

TRAGEDY LOOPER



КНИГА ИГРОКА

Данный буклет содержит всю необходимую игроку Протагонисту и игроку Мастеру информацию для игры в "Tragedy Looper".



ПРЕЖДЕ ВСЕГО

Добро пожаловать в "Tragedy Looper", дедуктивную настольную игру о временных петлях. Мастер игры будет постепенно приоткрывать завесу тайны, в то время как Протагонисты должны попытаться понять, что происходит. Эта игра для 2-4 игроков, но правила написаны для 4 игроков: 3 Протагониста действуют сообща против 1 Мастера. Правила для 2 и 3 игроков можно найти на странице 41.

Цель для Протагонистов

Ваша цель - сломать лабиринт временных петель и создать будущее со счастливым концом. Но вы не знаете кто есть кто, вы не знаете что есть что и вы даже не представляете каким образом выиграть! Тем не менее, вы способны путешествовать назад во времени, так что вы сможете переиграть тот-же сценарий многократно! Сценарий остаётся прежним. Единственная вещь, которая изменяется - это то, что вы смогли узнать. И всё, что вам нужно - победить один раз!

Цель для Мастера

Ваша цель - вызывать трагические события и наслаждаться страданиями. Вы обладаете всей информацией о происходящем, но Вы должны выигрывать каждую петлю. А это значит, что вы должны адаптировать ситуацию к тем знаниям, которые добыли Протагонисты. Роль Мастера более сложна, чем роль Протагониста: Вы должны держать в уме все возможные повороты сюжета, все скрытые роли, для того, чтобы разыграть свой план как по нотам. Ах как сладок вкус победы, когда Протагонисты проигрывают круг за кругом!

Для новичков

"Tragedy Looper" - это глубокая игра, которой Вы можете наслаждаться на разных уровнях. Однако, из за огромного разнообразия выбора, первые пару раз может показаться немного сложным разобраться в том как в неё играть. То, что последует дальше - путеводитель для тех, кто никогда не играл в эту игру. Особенно, если все четверо игроков - новички в этой игре, мы настоятельно рекомендуем выполнить следующие шаги.



ВЫБЕРИТЕ МАСТЕРА ИГРЫ

Для начала выберите того, кто будет Мастером игры. Вы должны выбрать игрока, который уже имеет опыт, приобретённый в ролевых играх или в чём-то подобном. Мастер должен подробно изучить текст Книги Игрока и текст Книги Мастера. Протагонисты также должны изучить данный текст для того, чтобы полностью усвоить идеи игры.



ОБУЧЕНИЕ ИГРЕ

Лучше всего, если Мастер попытается объяснить суть игры. Правила игры изложены в данной брошюре, но в Книге Мастера также есть "путеводитель по игре", предназначенный только для его глаз, который будет помогать Мастеру обучить игре других игроков.



НАЧНИТЕ ИГРУ С НАБОРА ТРАГЕДИЙ "ПЕРВЫЕ ШАГИ"

"Набор трагедий" - Это некоторое количество сюжетов, скрытых ролей и происшествий. Содержимое набора "Первые шаги" перечислено далее в этой брошюре и в Книге Мастера и используется в двух предварительных сценариях. Первый называется - "Пробный сценарий", который содержит указания Мастеру о том как разворачивать события сценария. Используйте его для своей первой игры.



ПРОДОЛЖАЙТЕ СО СТАНДАРТНЫМ НАБОРОМ "ОСНОВНАЯ ТРАГЕДИЯ".

После того, как вы сыграете пару раз с набором "Первые шаги", вы будете готовы попробовать свои силы в стандартном варианте игры, используя набор "Основная трагедия", имеющий большее количество сюжетов, скрытых ролей и происшествий. Содержимое набора "Основная трагедия" также перечислено в этой брошюре и в Книге Мастера и используется в восьми сценариях.



ОБЗОР ИГРЫ И КОМПОНЕНТЫ

Во-первых, мы покажем вам, где всё происходит. В этом разделе мы опишем расположение игры, пока будем знакомить вас с игровыми компонентами: полями, картами и жетонами.

ИГРОВЫЕ ПОЛЯ (5 ШТ)



События в игре разворачиваются вокруг Госпиталя (Hospital), Храма (Shrine), Города (City) и Школы (School). Каждая локация обозначена игровым полем.

Всё происходит в этих локациях. Протагонисты появляются в этих местах, но обратите внимание, что они не представлены картами или маркерами.

Пятое поле - это поле с данными. На нём отслеживается какой сейчас день, когда случилось событие и сколько раз вы использовали петлю времени.

Не только Протагонисты являются участниками событий в игре. Существует много других важных персонажей в этих историях: Ученики, Журналист, Служительница Храма, Поп-звезда, Офисный Работник и т. д. Различные люди, общим количеством до 18, могут стать частью сценариев.

Каждый сценарий определяет какие персонажи будут в игре, а сами персонажи изображены на картах.

Все они являются Неигровыми персонажами. Они имеют специальные способности, с помощью которых будут помогать вам (Протагонистам), если вы наладите с ними доброжелательные отношения. Например, информатор сможет раскрыть для вас тайные сведения.

Однако, это не всё. Вполне возможно, что они имеют секретную роль и участвуют в сценарии. Они могут оказаться ключевой фигурой, инициирующей трагическое событие. Или тем, кто спланировал его. Каждый из них может быть серийным убийцей, неконтролирующим себя в ситуации, когда убийство возможно. Но, в начале каждого сценария вы, Протагонисты, не имеете ни малейшего представления о той тайне, которую скрывает каждый персонаж. Вы должны распутать этот клубок петлю за петлёй, и сделать выводы, основываясь на добытых знаниях.



1. Название карты

2. Предел паранойи

Если персонаж имеет как минимум данное количество жетонов Паранойи, он/она впадает в паническое состояние и может стать инициатором происшествия. Примечание: персонаж может иметь больше жетонов Паранойи, чем количество, обозначенное на карте.

3. Локации

Обозначает стартовую локацию персонажа (белым). Также может указывать запрещённые для этого персонажа локации (зачёркнуто).

4. Особенности

Это особенности персонажа. Некоторые правила и эффекты карт имеют отношение к персонажам, обладающим конкретными особенностями.

5. Доброжелательная / Пассивная способность

Это способности персонажей, которые (обычно) помогают Протагонистам. Если персонаж имеет как минимум обозначенное

на карте количество жетонов Доброжелательной способности, Протагонист может использовать эту способность. Использование способности не убирает Доброжелательность. Очевидно, что способности, возможность использования которых ограничена одним разом за время петли, будут использованы за этот период единожды.

В особых случаях, когда Мастер может использовать Доброжелательные способности, он делает это с теми-же ограничениями, что и Протагонисты.

Пассивные способности всегда в силе и не нуждаются в активации. Они не “используются” Протагонистами. Решение об их использовании принимает Мастер.

НЕБОЛЬШОЕ УТОЧНЕНИЕ ДЕТАЛЕЙ

О ПЕРСОНАЖАХ И ТРУПАХ

Жив персонаж или мёртв показывает расположение карты на игровом поле. Карта живого персонажа расположена вертикально, а карта мёртвого персонажа повёрнута набок. Мёртвый персонаж - это труп и не может использовать никакие способности, не имеет особенностей, даже не рассматривается как персонаж, но любые жетоны Доброжелательности остаются на своих местах. В игре есть один персонаж, который может воскресить трупы.



ЖИВ



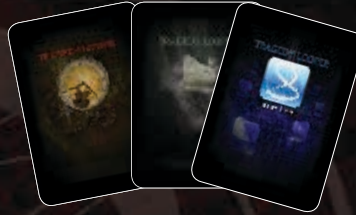
МЁРТВ

Итак, мы рассмотрели игровые поля и персонажей. Теперь попробуем разобраться в том, какие действия вам, игрокам, необходимо совершать во время игры. Мы разъясним свойства карт действия с помощью которых игроки воздействуют на персонажей в игре.

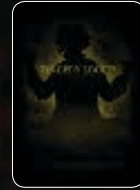
КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ (34 ШТ)

Что игроки (Мастер и Протагонисты) будут на самом деле делать во время игры, так это - играть карты действия на персонажи или на локации. Все игроки разыгрывают свои карты лицом вниз, и когда каждый сыграл карту, они все вскрываются и действия, описанные на них, выполняются одновременно.

Карты Протагониста



Карты Мастера Игры



У всех карт различные рубашки, поэтому вы можете видеть, кто какую карту сыграл.

Все карты каждого игрока имеют одинаковую рубашку.



Карты перемещения

Эти карты персонаж перемещается в заданном направлении.



Карты Доброжелательности

Эти карты предназначены для повышения Доброжелательности персонажей, чтобы они могли использовать свои Доброжелательные способности. Такие карты имеют только Протагонисты.



Карты интриги

Эти карты символизируют тайны персонажей и локаций. Их смысл меняется с каждым сюжетом. Только Мастер обладает такими картами.



Карты паранойи

Эти карты используются для повышения уровня Паранойи у персонажей, чтобы они могли инициировать происшествия.

СПИСОК КАРТ

Это список карт действий (используемых Мастером игры и Протагонистами) вместе с некоторыми подробностями, описывающими как именно эти карты работают. Обращайтесь к этому списку, когда некоторые эффекты вступают в конфликт и/или вы не знаете последовательность в которой что то происходит. “Вместе” здесь означает “сыграно на том-же самом персонаже или локации”.

КАРТЫ ПРОТАГОНИСТОВ



Паранойя +1

Расположите 1 жетон Паранойи на данном персонаже. Если сыграна вместе с картой Запрет Паранойи, Запрет имеет приоритет и ничего не происходит. Если сыграна вместе с картой Паранойя -1, карта +1 ходит первой. Если помещена на локацию, ничего не происходит.



Паранойя -1

<только один раз за время петли>
Уберите 1 жетон Паранойи с данного персонажа. Если сыграна вместе с картой Запрет Паранойи, Запрет имеет приоритет и ничего не происходит. Если сыграна вместе с картой Паранойя +1, карта +1 ходит первой. Если помещена на локацию, ничего не происходит.



Доброжелательность +1

Разместите 1 жетон Доброжелательности на данном персонаже. Если сыграна вместе с картой Запрет Доброжелательности, Запрет имеет приоритет и ничего не происходит. Если помещена на локацию, ничего не происходит.



Доброжелательность +2

<только один раз за время петли>
Разместите 2 жетона Доброжелательности на данном персонаже. Если сыграна вместе с картой Запрет Доброжелательности, Запрет имеет приоритет и ничего не происходит. Если помещена на локацию, ничего не происходит.



Запрет Интриги

Если сыграна в том же сюжете, что и Интрига +1 или +2, эта карта имеет приоритет и ничего не происходит. Однако, если 2 или больше игроков сыграли Запрет Интриги в один и тот-же день (не важно в каком месте игрового поля), они аннулируют друг друга.



Перемещение по вертикали

Данный персонаж перемещается вверх или вниз. Если сыграна вместе с другой картой Перемещение по вертикали, выполняется вертикальное перемещение (эти карты не аннулируют друг друга).

Если сыграна вместе с картой Перемещение по горизонтали, эти карты объединяются и формируют диагональное перемещение.

Если сыграна вместе с картой Перемещение по диагонали, эти карты объединяются и формируют горизонтальное перемещение.

Если помещается на локацию, ничего не происходит.



Перемещение по горизонтали

Данный персонаж перемещается влево или вправо. Если сыграна вместе с другой картой Перемещение по горизонтали, выполняется горизонтальное перемещение (эти карты не аннулируют друг друга).

Если сыграна вместе с картой Перемещение по вертикали, эти карты объединяются и формируют диагональное перемещение.

Если сыграна вместе с картой перемещение по диагонали, эти карты объединяются и формируют вертикальное перемещение.

Если помещается на локацию, ничего не происходит.



Запрет перемещения

<только один раз за время петли>

Если сыграна вместе с картой Перемещения, Запрет имеет приоритет и ничего не происходит.

КАРТЫ МАСТЕРА ИГРЫ



Паранойя +1

Расположите 1 жетон Паранойи на данном персонаже. Если сыграна вместе с картой Паранойя -1, карта +1 ходит первой.

Если помещена на локацию, ничего не происходит.

Мастер имеет 2 таких карты.



Паранойя -1

Уберите 1 жетон Паранойи с данного персонажа.

Если сыграна вместе с картой Паранойя +1, карта +1 ходит первой.

Если помещена на локацию, ничего не происходит.



Запрет Паранойи

Если сыграна вместе с картой Паранойя +1 или Паранойя -1, Запрет имеет приоритет и ничего не происходит.

Если помещена на локацию, ничего не происходит.



Запрет Доброжелательности

Если сыграна вместе с картой Доброжелательность +1 или Доброжелательность +2, Запрет имеет приоритет и ничего не происходит.

Если помещена на локацию, ничего не происходит.



Интрига +1

Расположите 1 жетон Интриги на данном персонаже или в локации.

Если сыграна вместе с картой Запрет Интриги, и только одна карта Запрета Интриги была сыграна в этот день, Запрет имеет приоритет и ничего не происходит.



Интрига +2

<только один раз за время петли>

Расположите 2 жетона Интриги на данном персонаже или в локации.

Если сыграна вместе с картой Запрет Интриги, и только одна карта Запрета Интриги была сыграна в этот день, Запрет имеет приоритет и ничего не происходит.



Перемещение по вертикали

Данный персонаж перемещается вверх или вниз.

Если сыграна вместе с картой Запрет Перемещения, Запрет имеет приоритет и ничего не происходит.

Если сыграна вместе с другой картой Перемещение по вертикали, выполняется вертикальное перемещение (эти карты не аннулируют друг друга).

Если сыграна вместе с картой Перемещение по горизонтали, эти карты объединяются и формируют диагональное перемещение.

Если помещена на локацию, ничего не происходит.



Перемещение по горизонтали

Данный персонаж перемещается влево или вправо.

Если сыграна вместе с картой Запрет Перемещения, Запрет имеет приоритет и ничего не происходит.

Если сыграна вместе с друго картой Перемещение по горизонтали, выполняется горизонтальное перемещение (эти карты не аннулируют друг друга).

Если сыграна вместе с картой Перемещение по вертикали, эти карты объединяются и формируют диагональное перемещение.

Если помещена на локацию, ничего не происходит.



Перемещение по диагонали

<только один раз за время петли>

Данный персонаж перемещается по диагонали.

Если сыграна вместе с картой Запрет Перемещения, Запрет имеет приоритет и ничего не происходит.

Если сыграна вместе с картой Перемещение по горизонтали, эти карты объединяются и формируют вертикальное перемещение.

Если сыграна вместе с картой Перемещение по вертикали, эти карты объединяются и формируют горизонтальное перемещение.

Если помещена на локацию, ничего не происходит.

Играя эти карты действий вы сможете менять ситуацию на игровом поле. Персонажи будут перемещаться и их показатели Доброжелательности, Паранойи и Интриги подвергнутся изменениям. Давайте кратко рассмотрим фишки, использующиеся для обозначения этого.

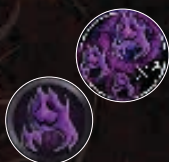
ФИШКИ (118 ШТ)

Персонажи могут находиться в различном расположении духа. Они могут быть дружелюбны по отношению к игрокам (Доброжелательность), или пребывать в параноидальном состоянии, на грани паники. В игре существует три вида фишек, используемых для обозначения ментального состояния персонажа. Также существует некоторое количество фишек, используемые для того, чтобы сделать процесс игры немного более ровным.



Фишки Доброжелательности

Показывают насколько персонаж дружелюбен по отношению к Протагонистам. В основном только Протагонисты могут расположить эти фишки на персонажах, и если персонаж имеет достаточное их количество, его/её Доброжелательная способность может быть использована.



Фишки Паранойи

Отражают уровень страха персонажа. И Мастер и Протагонисты могут располагать эти фишки на персонажах, и когда их количество достигает определённого уровня, персонаж впадает в панику и может начать запуск происшествий.



Фишки Интриги

Обозначают тайны и заговоры, располагаясь в локациях или на персонажах. Только Мастер может располагать их на персонажах или в локациях. Что именно означают эти фишки зависит от сюжета, но они ведут Протагонистов к провалу.



Маркер Петли

Используется для того, чтобы отметить текущую петлю. Располагается на поле с данными.



Маркер Дня

Используется для обозначения текущего дня.
Располагается на поле с данными.



Маркеры Происшествия

Используется для обозначения дня в котором что-то должно произойти.
Располагается на поле с данными.



Дополнительные маркеры

Используются для обозначения любых странных правил, которые придумали разработчики некоторых сценариев.



Маркер территории Босса

Используется для обозначения территории Босса, согласно его способности.

И напоследок, упомянем несколько заключительных карт.



Карта Лидера (1 шт)

Используется для обозначения Протагониста, который является лидером группы на данный момент. Находится перед текущим Лидером и каждый ход передаётся игроку слева.



Дополнительные карты (4 шт)

Используются для любых странных правил, которые придумали разработчики некоторых сценариев.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Этот раздел описывает правила, которые вам необходимо знать для того, чтобы играть в эту игру. Если вы играете первый раз, советуем изучить данный раздел, поскольку он содержит рекомендации и советы.

После того, как вы освоите правила, вы можете изменять сценарии и сюжеты на своё усмотрение. "Tragedy Looper", в принципе, простая игра, но в ней присутствует некоторое количество сюжетов, персонажей и ролей, которые необходимо запомнить, поэтому в первое время, их не следует вводить слишком много.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Условия победы для каждого игрока различны:

Победа Протагонистов

В случае, если Протагонисты умудряются выполнить оба условия:

- Не выполняется условий проигрыша, подразумевающих текущим сюжетом (сюжетами)
- Остаются живы

в течение даже одной петли, они выигрывают.

Также они выигрывают, если их Последнее Предположение (стр. 27) имеет успех.

Победа Мастера Игры

Если Мастер заставляет Протагонистов проиграть (или выполнением одного из условий проигрыша, предусмотренного сюжетом, или убивая их) в одной из петель, он побеждает, за исключением случая, когда Последнее Предположение игроков успешно.

“Условия проигрыша” изменяются в зависимости от сюжета.

НЕБОЛЬШОЕ УТОЧНЕНИЕ ДЕТАЛЕЙ

ОБ УБИЙСТВЕ ПРОТАГОНИСТОВ

В игре есть роли, например - Убийца, который может убить Протагонистов. Если Протагонисты мертвы, Мастер просто объявляет им о том, что они умерли (не говорите им кто убил их) и петля немедленно заканчивается.



ПОДГОТОВКА

Вот что вы должны сделать перед каждой игрой.

2-1 Выберите сценарий

Мы настоятельно рекомендуем вам руководствоваться тем, что мы описали в главе “Прежде всего”; начните со сценария, называющегося “Пробный Сценарий”. Он использует простой набор сюжетов “Первые Шаги”, который не такой большой как основной и поэтому меньше вещей необходимо отслеживать. Только Мастер может смотреть сценарий в Книге Мастера, поэтому описан только самый первый сценарий вместе с советами о том, как его разыграть.

Пожалуйста, обратите внимание на то, что Протагонисты НЕ должны читать сценарий, поскольку это испортит удовольствие от самостоятельного выяснения того, что на самом деле происходит.

2-2 Откройте информацию о сценарии

Каждый сценарий содержит 2 карты. Они имеют одинаковый номер левом верхнем углу. Протагонистам должна быть отдана “Открытая” карта, отмеченная надписью “Карта Протагонистов” на левой стороне. “Секретная” карта предназначена только для глаз Мастера, перечисляет какие роли имеют персонажи, кто является виновником происшествия и какие сюжеты активны.

2-3 Создайте место действия

Сначала, разложите локации. Они должны быть установлены как на рисунке на странице 4. Госпиталь должен находиться вверху слева, Храм - вверху справа, Город - внизу слева и Школа - внизу справа. Расположите поле с данными рядом с локациями и положите Маркер Петли на номер, указанный в сценарии, Маркеры Происшествия на те дни, в которые они должны произойти (также указаны в сценарии) и Маркер Дня на день 1.

Затем решите, любым удобным вам способом, кто первый будет Лидером. Здорово, если им окажется игрок, который больше всех играл в “Tragedy Looper”. Этот игрок получает Карту Лидера.

2-4 Установите режим разговоров за столом

Это указывает на то, будут ли помогать игроки друг другу во время игры, или нет. Если установлено на “выкл”, игроки будут ограничены в том, что они могут сказать в течение игры, за исключением времени между петлями (“спираль времени”). Игроки должны договориться друг с другом до какой степени будут ограничены разговоры, но типичным ограничением является запрет говорить (или показывать) другим карты, которые игрок собирается задействовать.

НЕБОЛЬШОЕ УТОЧНЕНИЕ ДЕТАЛЕЙ

ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ СЦЕНАРИЙ?

Сценарий состоит из нескольких заранее написанных сюжетов, набора персонажей и нескольких происшествий. Сюжет определяет какие роли будут в игре, а также условия проигрыша для Протагонистов. Какие сюжеты (и происшествия) доступны для выбора зависит от того, какой “Набор Трагедии” вы используете. Существует два Набора Трагедии в базовой коробке: “Первые шаги”, который включает ограниченное количество сюжетов и ролей, и “Основная Трагедия” в котором присутствует большее их количество. Протагонисты всегда будут знать о том, какой Набор Трагедии используется, соответственно будут иметь представление о том, какие сюжеты и роли могут быть в текущем сценарии.

Главный сюжет: ПЛАН УБИЙСТВА

Основной сюжет сценария, в основном определяет условия поражения для Протагонистов

Подсюжет: ЛЮБОВНЫЙ РОМАН

Подсюжет: ТРЕВОЖНЫЕ СЛУХИ

Менее важные сюжеты, в основном создающие фон для сценария

Выбранные персонажи получают роли в соответствии с сюжетами.



Определите происшествия и виновников



Как создать сценарий

Сценарист выбирает два “сюжета” из списка доступных. Должен быть один главный сюжет и подсюжет. Если вы используете сценарий, базирующийся на наборе “Основная Трагедия”, у вас будет ДВА подсюжета. К примеру, сценарист может выбрать “План Убийства” как главный сюжет и “Любовный Роман” и “Тревожные Слухи” в качестве подсюжетов.

Эти сюжеты определяют какие секретные роли будут присутствовать в игре. В нашем примере, главный сюжет “План Убийства” определяет, что вам необходимо будет иметь Ключевую Фигуру, Мозг и Убийцу среди персонажей. Подсюжет “Любовный Роман” и “Тревожные Слухи” определяет, что вам будут необходимы роли Поклонника, Возлюбленного и Теоретика Заговора.

Затем сценарист решает, какие персонажи будут присутствовать в сценарии и какие из них будут иметь роли. На рисунке выше вы можете видеть кто и какие роли были выбраны. Пожалуйста, обратите внимание, что персонажи не могут иметь две роли. Персонажи, которые не имеют роли упоминаются как “человек”.

Наконец, чтобы немного разнообразить сценарий, сценарист добавляет в сценарий определённые происшествия из списка возможных, определённых Набором Трагедии, и принимает решение о дне происшествия и о его виновнике. Любой персонаж (и “человек”, и имеющий сюжетную роль) может стать виновником происшествия, но обратите внимание, что персонаж не может быть виновником двух происшествий.



ПОДГОТОВКА ПЕТЛИ

Вот, что вы должны сделать перед началом каждой петли. Каждый сценарий содержит определённое количество петель, из которых состоит сценарий. Если лимит петель - 3, то Протагонисты могут сыграть сценарий только 3 раза, это означает, что они могут дважды отмотать его назад. (Некоторые могут возразить, что нелогично называть первый этап "петля". Но мы можем их утешить. Как Протагонисты они уже знают какое происшествие произойдёт, соответственно это означает, что они однажды уже перемещались в петле.)

Если Протагонисты выигрывают любую петлю, т.е. им удаётся завершить петлю без потерь, оставшиеся петли не разыгрываются поскольку Протагонисты побеждают в игре.

Перед каждой новой петлёй вы должны сделать следующее:

1. Спираль Времени
2. Удалить и заменить фишки
3. Вернуть персонажей
4. Взять карты

3-1 Спираль Времени

"Спираль Времени" - временной отрезок, во время которого Протагонисты могут согласовать дальнейший план действий. Если вы договорились отключить режим застольных разговоров, то это будет единственным моментом в игре когда Протагонисты смогут свободно разговаривать. Чем запутанней сценарий, тем больше времени необходимо на обсуждение, поэтому рекомендуем установить временной лимит - 5 или 10 минут.

Также игроки могут договориться о том, что они пропускают оставшиеся петли и переходят непосредственно к Последнему Предположению для того, чтобы выиграть игру. Однако, как только сделано Последнее Предположение, игроки больше не смогут перемещаться во времени, поэтому его стоит использовать только когда вы абсолютно уверены во всех фактах и просто желаете выиграть.

3-2 Удалить и заменить фишки

Удалите все фишки из локаций и с карт. Затем, расположите все фишки необходимые для начала петли. Переместите Маркер Дня назад на отметку День 1. Переместите Маркер Петли на один шаг вниз.

3-3 Вернуть персонажей

Разместите всех принимающих участие персонажей на соответствующих им стартовых локациях. Каждый персонаж имеет определённую начальную позицию, обозначенную на его карте.

3-4 Взять карты

Каждый игрок возвращает себе все свои Карты Действия.



ТЕЧЕНИЕ ОДНОЙ ПЕТЛИ

Этот раздел описывает как протекает временная петля.

Количество дней из которых состоит каждая петля обусловлено сценарием. В этой игре под определением “День” понимается один раунд, во время которого каждый из игроков осуществляет один ход. Когда один день (раунд) окончен, начинается следующий день и так далее.

Упрощённо, каждый день выглядит следующим образом: все игроки играют карты на персонажей или на локации, располагая их лицом вниз. Затем все карты одновременно вскрываются. После этого активируются специальные способности и случаются происшествия. Затем начинается новый день.

Но, поскольку порядок действий очень важен, мы составили список, включающий 9 маленьких шагов. Все нейтральные аспекты игры контролирует Мастер. Такие как:

1. Начало дня – утро [Мастер Игры]
2. Мастер играет 3 Карты Действия в закрытую [Мастер Игры]
3. Каждый Протагонист играет одну карту в закрытую [Протагонисты]
4. Вскрываются карты [Мастер Игры]
5. Мастер использует свои способности [Мастер Игры]
6. Лидер использует способность "Доброжелательность" [Лидер Протагонистов и Мастер Игры]
7. Происходят Инциденты [Мастер Игры]
8. Замена Лидера [Протагонисты]
9. Конец дня - ночь [Мастер Игры]

Кажется многовато, но это не так; это - всего лишь очерёдность важных действий. Для Протагонистов всё очень просто: сначала играет карта лицом вниз, а затем Лидер решает - будет использована способность Доброжелательности или нет. Давайте рассмотрим каждый из этих шагов поподробнее.

4-1 Начало дня – утро

[Действует Мастер игры]

Некоторые сценарии или ролевые способности (используемые Мастером) будут происходить в “начале дня”. Они происходят на этом шаге.

4-2 Мастер играет 3 карты действия в закрытую

[Действует Мастер игры]

Мастер игры выбирает 3 карты со своей руки и разыгрывает их в закрытую на любую локацию/локации или персонажа/персонажей по своему выбору. Он не может играть больше одной карты на каждого персонажа или локацию.



Пример хода игры. Сейчас седьмой день второй Петли. Мастер размещает карты на Храме, Школе и Офицере Поллиции.

НЕБОЛЬШОЕ УТОЧНЕНИЕ ДЕТАЛЕЙ

РАЗМЕЩЕНИЕ КАРТ ДЕЙСТВИЙ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

Карты действия могут быть размещены не только на персонажах, но и на четырёх локациях. Поскольку на локациях можно разместить только маркеры Интриги, то картами, оказывающими на них влияние будут только “Интрига +1” и “Интрига +2” для Мастера игры, и “Запрет Интриги” для Протагонистов. Тем не менее, вы всё равно можете размещать другие карты на локациях; они не будут иметь никакого другого эффекта кроме как быть использованы в качестве блефа, что, несомненно, может быть весьма эффективно.

4-3 Протагонисты играют по одной карте действия в закрытую [Действуют Протагонисты]

Начиная с Лидера и далее по часовой стрелке, каждый Протагонист выбирает одну из своих карт и играет её в закрытую (как Мастер) на любую локацию ии персонажа. Каждый Протагонист играет тоько одну карту. Разрешается играть карту на локацию или персонажа, на которого сыграл Мастер, но не допускается играть карту на объект, на который сыграл другой Протагонист.



Продолжая действие из приведённого выше примера, Протагонисты играют карты на персонажах: Информатор, Мико и на локации Храм.

4-4 Вскрываются карты

[Действует Мастер игры]

В этот момент на игровом поле находятся 6 карт рубашкой вверх. Мастер вскрывает карты и все их действия происходят одновременно, хотя сначала происходят перемещения и запрещающие эффекты (в первую очередь - Запрет Перемещения).

Когда произведены все действия карт, они возвращаются обратно к игрокам, за исключением карт с пометкой "один раз за время Петли". Владельцы кладут их перед собой в открытую так, чтобы все могли видеть карты, которые не могут быть снова использованы во время этой Петли.



Карты вскрыты.

Тем не менее, Мастер решает действует ли способность, потому что некоторые скрытые роли могут отменить активацию способности "Доброжелательность". Поэтому, если выбранный Лидером персонаж имеет такую роль, Мастер может (или должен) сказать: "ничего не происходит". Однако, считается что способность была использована. Обратите внимание, что отмена способности "Доброжелательность" даёт ключ к идентификации персонажа.

Лидер может, если хочет, использовать несколько способностей, в любой последовательности. Если персонаж имеет несколько способностей, он может использовать их все. Каждая способность может быть использована только один раз за день, и каждый раз Мастер должен говорить действует она или нет. Также, некоторые способности могут быть использованы один раз в течение Петли. И наконец, запомните, что фишки Доброжелательности не убираются после того как способность "Доброжелательность" была использована (и/или отменена).

НЕБОЛЬШОЕ УТОЧНЕНИЕ ДЕТАЛЕЙ

ЧТО СЛЕДУЕТ И ЧЕГО НЕ СЛЕДУЕТ ГОВОРИТЬ МАСТЕРУ ИГРЫ

Когда Мастер использует способности или накладывает эффекты, он не должен озвучивать причины по которым это происходит, какой персонаж или роль явились причиной, или если это часть сюжета, свойство персонажа, или чтонибудь ещё. Тем не менее, если Протагонисты проиграли потому что они убиты, они информируются о том что были убиты, а не только о том что проиграли. Если они проиграли из-за сюжета или способности, до них доводится только то, что они проиграли.

Несколько примеров:

[НЕВЕРНО]: Я использую Доктором ролевую способность Мозга чтобы поместить фишку Интриги на Мико.

[ВЕРНО]: Что-то странное произошло с Мико и она получает фишку Интриги.

[НЕВЕРНО]: Очень жаль, парни, но Дочь богатого человека была Возлюбленной, поэтому вы все погибли.

[ВЕРНО]: Мне жаль, но я вынужден сообщить вам, что вы все погибли.

4-7 Происходят Инциденты

[Действует Мастер]

На этом этапе происходят запланированные сценарием Инциденты. Если в этот день ничего не происходит - просто пропустите этот шаг.

Если Инцидент запланирован, Мастер проверяет соблюдение следующих ниже условий:

- 1) Виновник Инцидента всё ещё жив и...
- 2) Виновник достиг своего предела Паранойи (=паника)

Если любое из условий не выполнено, Мастер объявляет что: "Никаких инцидентов не произошло".

Если оба условия соблюдены - Инцидент происходит: Мастер объявляет что Инцидент произошёл, осуществляет его, опять же, не раскрывая виновника (хотя это может быть очевидно). В случае если есть выбор на кого или на что влияет Инцидент, решение о этом принимает Мастер. Обратите внимание, что если есть некоторые дополнительные условия для того, чтобы Инцидент произошёл (например, Ужас в Госпитале требует наличия в Госпитале фишек Интриги), и они не будут выполнены, то Мастер должен объявить, что Инцидент произошёл, но ничего не случилось. Например, Мастер может сказать: "Убийство почти произошло, но что-то помешало ему случиться." Примечание: в этом случае будет работать первая способность "Доброжелательность" Офицера Полиции.

**В случае, представленном ниже, Мастер может сказать:
"Произошло убийство. Убита Студентка"**



4-8 Замена Лидера

Теперь передайте карту Лидера седующему по порядку Протагонисту.

4-9 Конец дня – ночь

[Действует Мастер]

Также как и на этапе "Начало дня", некоторые правила сюжета или ролевые способности активируются на этапе "Конец дня".

Если это не был последний день петли, передвиньте Маркер Дня на один шаг вниз и начинайте новый день с этапа "Начало дня". Если это был последний день петли, очевидно, что петля заканчивается и то, что происходит дальше описывается в следующем разделе...



КОНЕЦ ПЕТЛИ

Каждый раз, когда заканчивается петля, происходят некоторые вещи. Самое главное, что, большинство условий поражения проверяется в конце петли. Петля может закончиться тремя способами:

- 1) Вы отыграли последний день петли.
- 2) Протагонисты умерли.
- 3) Некоторые сюжетные линии или эффекты вызывают преждевременный конец петли.

Первое что нужно сделать после того, как петля закончилась - Мастер должен проверить условия поражения. Если условия поражения не выполнены - Протагонисты победили. Поздравляем.

Если выполнено хотя бы одно условие поражения - игроки проиграли. За исключением того случая, когда это была последняя петля, Протагонисты снова возвращаются обратно во времени в первый день: передвиньте Маркер Петли на один шаг вниз и сбросьте все настройки.

Если это была последняя петля, то Протагонисты потерпели поражение, а Мастер Игры одержал победу... но для игроков есть один небольшой шанс - Последнее Предположение.



ПОСЛЕДНЕЕ ПРЕДПОЛОЖЕНИЕ

Даже если Протагонисты терпели поражение в каждой петле, они имеют последний шанс на победу в игре. Используя информацию, полученную во время всех петель, они могут попытаться вычислить роль каждого персонажа.

Последнее Предположение делается следующим образом:

1) Очистите игровое поле

Очистите игровое поле, чтобы вернуть его в состояние "Начало петли". Это делается по той причине, что, возможно, некоторые роли изменились во время финальной петли и необходимо вернуть их в первоначальное состояние.

- * Уберите все фишки с игрового поля.
- * Верните всех персонажей на их стартовые позиции, оживите их.
- * Если бы использован дополнительный маркер, то верните его на 0.

2) Предположение о роли каждого персонажа

Теперь Протагонисты могут совещаться друг с другом, выбирая каждый персонаж по одному и делая предположения о его роли. По каждому персонажу Мастер должен ответить - верно ли предположение или нет. Если предположение верно, то игроки переходят к следующему персонажу. Но, если они допустили ошибку, то они проиграли окончательно. Если Протагонисты успешно угадывают роли всех задействованных персонажей, они перехитрили Мастера и выиграли игру!





ЧТО ТАКОЕ НАБОР ТРАГЕДИЙ?

“Набор Трагедий” содержит набор сюжетов, ролей и Инцидентов, которые используются для создания сценария. Иными словами: то, какие сюжеты, роли и Инциденты создатель сценария может выбрать - ограничено используемым Набором Трагедий. Протагонисты должны знать какой Набор Трагедий используется для того, чтобы попытаться выяснить какие сюжеты задействованы и каким персонажам принадлежат те или иные роли.

Данная базовая игра содержит два Набора Трагедий: “Первые Шаги” и “Основная Трагедия”. Набор “Первые Шаги” содержит 3 основных сюжета, 3 подсюжета, 8 ролей и 7 Инцидентов. Набор “Основная Трагедия” содержит 5 основных сюжетов, 7 подсюжетов, 12 ролей и 9 Инцидентов.

КАК ЧИТАТЬ ЛИСТ СЮЖЕТА

1

M

ПЛАМЯ МСТИ

2

3

Участвующие роли:
Мозг

4

Правила сюжета:

В конце петли, если есть хотя бы 2 фишки Интриги на стартовой локации Мозга, Протагонисты проигрывают.

1. Тип сюжета

Обозначает Основной сюжет (M) или Подсюжет (S)

2. Название сюжета

Обозначает название сюжета

3. Участвующие роли

Это список ролей, которые можно использовать в данном сюжете.

4. Правила сюжета

Список правил, которые добавляются в игру при использовании данного сюжета.

КАК ЧИТАТЬ ЛИСТ РОЛИ

**УБИЙЦА**

Лимит: нет

3

Необязательная Отмена Доброжелательности**Способности:****[Необязательно] [Конец дня]**

Если Ключевая Фигура имеет хотя бы 2 Интриги и находится в локации этого персонажа, Вы можете убить Ключевую Фигуру.

[Необязательно] [Конец дня]

Если этот персонаж имеет хотя бы 4 Интриги, Вы можете убить Протагонистов.

5

Появляется в сюжете:

План Убийства (основной сюжет)

1. Название роли

Обозначает название роли

2. Лимит

Максимальное число персонажей, которые могут иметь эту роль.

3. Воздействие на Доброжелательность

Указывает, может или должна роль отменить Доброжелательные способности данного персонажа.

4. Способности

Дополнительные способности, которые приобретает персонаж, получивший данную роль.

5. Появление в сюжете

Для справки, в каких сюжетах появляется данная роль.

КАК ЧИТАТЬ ЛИСТ ИНЦИДЕНТА

**УБИЙСТВО**

2

Эффект:

Погибает один персонаж в той же самой локации, что и виновник.

1. Название Инцидента

Обозначает название Инцидента

2. Эффект Инцидента

Показывает, что случается после того как Инцидент произошёл.



ПЕРВЫЕ ШАГИ

Набор "Первые Шаги", по существу, является урезанной версией набора "Основная Трагедия", разработанный как вводный набор для новых игроков. В Книге Мастера Игры представлены два сценария, использующих этот набор, попробовав которые Вы можете сами поэкспериментировать с созданием собственных сценариев. Они включают в себя 6–7 персонажей и каждая петля длится 4–6 дней - для того, чтобы уменьшить количество возможных комбинаций и обегчить вычисления, а также сократить игровое время для плавного вхождения в игру.

Изменение основных правил

1: Нет Последнего Предположения

В Наборе "Первые Шаги" отсутствует Последнее Предположение. Если Протагонисты терпят поражение во время каждой петли, они проигрывают.

2: Только один подсюжет

Основная идея заключается в том, чтобы в сценарии имелось два подсюжета, но в наборе "Первые Шаги" присутствует только один.

ОСНОВНЫЕ СЮЖЕТЫ

Основные сюжеты являются ядром сценария и обычно содержат условия поражения.



ПЛАН УБИЙСТВА

Участвующие роли:
Ключевая Фигура, Мозг,
Убийца

Правила сюжета: нет



ПЛАМЯ МСТИ

Участвующие роли:
Мозг

Правила сюжета:

В конце петли, если есть хотя бы 2 фишки Интриги на стартовой локации Мозга, Протагонисты проигрывают.

M

УКРОМНОЕ МЕСТО

Участвующие роли:

Ключевая Фигура, Культист

Правила сюжета:

В конце петли, если есть 2 или больше фишки Интриги на Школе, Протагонисты проигрывают.

ПОДСЮЖЕТЫ

Сюжеты, которые создают фон сценария. Они добавляют другие условия поражения или дополнительные правила.

S

ТЕНЬ ПОТРОШИТЕЛЯ

Участвующие роли:

Теоретик Заговора, Серийный Убийца

Правила сюжета:

нет

S

ТРЕВОЖНЫЕ СЛУХИ

Участвующие роли:

Теоретик Заговора

Правила сюжета:

[Необязательно] <один раз за петлю> Мастер может добавить фишку Интриги в любую локацию по его выбору.

S

УЖАСНЫЙ СЦЕНАРИЙ

Участвующие роли:

Теоретик Заговора, Друг, 0-2 Обывателя

Правила сюжета:

нет

РОЛИ

Что скрывают персонажи.



КЛЮЧЕВАЯ ФИГУРА

Лимит: нет

Способность:

[Обязательно] [Всегда]

Когда этот персонаж погибает, Протагонисты незамедительно проигрывают и петля заканчивается.

Появляется в сюжетах:

План Убийства (основной сюжет),
Пой Со Мной! (основной сюжет)



УБИЙЦА

Лимит: нет

**Необязательная Отмена
Доброжелательности**

Способности:

[Необязательно] [Конец дня]

Если Ключевая фигура имеет хотя бы 2 Интриги и находится в локации этого персонажа, Вы можете убить Ключевую Фигуру.

[Необязательно] [Конец дня]

Если этот персонаж имеет хотя бы 4 Интриги, Вы можете убить Протагонистов.

Появляется в сюжете:

План Убийства (основной сюжет)



МОЗГ

Лимит: нет

**Необязательная Отмена
Доброжелательности**

Способность:

[Необязательно] [Способность Мастера] Вы можете разместить 1 фишку Интриги на этой локации или на любом персонаже в этой локации.

Появляется в сюжетах:

План Убийства (основной сюжет),
За Семью Печатами (основной сюжет)



КУЛЬТИСТ

Лимит: нет

**Обязательная Отмена
Доброжелательности**

Способность:

[Необязательно] [На этапе

вскрытия карт] Вы можете игнорировать все эффекты "Запрета Интриги" на данную локацию и на всех персонажей в ней.

Появляется в сюжетах:

Укромное Место (основной сюжет),
Изменяя Будущее (основной сюжет)



ДРУГ Лимит: 2

Способности:

[Обязательно] [Конец петли]

Если этот персонаж погиб, откройте его роль. Протагонисты проигрывают.

[Обязательно] [Начало петли]

Если роль данного персонажа открыта, он получает одну фишку Доброжелательности.

Появляется в сюжетах:

Круг Друзей (2 друга),
Скрытый Извращенец (подсюжет)



ТЕОРЕТИК ЗАГОВОРА Лимит: 1

Способность:

[Необязательно] [Способность Мастера] Вы можете разместить 1 фишку Паранойи на персонаже в данной локации.

Появляется в сюжетах:

Круг Друзей (подсюжет),
Тревожные Слухи (подсюжет),
Вирус Паранойи (подсюжет)



Способность:

[Обязательно] [Конец дня]

Если в данной локации находится только 1 другой персонаж, этот персонаж погибает. Если Серийный Убийца находится в локации с одним персонажем и одним или несколькими трупами, Серийный Убийца всё ещё может убить персонажа.

Появляется в сюжете:

Тень Потрошителя (подсюжет)



ОБЫВАТЕЛЬ Лимит: нет

Необязательная Отмена Доброжелательности

Способность:

нет

Появляется в сюжете:

За Семью Печатями (подсюжет)

ИНЦИДЕНТЫ

Несчастные случаи и ужасные события, происходящие по сценарию. Чей-то злой умысел или фатальная неизбежность?



УБИЙСТВО

Эффект:
Погибает один персонаж в той же самой локации, что и виновник.



УСИЛЕНИЕ БЕСПОКОЙСТВА

Эффект:
Разместите 2 Паранойи на любом персонаже, затем 1 Интригу на любом другом.



САМОУБИЙСТВО

Эффект:
Виновник погибает.



ПРОИСШЕСТВИЕ В ГОСПИТАЛЕ

Эффект:
Если Госпиталь имеет хотя бы 1 Интригу, каждый находящийся в Госпитале умирает. Также, если Госпиталь имеет хотя бы 2 Интриги, Протагонисты умирают.



УДАЛЁННОЕ УБИЙСТВО

Эффект:
Один персонаж, имеющий хотя бы 2 Интриги, умирает.




БЕЗ ВЕСТИ ПРОПАВШИЙ

Эффект:
Поместите виновника в любую локацию. Затем поместите в эту локацию 1 Интригу.



РАСПРОСТРАНЕНИЕ

Эффект:
Уберите 2 Доброжелательности с любого персонажа, затем поместите 2 Доброжелательности на любого другого.



ОСНОВНАЯ ТРАГЕДИЯ

"Основная Трагедия" - это базовый набор для этой игры. Он богаче по содержанию, но прежде чем перейти к нему, убедитесь что Вы запомнили все роли, Инциденты и сюжеты из набора "Первые Шаги".

ОСНОВНЫЕ СЮЖЕТЫ

Основные сюжеты являются ядром сценария и, обычно, содержат условия поражения.



ЗА СЕМЬЮ ПЕЧАТЯМИ

Участвующие роли:
Мозг, Культист

Правила сюжета:
В конце петли, если на Храме есть хотя бы 2 фишки Интриги, Протагонисты проигрывают.



ПОЙ СО МНОЙ!

Участвующие роли:
Ключевая Фигура (ей должна быть Девушка)

Правила сюжета:
В конце петли, если на Ключевой Фигуре 2 или больше фишки Интриги, Протагонисты проигрывают.



ИЗМЕНЯЯ БУДУЩЕЕ

Участвующие роли:
Культист, Путешественник во Времени

Правила сюжета:
В конце петли, если в этой петле произошло событие "Эффект Бабочки", Протагонисты проигрывают.



ГИГАНТСКАЯ БОМБА С ЧАСОВЫМ МЕХАНИЗМОМ

Участвующие роли:
Ведьма

Правила сюжета:
В конце петли, если на стартовой локации Ведьмы есть хотя бы 2 фишки Интриги, Протагонисты проигрывают.



ПЛАН УБИЙСТВА

Участвующие роли:
Ключевая Фигура, Мозг, Убийца

Правила сюжета: нет

ПОДСЮЖЕТЫ

Сюжеты, которые создают фон сценария. Они добавляют другие условия поражения или дополнительные правила. Довольно просто выяснить какие подсюжеты используются. Мастер должен пытаться блефовать чтобы запутать игроков.



КРУГ ДРУЗЕЙ

Участвующие роли:
2 Друга, Теоретик Заговора

Правила сюжета:
нет



ЛЮБОВНАЯ СВЯЗЬ

Участвующие роли:
Поклонник, Возлюбленный

Правила сюжета:
нет



СКРЫТЫЙ ИЗВРАЩЕНЕЦ

Участвующие роли:
Друг, Серийный Убийца

Правила сюжета:
нет



НЕИЗВЕСТНЫЙ ФАКТОР X

Участвующие роли:
Фактор

Правила сюжета:
нет



ТРЕВОЖНЫЕ СЛУХИ

Участвующие роли:
Теоретик Заговора

Правила сюжета:
[Необязательно] <один раз за петлю> Мастер может добавить фишку Интриги в локацию по своему выбору.



ВИРУС ПАРАНОЙИ

Участвующие роли:
Теоретик Заговора

Правила сюжета:
Все персонажи имеющие более чем 3 Паранойи становятся Серийными Убийцами.



НИТЬ СУДЬБЫ

Участвующие роли:
нет

Правила сюжета:
В начале петли все персонажи, имеющие фишку/фишки Доброжелательности, получают 2 фишки Паранойи.

РОЛИ

Что скрывают персонажи.



КЛЮЧЕВАЯ ФИГУРА

Лимит: нет

Способность:

[Обязательно] [Всегда]

Когда этот персонаж погибает, Протагонисты незамедлительно проигрывают и петля заканчивается.

Появляется в сюжетах:

План Убийства (основной сюжет),
Пой Со Мной! (основной сюжет)



УБИЙЦА

Лимит: нет

**Необязательная Отмена
Доброжелательности**

Способности:

[Необязательно] [Конец дня]

Если Ключевая Фигура имеет хотя бы 2 Интриги и находится в локации этого персонажа, Вы можете убить Ключевую Фигуру.

[Необязательно] [Конец дня]

Если этот персонаж имеет хотя бы 4 Интриги, Вы можете убить Протагонистов.

Появляется в сюжете: План Убийства (основной сюжет)



МОЗГ

Лимит: нет

**Необязательная Отмена
Доброжелательности**

Способность:

[Необязательно] [Способность Мастера]

Вы можете разместить 1 фишку Интриги на этой локации или на любом персонаже в этой локации.

Появляется в сюжетах:

План Убийства (основной сюжет),
За Семью Печатами (основной сюжет)



КУЛЬТИСТ

Лимит: нет

**Обязательная Отмена
Доброжелательности**

Способность:

[Необязательно] [На этапе

вскрытия карт] Вы можете игнорировать все эффекты "Запрета Интриги" на данную локацию и на всех персонажей в ней.

Появляется в сюжетах:

Укромное Место (основной сюжет),
Изменяя Будущее (основной сюжет)



ПУТЕШЕСТВЕННИК ВО ВРЕМЕНИ

Лимит: нет

Способности:

[Обязательно] [Всегда] Этот персонаж не может погибнуть.

[Обязательно] [На этапе вскрытия карт] игнорируется применение “Запрета Доброжелательности” на этого персонажа.

[Необязательно] [Конец последнего дня] Если этот персонаж имеет 2 Доброжелательности или меньше, Вы можете заявить о проигрыше Протагонистов. Если Вы делаете это, то петля кончается.

Появляется в сюжете:

Изменяя Будущее (основной сюжет)



ФАКТОР

Лимит: нет

Необязательная Отмена Доброжелательности

Способность:

[Обязательно] Если в Школе хотя бы 2 Интриги, этот персонаж получает способности Теоретика Заговора.

[Обязательно] Если в Городе хотя бы 2 Интриги, этот персонаж получает способности Ключевой Фигуры.

Появляется в сюжете:

Неизвестный Фактор X



ДРУГ

Лимит: 2

Способности:

[Обязательно] [Конец петли]

Если этот персонаж погиб, откройте его роль. Протагонисты проигрывают.

[Обязательно] [Начало петли]

Если роль данного персонажа открыта, он получает одну фишку Доброжелательности.

Появляется в сюжетах:

Круг Друзей (2 друга),
Скрытый Извращенец (подсюжет)



ТЕОРЕТИК ЗАГОВОРА

Лимит: 1

Способность:

[Необязательно] [Способность Мастера] Вы можете разместить 1 фишку Паранойи на персонаже в данной локации.

Появляется в сюжетах:

Круг Друзей (подсюжет),
Тревожные Слухи (подсюжет),
Вирус Паранойи (подсюжет)



СЕРИЙНЫЙ УБИЙЦА

Лимит: нет

Способность:

[Обязательно] [Конец дня]
Если в данной локации находится только 1 другой персонаж, этот персонаж погибает. Если Серийный Убийца находится в локации с одним персонажем и одним или несколькими трупами, Серийный Убийца всё ещё может убить персонажа.

Появляется в сюжетах: :

Скрытый Извращенец (подсюжет),
Вирус Паранойи (подсюжет;
неизвестное количество)



ВОЗЛЮБЛЕННЫЙ

Лимит: нет

Способности:

[Обязательно] [Всегда] Если Поклонник умирает, этот персонаж получает 6 Паранойи.

[Необязательно] [Конец дня]

Если этот персонаж имеет хотя бы 3 Паранойи и 1 Интригу, Вы можете убить Протагонистов.

Появляется в сюжете:

Любовная Связь (подсюжет)



ВЕДЬМА

Лимит: нет

**Обязательная Отмена
Доброжелательности**

Способность:

нет

Появляется в сюжете:

Гигантская Бомба с Часовым
Механизмом (основной сюжет)



ПОКЛОННИК

Лимит: нет

Способность:

[Обязательно] [Всегда] Если Возлюбленный умирает, этот персонаж получает 6 Паранойи.

Появляется в сюжете:

Любовная Связь (подсюжет)

(1)

(2)

(3)

(4)

(5)

(, , Теоретик Заговора).

ИНЦИДЕНТЫ

Несчастные случаи и ужасные события, происходящие по сценарию. Чей-то злой умысел или фатальная неизбежность?



УБИЙСТВО

Эффект:
Погибает один персонаж в той же самой локации, что и виновник.



УСИЛЕНИЕ БЕСПОКОЙСТВА

Эффект:
Разместите 2 Паранойи на любом персонаже, затем 1 Интригу на любом другом.



ОСКВЕРНЕНИЕ

Эффект:
Разместите 2 Интриги в Храме.



САМОУБИЙСТВО

Эффект:
Виновник погибает.



УДАЛЁННОЕ УБИЙСТВО

Эффект:
Один персонаж, имеющий хотя бы 2 Интриги, умирает.



ПРОИСШЕСТВИЕ В ГОСПИТАЛЕ

Эффект:
Если Госпиталь имеет хотя бы 1 Интригу, каждый находящийся в Госпитале умирает. Также, если Госпиталь имеет хотя бы 2 Интриги, Протагонисты умирают.



БЕЗ ВЕСТИ ПРОПАВШИЙ

Эффект:
Поместите виновника в любую локацию. Затем поместите в эту локацию 1 Интригу.



РАСПРОСТРАНЕНИЕ

Эффект:
Уберите 2 Доброжелательности с любого персонажа, затем поместите 2 Доброжелательности на любого другого.



ЭФФЕКТ БАБОЧКИ

Эффект:
Разместите любую фишку по Вашему выбору (Доброжелательность, Параноя, Интрига) на любом персонаже в локации с виновником.

ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Один игрок берёт на себя роль Мастера Игры, а другой играет за Протагонистов. Протагонисты будут использовать все три кооды карт и будут играть по одной карте с каждой колоды. Обратите внимание, что такой вариант игры даёт Протагонистам небольшое преимущество. Например, Протагонисты не станут играть две карты "Запрет Интриги" в один день, поскольку в этом случае они отменяют друг друга.

ПРАВИЛА ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

В этом варианте играют один Мастер Игры и два Протагониста. Однако, Лидер Протагонистов каждый день будет разыгрывать по одной карте с двух колод Протагонистов. И когда карта Лидера переходит к другому игроку, вместе с ней переходит и одна колода Протагонистов.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Разработка игры: BakaFire

Графический дизайн

(японская версия): BakaFire

Разработка персонажей: Rei Konno

Иллюстрации: Rei Konno

Текст книги правил: BakaFire

Тестеры: Izayoi, Irie, Iwasawa, Gajini, Kanepi, Kabo, Gayusu, gleipnil, Satoru Sawamura, BakaFire, Suiyou, Radio head, Ripper, re_ne, retlet, Rerashiu, Rokirusu

Особая благодарность: Makoto Akiyama, option, Masahiro Sakudo, sugech, Makoto Tanaka, Jun Tsuchiya, Yusue Suwashida, hibo(RooP), Madame Zaza, Hiroaki Watanabe (General Bubble).

Графический дизайн (английская версия): Z-Man Games

Перевод на русский язык: Сарыкин Сергей (Saracin)

nebuchadnezzar.28@gmail.com

© 2014 Z-Man Games Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Z-MAN
games





ПОРЯДОК ХОДА

Начало дня – утро

Происходят эффекты, привязанные к началу дня.

Действие Мастера Игры

В закрытую разыграйте 3 карты на персонажей/локации (не более одной на каждый объект).

Действия Протагонистов

Каждый в закрытую разыгрывает одну карту на персонажей/локации (не допускается играть на объект, уже сыгранный другим Протагонистом).

Вскрываются карты

Вскрываются все карты и производятся действия, описанные на них. После этого верните карты их владельцам, исключая карты с пометкой "один раз за время Петли", которые откладываются в сторону.

Способности Мастера Игры

Используются любые подходящие способности.

Лидер использует способности Доброжелательности

Лидер объявляет какие способности он использует и на какие объекты. Мастер объявляет действие эффектов. Можно отказаться от действия эффектов, если персонаж использующий способность имеет свойство "Отмена Доброжелательности".

Происходят Инциденты

Если есть запланированные на этот день Инциденты, объявите присходят они или нет (виновник жив и достиг предела Паранойи) и реализуйте их, если это возможно.

Замена Лидера

Лидер передаёт карту Лидера следующему игроку.

Конец дня – ночь

Происходят эффекты, привязанные к концу дня

Если это был не последний день: переходите на начало седующего дня

Если это был поседний день: переходите к концу петли.