев к игре **«Монстробойня»**.
Мы рекомендуем использовать сценарии только после того, как вы сыграли несколько партий по обычным правилам. Также мы советуем разыгрывать сценарии по порядку: первые гораздо проще последующих и содержат меньше дополнительных правил. Если специальное правило сценария противоречит стандартным правилам, используется правило сценария.

Разыграли предложенные варианты сценариев?
Попробуйте придумать свой и расскажите о нем на официальном форуме **«Монстробойни»!**
ПУСТЬ СИЛЬНЕЕ ГРЯНЕТ БОЙНЯ!

Сценарии 1-3 от Джоффри Вуда, 4-8 — от команды Кэдама.



В ОСАДЕ

ТРЕЙЛЕР

Эта пятерка определенно не смотрит фильмы ужасов. Иначе, как им вообще могло прийти в голову отправиться на выходные в хижину, спрятанную в лесной чаще? Классический сюжет! С растопленным камином, льющим рекой алкоголем и, конечно, монстрами и серийными убийцами. А еще сочными студентками, пропитанными страхом и приправленными ужасом, – что может быть лучше?.. Даже пироги с ягодами и булки с корицей ни в какое сравнение не идут! А тут еще и новости по радио:

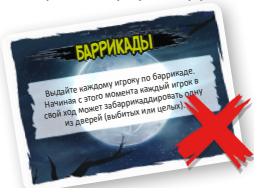
«...я повторяю (шум)... подозрительная активность в Воющем лесу. Очевидцы свидетельствуют, что видели (шум)... нападения на скот, пропавшие люди... Местные власти рекомендуют не выходить из домов и забаррикадировать двери...»

ПОДГОТОВКА

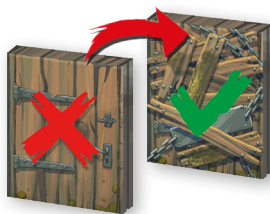
Для этого сценария мы рекомендуем взять на роли гостей 5 студентов (Боба, Бритни, Кэма, Лайку и Тома) на роли гостей в первом сценарии.

Студенты забаррикадировали двери. Они начинают игру раскрытыми, поставьте их фигурки в гостиной.

Уберите карту «Баррикады» из колоды кошмарных событий.



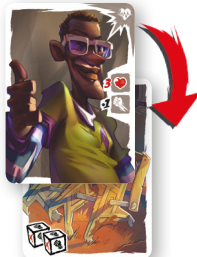
Замените 4 внешние двери баррикадами.



Выдайте каждому студенту 1 случайную карту нейтрального предмета.

Поместите эти 5 карт нейтральных предметов по одной под карту каждого из студентов рядом с игровым полем так, чтобы было видно, сколько кубиков эта карта дает.

В остальном подготовка к игре проходит по стандартным правилам.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Когда на студента нападают впервые, он защищается с помощью соответствующей карты нейтрального предмета. После нападения эта карта сбрасывается по стандартным правилам.

После первого нападения на студента он убегает в соседнюю комнату и прячется. Игрок, чей монстр напал на студента, выбирает, в какую комнату убегает жертва. Замешайте карту студента в стопку соответствующей комнаты по стандартным правилам.

КОМАНДНЫЙ ДУХ

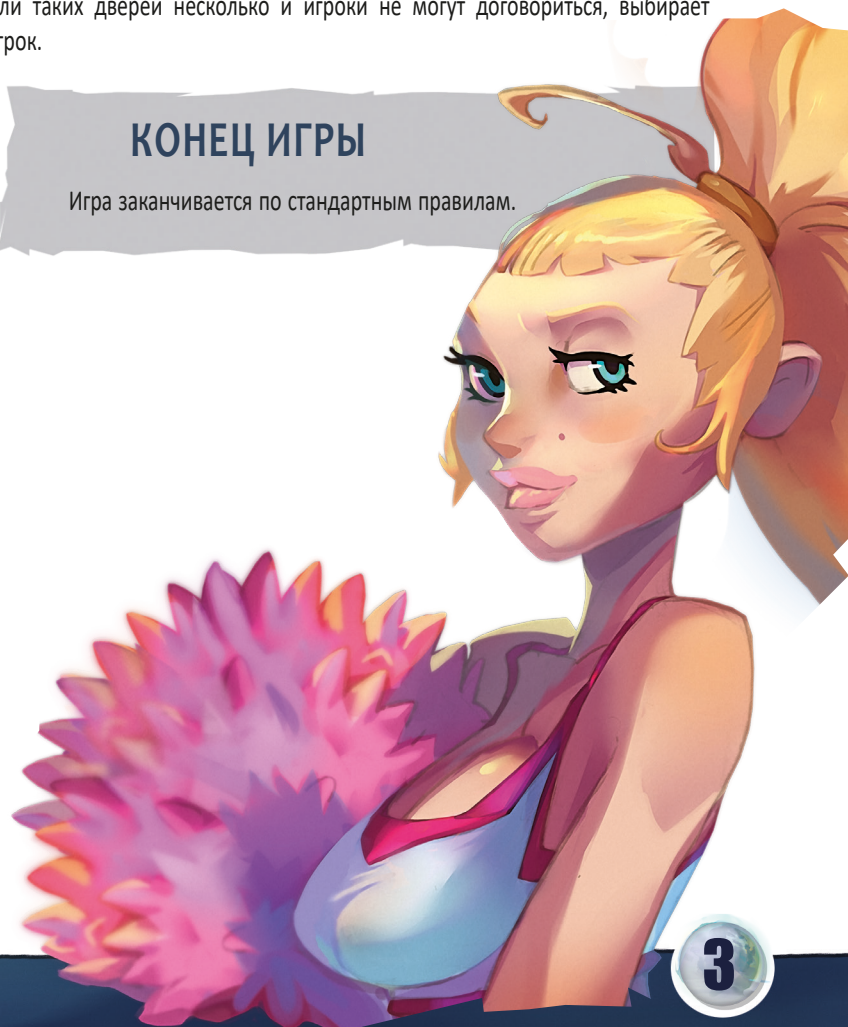
Это правило начинает действовать после того, как все студенты покинули гостиную, и действует до конца игры.

В конце хода каждого игрока, если двое студентов находятся в одной комнате и не прячутся, они автоматически заменяют одну дверь (или дверной проем) баррикадой (если есть свободная баррикада).

Если в комнате больше одной двери, баррикадируется дверь, ведущая в другую комнату хижины. Если таких дверей несколько и игроки не могут договориться, выбирает активный игрок.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается по стандартным правилам.





АД НА УЛИЦЕ ЯЗВОВ

ТРЕЙЛЕР

В первую же ночь в этом доме на улице Язвов миссис Верран сказала своему мужу: «Хижина хочет нас убить». На следующую ночь все жители дома проснулись от истошного крика: сразу двум дочерям Верранов приснилось (а может, это было наяву?), что когтистая лапа схватила их за ноги. На третью ночь никто уже не мог сомкнуть глаз: уснуть, когда в стены кто-то стучит и скребет, не только трудно, но и страшно – на многие километры вокруг ни души. Ночные кошмары становились все страшнее и страшнее: картины и фотографии летали по комнатам, в подвале звучал детский смех, а потом закровоточили стены. На седьмую ночь миссис Верран посадила всю семью в машину, подожгла дом и уехала восвояси.

ПОДГОТОВКА

Подготовьте два маркера пламени .

Прямо перед вскрытием первого кошмарного события поместите один маркер пламени  в кухню.

Рекомендуем при подготовке поместить один из этих маркеров на колоду кошмарных событий, чтобы не забыть это правило.

В остальном подготовка к игре проходит по стандартным правилам.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА




ХИЖИНА В ОГНЕ!


Боязнь пламени: Любой монстр, желающий войти в горящую комнату, должен пройти тест на смелость. Этот тест не является действием и совершается только один раз за ход. Бросьте столько кубиков, сколько указано на соответствующей карте монстра. Отцам и детям нужно 2 успеха, матерям – один.




Важно: тест на смелость проходит, даже если вы телепортируетесь (благодаря карте кошмарного события или дополнительному действию).

В конце каждого раунда разыграйте следующие эффекты строго по порядку:

1. Каждая жертва, фигурка которой находится в комнате с маркером пламени , теряет 1 очко здоровья. Жетоны плоти  за это никто не получает.
2. Каждый монстр теряет 1 жетон плоти , если у него есть хотя бы один такой жетон. Эти жетоны возвращаются в резерв.

Пожар распространяется: бросьте 1 кубик действий. Если выпал провал, пожар распространяется по хижине. Поместите маркер пламени  в соседнюю комнату по часовой стрелке (кухня > гостиная > ванная > туалет > спальня).

Гореть одновременно могут только две комнаты. Если нужно поместить новый маркер , а его нет, – возьмите тот, который был выложен раньше, и поместите в новую комнату.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается по стандартным правилам.

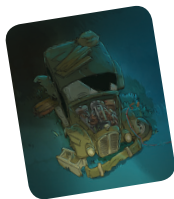


КРИСТИ

ТРЕЙЛЕР

Давно прошли те дни, когда ее владелец, безумно влюбленный в этот кроваво-алый цвет, звал ее «Мэри Кристи». В то время она действительно сводила с ума. Сегодня же это просто старая развалюха, а не машина: на нее обращают внимание только соседские собаки и пьяные студенты, когда им нужно справить нужду. Теперь ее используют как банальный прожектор, а ведь когда-то она летала по автострадам. Но терпению «Мэри Кристи» пришел конец, и этой ночью она готова к отмщению! Двигатель яростно издает демонический рев и глохнет! А не оценившие ее по достоинству глупцы погружаются во тьму, беззащитные перед настоящим кошмаром. Посмотрим, кто еще будет веселиться последним...

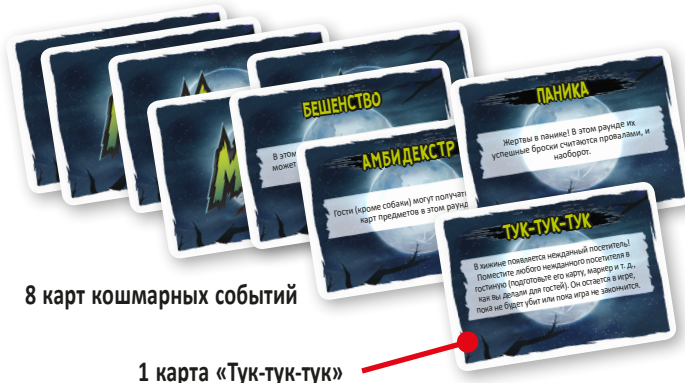
ПОДГОТОВКА



Поместите маркер автомобиля на одну из четырех внешних зон стороной с выключенным светом вверх.

Подготовьте колоду кошмарных событий из 8 карт, возьмите две верхние карты и замешайте в них карту «Тук-тук-тук». Теперь в вашей колоде 9 карт кошмарных событий, а карта «Тук-тук-тук» лежит первой, второй или третьей.

В остальном подготовка к игре проходит по стандартным правилам.



8 карт кошмарных событий

1 карта «Тук-тук-тук»

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Перед первым раундом вскройте первую карту кошмарных событий по стандартным правилам.

ДВИГАТЕЛЬ ЗАГЛОХ

Перед тем как вы вскроете карту кошмарных событий в 4:00 и 7:00, если маркер автомобиля лежит стороной с включенным светом вверх, двигатель останавливается. Начинается «Кромешная тьма».

КРОМЕШНАЯ ТЬМА

Когда Хижина погружается во тьму, переверните маркер автомобиля стороной с выключенными фарами вверх. Жертвы могут использовать карты предметов, но их специальные способности не действуют. Кроме того, жертвы могут быть напуганы, но не могут прятаться.

Когда вскрывается карта кошмарных событий «Тук-тук-тук», срабатывает «Да будет свет».

ДА БУДЕТ СВЕТ

Когда впервые вскрывается карта кошмарного события «Тук-тук-тук», случайным образом выберите неожиданного посетителя: он входит в игру, запирается в автомобиле (поместите его карту рядом с маркером автомобиля), пытается починить автомобиль и завести двигатель, чтобы обеспечить освещение в хижине.

Для этого первый игрок бросает столько кубиков реакции, сколько очков здоровья у этого неожиданного посетителя: чтобы завести двигатель, нужно три успеха. Если ему удастся завести двигатель, переверните маркер автомобиля стороной с включенными фарами вверх. Электричество заработало. Если попытка не удалась, неожиданный посетитель может попробовать завести двигатель каждый ход перед вскрытием новой карты кошмарных событий.

Если двигатель завелся, неожиданный посетитель ускользает: отставьте его фигурку в сторону, а карту кошмарных событий «Тук-тук-тук» замешайте вместе с двумя верхними картами колоды кошмарных событий. Повторяйте этот процесс каждый раз, когда вскрывается карта «Тук-тук-тук».

Важно:

- У вас остается один и тот же неожиданный посетитель на всю игру.
- В этом сценарии достать неожиданного посетителя не получится: монстры не могут взаимодействовать с ним никаким образом.

КОНЕЦ ИГРЫ


Игра заканчивается по стандартным правилам.

НАМ НЕ СТРАШЕН ТЕМНЫЙ ЛЕС!

ТРЕЙЛЕР



С наступлением ночи лес наполняется зловещими криками, на смену ярким краскам приходит темнота, а трели птиц затихают, уступив место жуткому шелесту листьев. За каждым деревом, каждым кустом может таиться существо, готовое наброситься на заблудившегося путника. Вы можете спрятаться... и тем самым продлить ему удовольствие. Ведь чем сильнее напугана жертва, тем вкуснее добыча.

ПОДГОТОВКА


Поместите по два случайных маркера леса  лицевой стороной вниз в каждую внешнюю зону игрового поля. В остальном подготовка к игре проходит по стандартным правилам.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ: МОНСТРЫ МОГУТ ИССЛЕДОВАТЬ ЛЕС

Один раз в ход игрок может исследовать лес рядом с хижинкой. Для этого его монстр должен находиться во внешней зоне. Игрок бросает один кубик действий : если выпадает успех, он забирает маркер леса  из той зоны, где находится, смотрит его лицевую сторону и кладет его перед собой лицевой стороной вниз.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАРКЕРОВ ЛЕСА

В свой ход игрок может использовать один или более маркеров леса : для этого он вскрывает любые лежащие перед ним маркеры и сбрасывает их, применяя результат. Это не считается действием.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается по стандартным правилам. В дополнение к стандартному подсчету очков во время «Расплаты» игроки вскрывают свои маркеры: некоторые из них (череп животного) дают дополнительные очки.



ЧЕРЕП ЖИВОТНОГО
2 очка



ЧЕРЕП ЖИВОТНОГО
3 очка



ЧЕРЕП ЖИВОТНОГО
4 очка



Лопата

Выберите и возьмите в руку одну карту из стопки сброса, не показывая ее остальным.



Хрустальный шар

Посмотрите три верхних кошмарных события и положите их обратно на стопку кошмарных событий в любом порядке.



Останки

Сделайте еще одно действие.



Самогон

Передвиньте любого персонажа (жертву или монстра) в любую комнату по вашему выбору с учетом стандартных правил передвижения.



Могила

Поменяйте местами два маркера в своей последовательности смертей: один из них должен быть вашим любимым блюдом или уже убитым гостем.

СИМВОЛЫ В НОЧИ

ТРЕЙЛЕР

00:08. Вы слышите странный звук в соседней комнате. Забавно. Каких-то 18 лет назад в этой самой хижине была убита целая семья. Все началось ровно в это же время: минута в минуту. Да... забавно, но ходят слухи, что ровно через девять лет целая группа студентов пропала здесь. Осталась только одна девушка, у нее поехала крыша, и она все время повторяла: «Символы спасли меня... Символы убили их... Символы спасли меня... Символы убили...»

ПОДГОТОВКА

Поместите по 1 маркеру символа  в каждой комнате, как указано ниже:



В остальном подготовка к игре проходит по стандартным правилам.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

АКТИВАЦИЯ СИМВОЛОВ

В конце своего хода каждый игрок может активировать эффект символа в той комнате, где находится активный монстр. Маркер остается в игре.

Эффекты символов



Туалет (место сосредоточения и концентрации):

Активный игрок меняет местами два маркера в своей последовательности смертей, но не может перемещать свое любимое блюдо и маркеры мертвых гостей.



Спальня (в шкафу спрятаны доски и гвозди, что бы это значило?):

Активный игрок перемещает одну дверь с одного прохода на другой.



Кухня (а что там в мусорке?):

Активный игрок выбирает и берет себе одну карту из стопки сброса, не показывая остальным.



Ванная (этот шкафчик с лекарствами явно на что-то сгодится):

Раненая жертва по выбору активного игрока восстанавливает 1 очко здоровья (до своего начального максимума). Этот символ используется не более одного раза за раунд, однако его можно использовать, чтобы лечить одну и ту же жертву в разные раунды.



Гостиная (отсюда видно каждый уголок хижины):

Активный игрок смотрит верхнюю карту одной из стопок, соответствующей любой комнате, или один из маркеров жертв в последовательности смертей другого игрока.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается по стандартным правилам.

Вариант: вы можете разложить маркеры символов по комнатам случайным образом.

МОНСТРО-МАФИЯ

ТРЕЙЛЕР

У хищников и гангстеров много общего. Например, и те, и другие очень не любят, когда кто-то посягает на их территорию. Убийство? Преступление? Да! Но иногда черту лучше не пересекать, а то жизнь ваша и ломанного гроша не будет стоить... Если семейство монстров вышло на охоту на своей территории, лучше другим охотникам на этой территории не попадаться: так и самим недолго стать обедом!

ПОДГОТОВКА

Подготовка к игре проходит по стандартным правилам.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ: МОНСТРЫ МОГУТ НАПАДАТЬ НА ДРУГИХ МОНСТРОВ

В свой ход игрок может напасть на монстра из другой семьи в той же зоне, где находится активный монстр. Оба игрока бросают соответствующее количество кубиков действий (добавляя по 1 кубику за каждого монстра из своей семьи в этой же зоне) и сравнивают результаты.

У нападающего выпало
БОЛЬШЕ успехов

Нападающий забирает у своей цели столько случайных карт с руки, сколько успехов у него выпало за вычетом количества успехов защищающегося.

При равном количестве
успехов

Ничего не происходит.

Цель нападения выбросила
БОЛЬШЕ успехов

Ход активного монстра заканчивается.

Ограничение на 7 карт в руке остается в силе. В случае успешного нападения монстр забирает у оппонента карты по одной и останавливается, если у него в руках оказывается 7 карт.

ВЫЖИВАЕТ СИЛЬНЕЙШИЙ

Если монстр, нападая на монстра, должен бросить более пяти кубиков действий, сделайте несколько бросков и суммируйте результаты.



КОНЕЦ ИГРЫ



Игра заканчивается по стандартным правилам. Во время «Расплаты» помимо очков, полученных за жетоны и двери, каждый игрок получает по 1 очку за каждую карту у себя на руках и еще по 1 очку за каждую карту предмета против его семьи среди этих карт.

ПРОГУЛКИ ПОД КРОВАВОЙ ЛУНОЙ

ТРЕЙЛЕР

Время от времени некоторые монстры выходят из многолетней спячки. Когда это происходит, радио и телевидение вещают о кровавых бойнях. Иногда это пробуждение выпадает на лишнее – 13-е – полнолуние, когда луна кажется гораздо больше. А уж если при этом Земля, Луна и Солнце выстроятся в ряд... Происходит «голубое кровавое суперлуние», которое пробуждает всех монстров одновременно. Озверев от жажды крови и насилия, они будут готовы разорвать друг друга в клочья – лишь бы добраться до своих жертв. На одну ночь ад переезжает на Землю!

ПОДГОТОВКА

Поместите указанное количество жетонов плоти  на карту каждого монстра, участвующего в игре (можно использовать тройные жетоны , которые сделаны для этого сценария).





Поместите маркер кровавой луны на 2:00.

В остальном подготовка к игре проходит по стандартным правилам.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Описанные в Сценарии 6: «Монстро-мафия» правила «Монстры могут нападать на других монстров» и «Выживает сильнейший» применяются в этом сценарии с некоторыми изменениями.

Внимание! В данном сценарии эти правила работают, только если маркер полнолуния  достиг маркера кровавой луны .

В свой ход игрок может напасть на монстра из другой семьи в той же зоне, где находится активный монстр. Оба игрока бросают соответствующее количество кубиков действий (добавляя по 1 кубик за каждого монстра из своей семьи в этой же зоне) и сравнивают результаты. Результаты нападения отличаются от предыдущего сценария.

У нападающего выпало **БОЛЬШЕ успехов**

Нападающий забирает с карты цели один жетон плоти и кладет перед собой (не на карту).

При равном количестве успехов

Ничего не происходит.


Цель нападения выбросила **БОЛЬШЕ успехов**

Защищающийся игрок забирает с карты нападающего один жетон плоти и кладет его перед собой (не на карту).



ВСЕГДА СИЛЬНЕЕ

Если монстр, нападая на монстра, должен бросить более пяти кубиков действий, сделайте несколько бросков и суммируйте результаты.


ЖЕРТВЫ ОТБИВАЮТСЯ

Если активный монстр напал на жертву и его нападение не было успешным, он кладет один из своих жетонов плоти  в резерв.

ГИБЕЛЬ МОНСТРА

Если на карте монстра не осталось жетонов плоти , он убит. За монстров жетоны кости  не выдаются. Уберите карту и фигурку этого монстра из игры. Все живые монстры этой семьи получают еще одно дополнительное действие, которое могут использовать каждый ход (этот эффект суммируется, если погибло два монстра).

АКТИВАЦИЯ МОНСТРОВ

Чтобы не перекладывать туда-сюда жетоны плоти , во время этого сценария при активации монстров их карты не переворачиваются, а поворачиваются на 90°.

КОНЕЦ ИГРЫ



Если в игре остались монстры только одной семьи, игра заканчивается и соответствующий игрок объявляется победителем. В ином случае игра заканчивается по стандартным правилам. Во время «Расплаты» добавьте оставшиеся на картах ваших выживших монстров жетоны плоти к вашей добыче, полученной по стандартным правилам «Расплаты». Игроки, чьих монстров в игре не осталось, очки не считают и выиграть не могут.

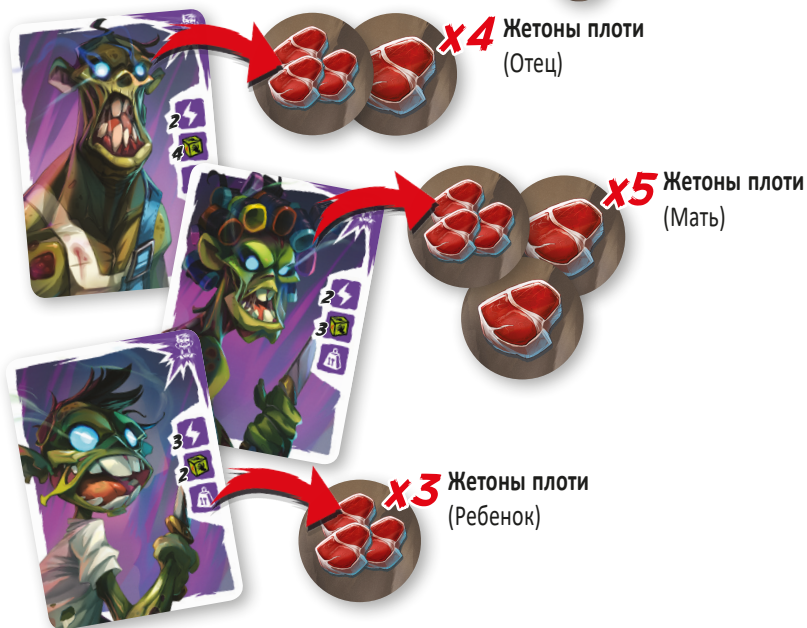
РЕАНИМАТОР

ТРЕЙЛЕР

Дождь льет, как из ведра. Молнии разрезают небосвод, стянутый чернильно-черными тучами, раскаты грома эхом убегают по коридору. Через окно импровизированной лаборатории вы наблюдаете за нервными движениями рук профессора. Даже такой костлявый старикан будет отличным десертом. Ваше внимание привлекает движение на столе: маленькая мышь, только что лежавшая бездыханно, вскочила. Профессор вскакивает вслед за ней и кружится в радостном танце, напевая: «47 минут после смерти: целых 47 минут!» Увлечшись, он случайно опрокидывает на пол склянку с зеленоватым светящимся зельем – тем самым, которым он обработал мышку 47 минут назад. Вместе со звоном осколков от пола поднимается изумрудное облако, сквозняк направляет его к вам, и оно обволакивает труп студента у ваших ног. Не стоит все-таки таскать недоеденный обед с собой. С булькающими звуками студент поднимается на ноги и дергаными отрывистыми движениями тянется к вам...

ПОДГОТОВКА

Поместите указанное количество жетонов плоти  на карту каждого монстра, участвующего в игре (можно использовать тройные жетоны ).



В остальном подготовка к игре проходит по стандартным правилам.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ОЖИВЛЕНИЕ ЖЕРТВ

После всех эффектов и разыгрывания смерти жертвы убитый персонаж возвращается к жизни.

РЕАНИМИРОВАННЫЕ ЖЕРТВЫ

Когда жертва реанимирована, поместите ее фигурку в ту комнату, где она была убита. Реанимированные жертвы никогда не прячутся, и у них нет очков здоровья. Если на реанимированную жертву нападают, она может отбиваться, только если один из игроков сыграет ей в помощь карту предмета. Бой разыгрывается следующим образом:

У нападающего выпало
БОЛЬШЕ успехов

Нападающий бросает 1 кубик действий, и если выпадает успех, реанимированная жертва окончательно убита (уберите ее из игры); нападающий получает 1 жетон мозга. Если выпал провал – ничего не происходит.



При равном количестве
успехов

Ничего не происходит.

Цель нападения выбросила
БОЛЬШЕ успехов

Нападающий монстр убирает один из жетонов плоти со своей карты в резерв.

НАПАДЕНИЕ РЕАНИМИРОВАННЫХ

Каждый раз, когда маркер полнолуния  перемещается, реанимированные персонажи нападают. За каждого реанимированного персонажа в комнате с монстром этот монстр теряет один жетон плоти  со своей карты.

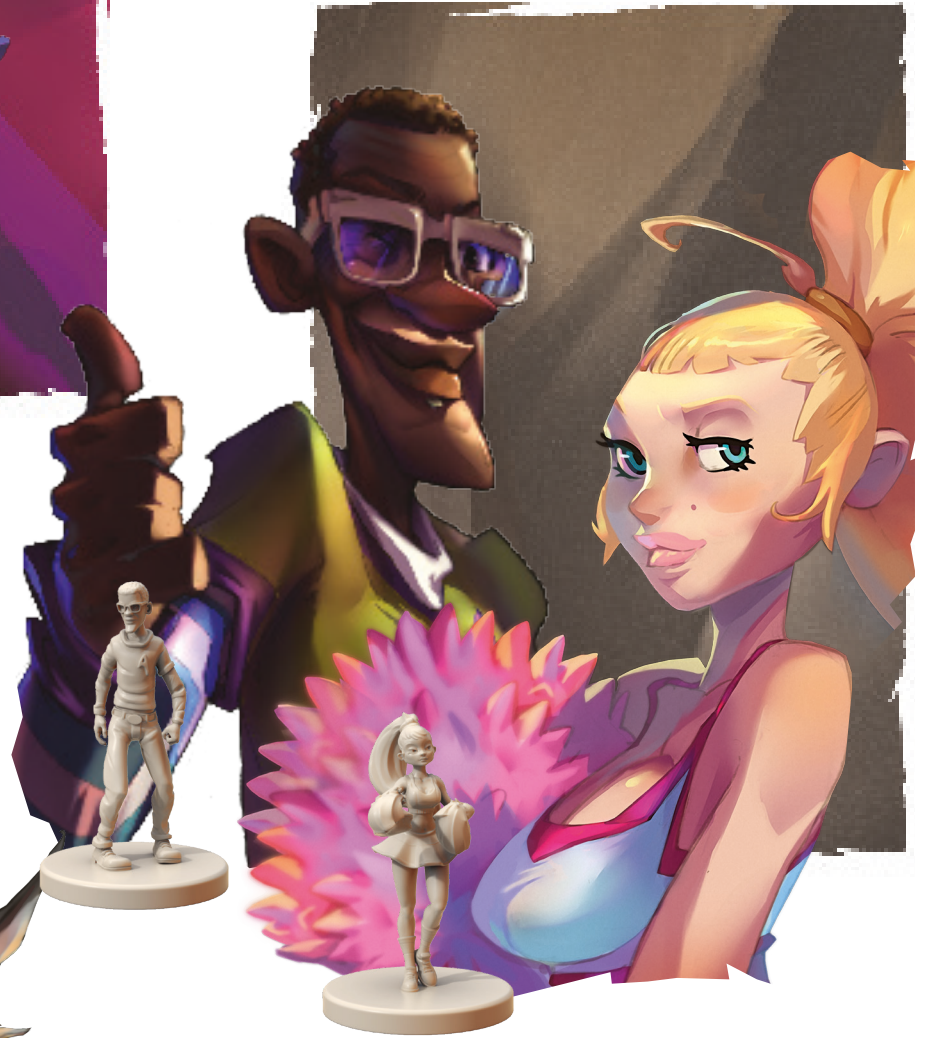
СЮРПРИЗ ЗА СЮРПРИЗОМ

Когда вскрывается карта кошмарного события «Тук-тук-тук», добавьте в игру неожиданного посетителя по стандартным правилам, а после этого замешайте карту «Тук-тук-тук» обратно в колоду (вместо того, чтобы сбросить).

КОНЕЦ ИГРЫ

Если маркер полнолуния дошел до ячейки 8:00 или на игровом поле остались монстры только одной семьи, игра заканчивается. Добавьте к вашей добыче оставшиеся на картах выживших монстров жетоны плоти и посчитайте победные очки по стандартным правилам «Расплаты».

Игроки, чьих монстров в игре не осталось, также считают очки и могут выиграть посмертно.



МОНСТРО- БОЙНЯ

