**Первые шаги**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Основной сюжет** | **Ключевая фигура** | **Убийца** | **Мозг** | **Культист** | **Сторонник теорий заговора** | **Серийный убийца** | **Скряга** | **Друг** | **Правила** |
| Умышленное убийство | 1 | 1 | 1 |  |  |  |  |  |  |
| Свет мстителя |  |  | 1 |  |  |  |  |  | [Условие проигрыша: В конце цикла] 2 **Интриги** в стартовой локации **Мозга** |
| Place to protect | 1 |  |  | 1 |  |  |  |  | [Условие проигрыша: В конце цикла] 2 **Интриги** в Школе |
| **Дополнительный сюжет** | | | | | | | | | |
| Тень потрошителя |  |  |  |  | 1 | 1 |  |  |  |
| Тревожные слухи |  |  |  |  | 1 |  |  |  | [Способность Мастера] (1 x ∞) Можно добавить 1 **Интригу** в любую локацию |
| Ужасный сценарий |  |  |  |  | 1 |  | 0-2 | 1 | [Создание сценария] При создании сценария можно добавить 0, 1 или 2 **Скряги** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Роль** | **Макс. человек** | **Отмена действий** | **Способности** |
| Ключевая фигура |  |  | [Обязательно: Когда погибает] Защитники проигрывают, и цикл немедленно завершается |
| Убийца |  | возможна | [Необязательно: В конце дня] Убивает **Ключевую фигуру**, если она находится в той же локации и имеет хотя бы 2 **Интриги**  [Необязательно: В конце дня] Убивает защитников, если у персонажа хотя бы 4 **Интриги** |
| Мозг |  | возможна | [Необязательно: Действия Мастера] Увеличивает **Интригу** на 1 в своей локации или у персонажа в ней |
| Культист |  | всегда | [Необязательно: Розыгрыш карт] Игнорируйте карту **Запрет интриги** в его локации или на персонажах в ней |
| Сторонник теорий заговора | 1 |  | [Необязательно: Действия Мастера] Увеличивает **Паранойю** на 1 у персонажа в своей локации |
| Серийный убийца |  |  | [Обязательно: В конце дня] Убивает персонажа в своей локации, если остался с ним наедине |
| Скряга |  | возможна |  |
| Друг | 2 |  | [Условие проигрыша: В конце цикла] Если персонаж мертв, защитники проиграли. Роль персонажа раскрывается  [Обязательно: В начале цикла] Если роль была раскрыта раньше, персонаж получает 1 **Доброжелательность** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Инцидент** | **Эффект** |
| Убийство | Другой персонаж в локации с виновником погибает |
| Нарастающая тревога | У одного персонажа **Паранойя** увеличивается на 2  У другого персонажа **Интрига** увеличивается на 1 |
| Самоубийство | Виновник умирает |
| Инцидент в госпитале | В госпитале умирают все персонажи, если там есть хотя бы 1 **Интрига**  Защитники умирают, если в госпитале хотя бы 2 **Интриги** |
| Faraway murder | Умирает персонаж, у которого хотя бы 2 **Интриги** |
| Пропавший человек | Переместите виновника в любую локацию  **Интрига** в этой локации увеличивается на 1 |
| Распространение | Переместите 2 **Доброжелательности** с одного персонажа на другого |

**Карты мастера**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Движение ↕ | Движение ↔ | Движение (1 x ∞) |
| Паранойя +1 (2) | Паранойя -1 | Запретить паранойю |
| Запретить доброжелательность | Интрига +1 | Интрига +2 (1 x ∞) |

**Базовые трагедии**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Основной сюжет** | **Ключевая фигура** | **Убийца** | **Мозг** | **Культист** | **Путешественник во времени** | **Ведьма** | **Правила** |
| Умышленное убийство | 1 | 1 | 1 |  |  |  |  |
| Загадочный предмет |  |  | 1 | 1 |  |  | [Условие проигрыша: В конце цикла] 2 **Интриги** в **Храме** |
| Sign with me! | 1 |  |  |  |  |  | [Создание сценария] **Ключевая фигура** должна быть **девушкой**  [Условие проигрыша: В конце цикла] 2 **Интриги** у **Ключевой фигуры** |
| Изменение будущего |  |  |  | 1 | 1 |  | [Условие проигрыша: В конце цикла] Произошёл инцидент «Эффект бабочки» |
| Огромная временная бомба |  |  |  |  |  | 1 | [Условие проигрыша: В конце цикла] 2 **Интриги** в стартовой локации **Ведьмы** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Дополнительный сюжет** | **Друг** | **Ст. теорий заговора** | **Влюбленный(ая)** | **Возлюбленный(ая)** | **Серийный убийца** | **Посредник** | **Правила** |
| Круг друзей | 2 | 1 |  |  |  |  |  |
| Любовная связь |  |  | 1 | 1 |  |  |  |
| Неизвестный маньяк | 1 |  |  |  | 1 |  |  |
| Тревожные слухи |  | 1 |  |  |  |  | [Способность Мастера] (1 x ∞) Можно добавить 1 **Интригу** в любую локацию |
| Вирус паранойи |  | 1 |  |  |  |  | [Постоянно] Все **Обычные люди**, имеющие как минимум 3 Паранойи, становятся **Серийными убийцами** |
| Нити судьбы |  |  |  |  |  |  | [Начало цикла] Добавьте 2 **Паранойи** персонажам, у которых в предыдущем цикле была **Доброжелательность** |
| Человек-загадка |  |  |  |  |  | 1 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Роль** | **Макс. человек** | **Отмена действий** | **Способности** |
| Ключевая фигура |  |  | [Обязательно: Когда погибает] Защитники проигрывают, и цикл немедленно завершается |
| Убийца |  | возможна | [Необязательно: В конце дня] Убивает **Ключевую фигуру**, если она находится в той же локации и имеет хотя бы 2 **Интриги**  [Необязательно: В конце дня] Убивает защитников, если у персонажа хотя бы 4 **Интриги** |
| Мозг |  | возможна | [Необязательно: Действия Мастера] Увеличивает **Интригу** на 1 в своей локации или у персонажа в ней |
| Культист |  | всегда | [Необязательно: Розыгрыш карт] Игнорируйте карту **Запрет интриги** в его локации или на персонажах в ней |
| Путешественник во времени |  |  | [Обязательно: Постоянно] Этот персонаж не может умереть  [Обязательно: Розыгрыш карт] Игнорируйте карту **Запрет доброжелательности** на этом персонаже  [Необязательно: Конец последнего дня] Если у персонажа 2 **Доброжелательность** или меньше, защитники проигрывают, цикл завершается |
| Ведьма |  | всегда |  |
| Друг | 2 |  | [Условие проигрыша: В конце цикла] Если персонаж мертв, защитники проиграли. Роль персонажа раскрывается  [Обязательно: В начале цикла] Если роль была раскрыта раньше, персонаж получает 1 **Доброжелательность** |
| Сторонник теорий заговора | 1 |  | [Необязательно: Действия Мастера] Увеличивает **Паранойю** на 1 у персонажа в своей локации |
| Влюбленный(ая) |  |  | [Обязательно: Если **Возлюбленный(ая)** умирает] **Паранойя** увеличивается на 6 |
| Возлюбленный(ая) |  |  | [Обязательно: Если **Влюбленный(ая)** умирает] **Паранойя** увеличивается на 6  [Необязательно: В конце дня] Если у персонажа есть 3 **Паранойи** и 1 **Интрига**, защитники умирают |
| Серийный убийца |  |  | [Обязательно: В конце дня] Убивает персонажа в своей локации, если остался с ним наедине |
| Посредник |  | возможна | [Обязательно: Постоянно} Если в **Школе** хотя бы 2 Интриги, получает способности **Сторонника теорий заговора**  [Обязательно: Постоянно} Если в **Городе** хотя бы 2 Интриги, получает способности **Ключевой фигуры** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Инцидент** | **Эффект** |
| Убийство | Другой персонаж в локации с виновником погибает |
| Нарастающая тревога | У одного персонажа **Паранойя** увеличивается на 2. У другого персонажа **Интрига** увеличивается на 1 |
| Foul evil | В **Храме** появляется 2 **Интриги** |
| Самоубийство | Виновник умирает |
| Инцидент в госпитале | В госпитале умирают все персонажи, если там есть хотя бы 1 **Интрига**  Защитники умирают, если в госпитале хотя бы 2 **Интриги** |
| Faraway murder | Умирает персонаж, у которого хотя бы 2 **Интриги** |
| Пропавший человек | Переместите виновника в любую локацию. **Интрига** в этой локации увеличивается на 1 |
| Распространение | Переместите 2 **Доброжелательности** с одного персонажа на другого |
| Эффект бабочки | Положите любой жетон на любого персонажа в локации с виновником |

**Карты мастера**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Движение ↕ | Движение ↔ | Движение (1 x ∞) |
| Паранойя +1 (2) | Паранойя -1 | Запретить паранойю |
| Запретить Доброжелательность | Интрига +1 | Интрига +2 (1 x ∞) |

**Персонажи**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Персонаж** | **Макс. паранойя** | **Категория** | **Свойства** |
| **Школьник**  **(Boy Student)** | 2 | ученик / юноша | **Доброжелательность 2:** Уменьшает **Паранойю** на 1 у любого другого ученика в той же локации |
| **Школьница**  **(Girl Student)** | 3 | ученик / девушка | **Доброжелательность 2:** Уменьшает **Паранойю** на 1 у любого другого ученика в той же локации |
| **Дочь олигарха**  **(Rich Man’s Daughter)** | 1 | ученик / девушка | **Доброжелательность 3:** (Школа / Город) Увеличивает **Доброжелательность** на 1 у персонажа в той же локации |
| **Староста класса**  **(Class Rep)** | 2 | ученик / девушка | **Доброжелательность 2 (1 x ∞):** Лидер забирает назад одну карту (1 x ∞) |
| **Загадочный мальчик**  **(Mystery Boy)** | 3 | школьник / юноша | **Свойство**: Его роль не связана ни с одним сюжетом.  **Доброжелательность 3:** (не раньше 2 цикла, нельзя отменить) Раскрывает свою роль |
| **Служительница храма**  **(Shrine Maiden)** | 2 | школьник / девушка | **Доброжелательность 3:** (в храме) Уменьшает **Интригу** в храме на 1  **Доброжелательность 5 (1 x ∞):** Раскрывает роль персонажа в своей локации |
| **Чужой**  **(Alien)** | 2 | девушка | **Доброжелательность 4 (1 x ∞):** Убивает персонажа в своей локации  **Доброжелательность 5 (1 x ∞):** Воскрешает труп в своей локации |
| **Божественное существо**  **(Godly Being)** | 3 | мужчина / женщина | **Свойство:** Вводится в игру в определенном сценарием цикле  **Доброжелательность 3 (1 x ∞):** Раскрывает виновника одного из инцидентов  **Доброжелательность 5:** Уменьшает **Интригу** на 1в своей локации или у персонажа в ней |
| **Офицер полиции**  **(Police Officer)** | 3 | взрослый / мужчина | **Доброжелательность 4 (1 x ∞):** Раскрывает виновника одного из произошедших инцидентов  **Доброжелательность 5 (1 x ∞):** Предотвращает одну смерть в локации |
| **Служащий**  **(Office Worker)** | 2 | взрослый / мужчина | **Доброжелательность 3:** Раскрывает свою роль |
| **Осведомитель**  **(Informer)** | 3 | взрослый / женщина | **Доброжелательность 5 (1 x ∞):** Раскрывает вспомогательный сюжет A или B |
| **Поп-звезда**  **(Pop Idol)** | 2 | ученик / девушка | **Доброжелательность 3:** Уменьшает **Паранойю** на 1 у другого персонажа в той же локации  **Доброжелательность 4:** Увеличивает **Доброжелательность** на 1 у другого персонажа в той же локации |
| **Журналист**  **(Journalist)** | 2 | взрослый / мужчина | **Доброжелательность 2:** Увеличивает **Паранойю** на 1 у другого персонажа  **Доброжелательность 2:** Увеличивает **Интригу** на 1 в своей локации или у персонажа в ней |
| **Босс**  **(Boss)** | 4 | взрослый / мужчина | **Свойство:** Для всех способностей (но не инцидентов) может рассматриваться, как находящийся в локации-зоне влияния  **Доброжелательность 5 (1 x ∞):** Раскрывает персонажа в своей зоне влияния |
| **Доктор**  **(Doctor)** | 2 | взрослый / мужчина | **Доброжелательность 2:** Увеличивает или уменьшает **Паранойю** на 1 у другого персонажа в той же локации (способность может использоваться Мастером, если разрешена отмена действий для скрытой роли Доктора)  **Доброжелательность 3:** Пациент может покинуть Больницу до конца цикла |
| **Пациент**  **(Patient)** | 2 | юноша |  |
| **Медсестра**  **(Nurse)** | 3 | взрослый / женщина | **Доброжелательность 2 (не может быть отменено):** Уменьшает **Паранойю** на 1у персонажа из той же локации, впавшего в панику |
| **Ставленник**  **(Henchman)** | 1 | взрослый / мужчина | **Свойство:** стартовая локация выбирается в начале каждого цикла  **Доброжелательность 3:** Не может становиться виновником инцидентов |