

ОСНОВНЫЕ ХОДЫ

ДНЕВНОЙ ХОД

Когда вы совершаете что-то рискованное или сталкиваетесь с источником страха, расскажите, какого исхода вы опасаетесь в случае вашего провала или потери самообладания, а затем бросьте кости, добавив модификатор подходящей Характеристики.

- > На 7–9 Хранитель опишет, как ваши действия сделают вас уязвимым. Вы можете или совершить их, или отступить. В первом случае Хранитель расскажет, что будет дальше.
- > На 10+ вы делаете то, что хотели, или сохраняете спокойствие. Опишите, что произошло.
- > На 12+ вы делаете то, что хотели, или сохраняете спокойствие. Хранитель опишет, какой бонус или преимущество вы получите. Опишите, что произошло.

НОЧНОЙ ХОД

Когда вы совершаете что-то рискованное или сталкиваетесь с источником страха, расскажите, какого исхода вы опасаетесь в случае вашего провала или потери самообладания. Хранитель расскажет, чем ситуация хуже ваших опасений. Вы можете отступить или продолжить свои действия. Во втором случае бросьте кубики с модификатором подходящей Характеристики.

- > На 7–9 вы добиваетесь желаемого или сохраняете спокойствие, однако сталкиваетесь со сложностями или платите цену. Хранитель описывает произошедшее.
- > На 10+ вы делаете то, что хотели, или сохраняете спокойствие. Опишите, что произошло.
- > На 12+ вы делаете то, что хотели, или сохраняете спокойствие. Хранитель опишет, какой бонус или преимущество вы получите. Опишите, что произошло.

ХОД ВМЕШАТЕЛЬСТВА

Когда вы ищете улики, проводите исследование или иным образом собираете информацию, опишите ваши действия и бросьте кубики с подходящей Характеристикой.

- > В случае успеха вы находите Зацепку, которую опишет Хранитель.
- > На 7–9 вы сталкиваетесь с осложнением – либо что-то не так с самой Зацепкой, либо вы столкнётесь с проблемой во время поиска. Хранитель опишет новую проблему.
- > На 12+ вы также находите Кассету Одиссеи ИЛИ узнаете необычную историю об округе Дегоя (на выбор Хранителя).

ХОД НОСТАЛЬГИИ

Когда вы ощущаете близость с другим Ключником, пока одного из вас накрыла ностальгия из-за вещи, что Возвращает в прошлое, вы оба можете убрать по одному Стоянию, если его удаление уместно. Если ностальгией накрыло второго героя, то вы наткнётесь на Зацепку, имеющую отношение к текущей тайне. Расскажите Хранителю, что вы обнаружили. Зацепка не может сама по себе разгадать тайну.

ОТВЕТ НА ВОПРОС

Когда Ключники свободно и непринуждённо обсуждают Ответ на Вопрос, собрав Зацепки в количестве не меньше половины Сложности Вопроса, и при этом пришли к единому мнению, бросьте кости. Добавьте к результату количество Зацепок, фигурирующих в ответе или объяснённых каким-то иным образом, и вычитите Сложность Вопроса.

- > В случае провала ответ оказывается неправильным и Хранитель реагирует соответствующим образом.
- > На 7–9 — как указано в 10+, но Хранитель добавляет к ответу неприятное осложнение и/или использование Возможности окажется опаснее.
- > На 10+ ответ является правильным, что позволяет воспользоваться Возможностью.
- > На 12+ когда Ключники будут пользоваться Возможностью, появится Большой Человек.

ПОРЯДОК ФАЗ

Рассвет

Совершите следующие действия по порядку:

1. Получите Награды, если Угрозы были устранены.
2. Ответьте на вопросы Рассвета.
3. Отметьте новые вопросы Рассвета (или оставьте старые).
4. Отыграйте все Ходы, которые происходят во время фазы Рассвета.
5. Опционально: воплотите тексты Ключей, которые ещё не были отыграны (игроки могут решить сделать это позже, пока не наступил конец встречи).

День

Совершите следующие действия по порядку:

1. Хранитель преподносит новую тайну, если на данный момент Ключники расследуют не больше двух тайн.
2. Далее игра протекает обычным образом, пока Хранитель не решит перейти к фазе Заката.

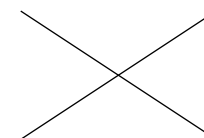
Закат

Совершите следующие действия по порядку:

1. Отыграйте все Ходы, которые происходят во время фазы Заката.
2. Игроки вместе решают, будут ли персонажи смотреть кассету Одиссеи. Если они не могут прийти к согласию, за них решает Хранитель.
3. Каждый игрок рассказывает, что их персонаж будет делать в предстоящую фазу Ночи.
4. Опционально: воплотите тексты Ключей, которые ещё не были отыграны (игроки могут решить сделать это позже, пока не наступил конец встречи).
5. Хранитель преподносит кассету Одиссеи (если игроки решили её посмотреть), читая вступительный текст и распределяя фрагменты между героями.

Ночь (без кассеты)

1. Игра протекает обычным образом, пока Хранитель не решит перейти к фазе Рассвета.



Ночь (с кассетой)

Совершите следующие действия по порядку:

1. Игрок разбирается с первым фрагментом из кассеты Одиссеи.
2. Хранитель описывает сцену для одного или нескольких Ключников. Она длится до тех пор, пока каждый находящийся в центре внимания персонаж игрока не получит возможность как-то подействовать.
3. Повторите Шаг 2, пока каждый Ключник не окажется в центре внимания какой-либо сцены.
4. Повторите Шаги с 1 по 3, пока кассета не закончится. После этого фаза Ночи сразу же завершается.