

ПЕТЛЯ ТРАГЕДИИ



КНИГА ИГРОКА

В этой книге содержится вся информация, необходимая как протагонистам, так и режиссёру для игры в «Петлю трагедии».



ОБЗОР ИГРЫ

Добро пожаловать в «Петлю трагедии» — настольную дедуктивную игру о временных петлях. В этой игре режиссёр подкидывает загадки, а протагонисты пытаются понять, что происходит. «Петля трагедии» рассчитана на 2–4 участников, но правила описывают игру вчетвером: 3 протагониста против 1 режиссёра. Правила для игры вдвоём или втроём описаны на с. 42.

Цель протагонистов

Ваша цель — вырваться из лабиринта временных петель и прийти к счастливой развязке. Но вам ничего не известно, вы даже не знаете, как победить. Зато вы можете путешествовать в прошлое и проживать одни и те же события несколько раз. Сценарий остаётся прежним, единственное, что меняется, — ваша осведомлённость о происходящем. Чтобы победить, вам нужно выиграть лишь в одной петле! Если же вы проиграете во всех петлях, у вас будет последний шанс — правильно назвать роли всех персонажей.

Цель режиссёра

Ваша цель — дёргать за ниточки и воплощать трагедии. Вы владеете всей информацией, но должны выиграть во всех петлях. Поэтому следите за тем, что именно знают в текущий момент протагонисты, и подстраивайте свою игру под ситуацию. Быть режиссёром намного сложнее, чем протагонистом: чтобы всё прошло гладко, вы должны держать в голове все сюжеты и все роли. Но как сладка победа, когда протагонисты проиграли в каждой из петель! Режиссёр побеждает, если протагонисты проигрывают во всех петлях и им не удаётся отгадать роли всех персонажей.

НАЧИНАЮЩИМ ИГРОКАМ

«Петля трагедии» — очень глубокая и многослойная игра. Из-за обилия вариантов действий начинающему довольно сложно разобраться, как в неё играть. Далее приводится руководство для тех, кто никогда раньше не играл в «Петлю трагедии». Если все участники играют в первый раз, мы настоятельно рекомендуем выполнить следующие шаги.



ВЫБЕРИТЕ РЕЖИССЁРА

Сначала выберите того, кто будет режиссёром. Желательно, чтобы это был человек с опытом игры за мастера в настольных ролевых или других подобных играх. Режиссёр должен прочитать как «Книгу игрока», так и «Книгу режиссёра». Протагонисты должны прочитать «Книгу игрока», чтобы получить общее представление об игре.



ИСПОЛЬЗУЙТЕ ИНСТРУКЦИЮ ПО ОБУЧЕНИЮ ИГРЕ

Будет лучше, если режиссёр попытается объяснить правила игры самостоятельно. В этом ему поможет подробная инструкция, приведённая в «Книге режиссёра».



НАЧНИТЕ С НАБОРА ТРАГЕДИИ «ПЕРВЫЕ ШАГИ»

Набор трагедии — это список сюжетов, ролей и инцидентов. Первый набор называется «Первые шаги», и в «Книге режиссёра» приведены 2 сценария, которые используют этот набор. В своей первой партии используйте «Первый сценарий», который подробно рассмотрен в «Книге режиссёра».



ПРОДОЛЖАЙТЕ С НАБОРОМ ТРАГЕДИИ «БАЗОВАЯ ТРАГЕДИЯ»

Сыграв пару партий с набором «Первые шаги», вы будете готовы перейти к стандартной игре с набором «Базовая трагедия», который включает в себя большее число сюжетов, ролей и инцидентов. В «Книге режиссёра» приведены 8 сценариев, которые используют этот набор.





ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

В этом разделе вы найдёте описание раскладки игры, а также игрового поля, карт и жетонов.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ (2 ЧАСТИ)



Игровое поле состоит из 2 частей: поля локаций и планшета информации.

Локация — это место, где разворачиваются события. Всего в игре 4 локация: больница, храм, город и школа. В ходе игры участники взаимодействуют с этими локациями. Обратите внимание: игроки в локациях не обозначаются никакими картами, фигурками или фишками.

Планшет информации помогает отслеживать, какой сегодня день, когда произойдут инциденты и сколько раз за игру вы перезапускали петлю.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ (18 ШТ.)

В трагедиях, кроме протагонистов, участвуют персонажи, представленные картами персонажей. Персонажи обладают определёнными способностями, которые протагонисты могут использовать, если заслужат доверие персонажей. Например, информатор может раскрыть секретные сведения, а жрица — защитить храм от козней. Кроме того, некоторые персонажи имеют тайную, известную лишь режиссёру роль и вовлечены в скрытые механизмы сценария. Так, персонаж может оказаться ключевым, чья смерть вызовет трагедию. Или же интриганом, организующим трагедию. Или даже маньяком, которому сложно не лишить кого-нибудь жизни. Но в начале каждой партии протагонисты ничего не знают о секретах персонажей. Вам нужно распутать всю историю петля за петлей, основываясь на полученных в процессе игры знаниях.

СТРУКТУРА КАРТЫ ПЕРСОНАЖА



1. Название персонажа

2. Предел стресса

Если число жетонов стресса у персонажа равно указанному пределу стресса или больше, он считается паникующим и может вызвать инцидент. *Примечание. Число жетонов стресса у персонажа может быть больше предела, указанного на карте.*

3. Локации

Стартовая локация персонажа изображена белым символом. Запретные для персонажа локации зачёркнуты красным крестом.

4. Характеристики

Некоторые правила и эффекты карт относятся только к персонажам с определёнными характеристиками.

5. Способности

Способности доверия — это способности персонажа, которые обычно помогают протагонистам. Если число жетонов доверия

у персонажа равно указанному в описании способности или больше, протагонисты могут её использовать. Используя способность, не убирайте с карты жетоны доверия. Способности с пометкой «один раз за петлю» можно использовать лишь один раз за временную петлю.

В тех случаях, когда режиссёр может использовать способность доверия, он делает это с теми же ограничениями, что и протагонисты.

Пассивные способности действуют всегда и не нуждаются в активации. Они не «используются» протагонистами, вместо этого их эффект применяется режиссёром.

Немного подробностей

О ПЕРСОНАЖАХ И ТРУПАХ

Карты живых и мёртвых персонажей размещаются по-разному. Карты живых персонажей размещаются вертикально, а карты мёртвых — горизонтально. Мёртвый персонаж является трупом, он не может использовать никакие способности, не имеет никаких характеристик и даже не считается персонажем, но все жетоны остаются на его карте. В игре есть один персонаж, способный воскрешать трупы.



ЖИВОЙ



МЁРТВЫЙ

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ (34 ШТ.)

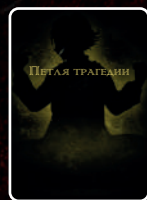
В ходе игры как режиссёр, так и протагонисты будут менять ситуацию на игровом поле, разыгрывая карты действий на персонажей и в локации.

Все участники разыгрывают карты действий лицевой стороной вниз. После того как все разыграли карты, режиссёр одновременно переворачивает их и применяет их эффекты.

Карты протагонистов



Карты режиссёра



Колоды действий протагонистов одинаковые и различаются только обратной стороной, чтобы было понятно, кто именно разыграл карту. У режиссёра своя колода действий с уникальной обратной стороной.

ТИПЫ КАРТ ДЕЙСТВИЙ



Карты движения

Передвигают персонажа в определённом направлении.



Карты доверия

Используются для повышения доверия персонажей, чтобы вы могли использовать их способности доверия. Эти карты есть только у протагонистов, у режиссёра же есть карта запрета доверия.



Карты стресса

Используются для изменения значения стресса у персонажа. Если значение стресса у персонажа равно его пределу стресса или больше, персонаж паникует и может вызвать инцидент.



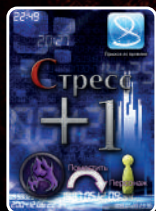
Карты интриги

Используются для того, чтобы плести заговоры, связанные с персонажами и локациями. Интриги приводят к разным последствиям в зависимости от сюжета. Эти карты есть только у режиссёра, у протагонистов же есть карты запрета интриги.

СПИСОК КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Здесь приводится список карт действий в каждой колоде, а также отдельные пояснения, как работает та или иная карта. Обращайтесь к этому разделу, если какие-либо эффекты карт конфликтуют и (или) вы не знаете, в каком порядке их применять. Словосочетание «разыграна вместе» в описании означает «разыграна в ту же локацию или на того же персонажа».

КАРТЫ ПРОТАГОНИСТОВ



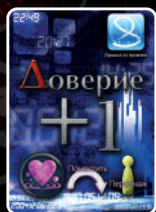
Стресс +1

Поместите 1 жетон стресса на карту персонажа. Если разыграна вместе с картой «Запрет стресса», то «Запрет стресса» имеет приоритет и ничего не происходит. Если разыграна вместе с картой «Стресс –1», то «Стресс +1» учитывается первой. Если разыграна в локацию, то ничего не происходит.



Стресс –1 (один раз за петлю)

Уберите 1 жетон стресса с карты персонажа. Если разыграна вместе с картой «Запрет стресса», то «Запрет стресса» имеет приоритет и ничего не происходит. Если разыграна вместе с картой «Стресс +1», то «Стресс +1» учитывается первой. Если разыграна в локацию, то ничего не происходит.



Доверие +1

Поместите 1 жетон доверия на карту персонажа. Если разыграна вместе с картой «Запрет доверия», то «Запрет доверия» имеет приоритет и ничего не происходит. Если разыграна в локацию, то ничего не происходит.



Доверие +2 (один раз за петлю)

Поместите 2 жетона доверия на карту персонажа. Если разыграна вместе с картой «Запрет доверия», то «Запрет доверия» имеет приоритет и ничего не происходит. Если разыграна в локацию, то ничего не происходит.



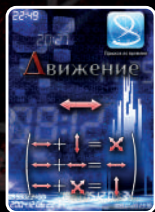
Запрет интриги

Если разыграна вместе с картой «Интрига +1» или «Интрига +2», то «Запрет интриги» имеет приоритет и ничего не происходит. Но если 2 и более игрока разыграли «Запрет интриги» в один и тот же день (неважно куда), то эти карты отменяют друг друга.



Движение по вертикали

Персонаж передвигается вверх или вниз. Если разыграна вместе с другой картой «Движение по вертикали», то движение по вертикали всё ещё происходит (карты не отменяют друг друга). Если разыграна вместе с картой «Движение по горизонтали», то эффекты карт суммируются и персонаж передвигается по диагонали. Если разыграна вместе с картой «Движение по диагонали», то эффекты карт суммируются и персонаж передвигается по горизонтали. Если разыграна в локацию, то ничего не происходит.



Движение по горизонтали

Персонаж передвигается влево или вправо. Если разыграна вместе с другой картой «Движение по горизонтали», то движение по горизонтали всё ещё происходит (карты не отменяют друг друга). Если разыграна вместе с картой «Движение по вертикали», то эффекты карт суммируются и персонаж передвигается по диагонали. Если разыграна вместе с картой «Движение по диагонали», то эффекты карт суммируются и персонаж передвигается по вертикали. Если разыграна в локацию, то ничего не происходит.



Запрет движения

(один раз за петлю)

Если разыграна вместе с картой движения, то «Запрет движения» имеет приоритет и ничего не происходит.

КАРТЫ РЕЖИССЁРА



Стресс +1

Поместите 1 жетон стресса на карту персонажа. Если разыграна вместе с картой «Стресс –1», то «Стресс +1» учитывается первой. Если разыграна в локацию, то ничего не происходит. У режиссёра 2 такие карты.



Стресс –1

Уберите 1 жетон стресса с карты персонажа. Если разыграна вместе с картой «Стресс +1», то «Стресс +1» учитывается первой. Если разыграна в локацию, то ничего не происходит.



Запрет стресса

Если разыграна вместе с картой «Стресс +1» или «Стресс –1», то «Запрет стресса» имеет приоритет и ничего не происходит. Если разыграна в локацию, то ничего не происходит.



Запрет доверия

Если разыграна вместе с картой «Доверие +1» или «Доверие +2», то «Запрет доверия» имеет приоритет и ничего не происходит. Если разыграна в локацию, то ничего не происходит.



Интрига +1

Поместите 1 жетон интриги на карту персонажа или в локацию. Если разыграна вместе с картой «Запрет интриги» и в этот день разыгран только один «Запрет интриги», то «Запрет интриги» имеет приоритет и ничего не происходит.



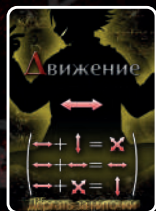
Интрига +2 (один раз за петлю)

Поместите 2 жетона интриги на карту персонажа или в локацию. Если разыграна вместе с картой «Запрет интриги» и в этот день разыгран только один «Запрет интриги», то «Запрет интриги» имеет приоритет и ничего не происходит.



Движение по вертикали

Персонаж передвигается вверх или вниз. Если разыграна вместе с картой «Запрет движения», то «Запрет движения» имеет приоритет и ничего не происходит. Если разыграна вместе с другой картой «Движение по вертикали», то движение по вертикали всё ещё происходит (карты не отменяют друг друга). Если разыграна вместе с картой «Движение по горизонтали», то эффекты карт суммируются и персонаж передвигается по диагонали. Если разыграна в локацию, то ничего не происходит.



Движение по горизонтали

Персонаж передвигается влево или вправо. Если разыграна вместе с картой «Запрет движения», то «Запрет движения» имеет приоритет и ничего не происходит. Если разыграна вместе с другой картой «Движение по горизонтали», то движение по горизонтали всё ещё происходит (карты не отменяют друг друга). Если разыграна вместе с картой «Движение по вертикали», то эффекты карт суммируются и персонаж передвигается по диагонали. Если разыграна в локацию, то ничего не происходит.



Движение по диагонали

(один раз за петлю)

Персонаж передвигается по диагонали. Если разыграна вместе с картой «Запрет движения», то «Запрет движения» имеет приоритет и ничего не происходит. Если разыграна вместе с картой «Движение по горизонтали», то эффекты карт суммируются и персонаж двигается по вертикали. Если разыграна вместе с картой «Движение по вертикали», то эффекты карт суммируются и персонаж передвигается по горизонтали. Если разыграна в локацию, то ничего не происходит.

ЖЕТОНЫ (118 ШТ.)

В результате розыгрыша карт действий в локации и на карты персонажей будут помещаться различные жетоны. В игре есть 3 вида жетонов, которые используются, чтобы отображать состояние персонажа и локации: жетоны доверия, стресса и интриги. Кроме того, есть жетоны, упрощающие игровой процесс.



Жетоны доверия

Отображают уровень доверия персонажа к протагонистам. Как правило, только протагонисты могут класть жетоны доверия на карты персонажей. Если у персонажа достаточно жетонов доверия, может быть использована его способность доверия.



Жетоны стресса

Отображают уровень стресса персонажа. Как режиссёр, так и протагонисты могут класть жетоны стресса на карты персонажей. Если значение стресса достигает предела, персонаж паникует и может вызвать инцидент.



Жетоны интриги

Отображают тайны и заговоры, связанные с персонажами и локациями. Только режиссёр может класть жетоны интриги на карты персонажей и в локации. То, к чему именно приводит размещение жетонов интриги, зависит от сюжета, но обычно оно приближает проигрыш протагонистов.



Маркер петли

С его помощью отмечается текущая временная петля. Размещается на планшете информации.



Маркер дня

С его помощью отмечается текущий день во временной петле. Размещается на планшете информации.



Маркеры инцидентов

С их помощью отмечаются дни, в которые будут происходить инциденты. Размещаются на планшете информации.



Дополнительные маркеры

Их можно использовать для любых дополнительных правил, которые могут придумать авторы сценариев.



Маркер территории босса

С его помощью отмечается территория босса согласно описанию его способности.



Маркер охраны

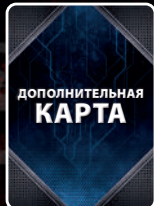
С его помощью отмечается персонаж, находящийся под охраной, согласно описанию способности полицейского.

И наконец, нужно упомянуть ещё о нескольких компонентах:



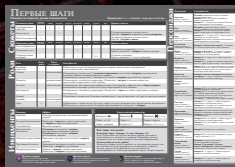
Карта лидера (1 шт.)

С её помощью отмечается текущий лидер протагонистов. Эта карта лежит перед текущим лидером и передаётся следующему игроку по часовой стрелке в конце каждого раунда.



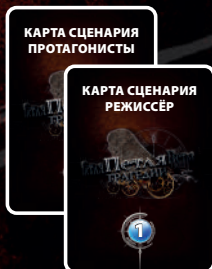
Дополнительные карты (4 шт.)

Их можно использовать для любых дополнительных правил, которые могут придумать авторы сценариев.



Памятки (4 шт.)

Как режиссёр, так и протагонисты могут использовать двусторонние памятки, на которых приведена краткая информация обо всех сюжетах, персонажах и ролях.



КАРТЫ СЦЕНАРИЕВ (20 ШТ.)

Наиболее важная информация, касающаяся выбранного сценария, приводится на картах сценариев. Для каждого сценария есть 2 карты. На обратной стороне карт, относящихся к одному и тому же сценарию, указаны одинаковые номера. Одна из карт предназначена для протагонистов и известна всем игрокам. Другая карта известна только режиссёру, не показывайте её остальным игрокам.

Структура карты сценария

1

НАЗВАНИЕ СЦЕНАРИЯ

1

Основной сюжет: X

Побочный сюжет: X

2

Карта режиссёра

Персонаж	Роль
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X

3

День	Инцидент	Виновник
X	X	X
X	X	X

4

Информация на этой карте известна лишь режиссёру

1

Набор трагедии: «Первые шаги»

5

6

Число петель: 2 или 3

7

Число дней в петле: 4

7

Карта протагонистов

День	Инцидент
1	
2	Убийство
3	Самоубийство
4	

Особые правила

Нет

8

Эту карту получают протагонисты

1. Название сценария

2. Основной и побочные сюжеты

В каждом сценарии из набора «Первые шаги» есть 1 основной и 1 побочный сюжет. В каждом сценарии из набора «Базовая трагедия» есть 1 основной и 2 побочных сюжета.

3. Персонажи и их роли

Список участвующих в сценарии персонажей и их ролей. В скобках может быть указана дополнительная информация, касающаяся персонажа (например, номер петли или дня, когда этот персонаж появляется в игре, территория босса).

4. Инциденты и их виновники

Список возможных инцидентов с указанием, в какой день они произойдут и кто является их виновником. Персонаж может быть виновником только 1 инцидента.

5. Набор трагедии

Используемый в сценарии набор, определяющий список возможных сюжетов.

6. Число временных петель

Максимальное число временных петель (возможностей переиграть) у протагонистов. Обычно 3 или 4.

7. Число дней в каждой петле

Сколько дней (раундов) в каждой петле. Обычно от 6 до 8.

8. Особые правила

Если в сценарии используются особые правила, они указываются здесь.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

В этом разделе вы узнаете необходимые для игры правила. Здесь также приводятся все указания для вашей первой партии. Освоившись с правилами, вы сможете играть в более сложные сценарии. «Петля трагедии» в принципе очень простая игра, но нужно запомнить довольно много сюжетов, персонажей и ролей (особенно в самом начале), так что вводите новые составляющие и повышайте сложность сценариев постепенно.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Условия победы для протагонистов и режиссёра различаются.

Победа при игре за протагонистов

Протагонисты побеждают, если за одну временную петлю:

- не выполнилось ни одно из условий проигрыша текущих сюжетов;
- протагонисты не умерли.

Если протагонисты не выиграют до конца последней петли, то они всё ещё могут победить при удачной последней догадке (см. с. 27).

Победа при игре за режиссёра

Режиссёр побеждает, если протагонисты проиграли (либо выполнив одно из условий проигрыша, либо умерев) в каждой из временных петель и сделали неверную последнюю догадку.

Условия проигрыша зависят от использованных в сценарии сюжетов.

Немного подробностей

УБИЙСТВО ПРОТАГОНИСТОВ

Персонажи с некоторыми ролями (например, убийца) могут убивать протагонистов. Если протагонисты умирают, режиссёр объявляет, что они мертвы (не объясняя, кто их убил), и временная петля немедленно заканчивается.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ниже описаны шаги, которые необходимо выполнять перед каждой партией.

1. Выберите сценарий

Мы настоятельно рекомендуем соблюдать порядок, указанный в разделе «Обзор игры» (с. 2). Таким образом, вы начнёте с «Первого сценария». В нём используется простой набор «Первые шаги», который не такой большой, как стандартный, поэтому в нём проще отслеживать происходящее. Только режиссёр может прочитать описание «Первого сценария» в «Книге режиссёра».

Обратите внимание: протагонисты не должны читать сценарий (в том числе его историю) до конца партии, чтобы не испортить себе удовольствие от разгадывания тайны.

2. Раскройте информацию о сценарии

Протагонисты и режиссёр получают соответствующие карты сценариев.

3. Подготовьте игровое поле

- Поместите поле локаций в центр стола.
- Поместите планшет информации рядом с полем локаций.
- Положите маркер петли на указанное в сценарии число. Если в сценарии указано несколько вариантов, режиссёр выбирает один из них.
- Положите маркеры инцидентов на дни, когда произойдут эти инциденты (указано в сценарии).
- Положите маркер дня на день 1.
- Раздайте всем игрокам по памятке и колоде действий.
- Любым способом выберите лидера. Лучше всего, чтобы это был участник с наибольшим опытом игры в «Петлю трагедии». Этот участник получает карту лидера.

4. Договоритесь относительно обсуждений

Теперь нужно определиться, могут ли игроки помогать друг другу во время игры. Если вы решили, что не могут, то общение игроков в процессе игры ограничивается, за исключением периода между петлями («Спираль времени»). Точная степень этого ограничения оговаривается всеми игроками, но, как правило, запрещается говорить (или показывать), какие именно карты будут разыграны.

Немного подробностей ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ СЦЕНАРИЙ

Во время партии вы проходите определённый сценарий. Каждый сценарий состоит из нескольких готовых сюжетов, набора персонажей и инцидентов. От сюжетов зависит список используемых ролей и условия проигрыша протагонистов. То, какие именно сюжеты и инциденты могут быть в сценарии, зависит от задействованного набора трагедии. В базовой игре есть 2 набора трагедии: «Первые шаги» с малым количеством доступных сюжетов и ролей и «Базовая трагедия», в котором доступно больше сюжетов и ролей. Протагонисты всегда знают, какой набор трагедии используется, то есть какие сюжеты и роли могут быть в текущем сценарии.

Основной сюжет: СПЛАНИРОВАННОЕ УБИЙСТВО

Центральный сюжет сценария, обычно определяющий условия проигрыша протагонистов.

Побочный сюжет: ЛЮБОВНАЯ ИСТОРИЯ Побочный сюжет: ТРЕВОЖНЫЕ СЛУХИ

Менее важные сюжеты, обычно служащие фоном сценария.

Выбранные персонажи получают роли в соответствии с сюжетами.



КАК СОЗДАТЬ СЦЕНАРИЙ

Автор сценария выбирает 3 сюжета из доступных: 1 основной и 2 побочных.

(Если вы создаёте сценарий, основанный на наборе «Первые шаги», у вас должен быть лишь 1 побочный сюжет.) Например, автор может выбрать «Спланированное убийство» как основной сюжет, а «Любовную историю» и «Тревожные слухи» как побочные сюжеты. От сюжетов зависит, какие именно роли будут в сценарии. В примере выше был выбран основной сюжет «Спланированное убийство», значит, среди персонажей должны быть ключевой персонаж, интриган и убийца. Побочные сюжеты «Любовная история» и «Тревожные слухи» требуют использовать любимого(-ую), влюблённого(-ую) и конспиролога.

Затем автор сценария решает, какие персонажи будут в сценарии и какую роль сыграет каждый из них. В примере выше показано, как были распределены роли. Обратите внимание: у персонажа может быть только 1 роль. Кроме того, в сценарии могут быть персонажи без ролей — статисты.

Наконец, автор добавляет красок в сценарий: выбирает инциденты из списка доступных (в зависимости от набора трагедии) и определяет для каждого день и виновника. Виновником инцидента может быть любой персонаж, как с ролью, так и без, но ни один персонаж не может быть виновником 2 и более инцидентов.



ПРОХОЖДЕНИЕ ПЕТАИ

Для каждого сценария установлено определённое число временных петель, от которого зависит доступное количество прохождений. Если количество петель равно 3, то протагонисты могут пройти сценарий 3 раза, то есть они могут вернуться к его началу 2 раза.

Примечание. Вам может показаться, что первое прохождение нельзя называть «временной петлей». Однако ещё до начала партии протагонисты знают, какие инциденты произойдут, а значит, они уже возвращались в прошлое.

Кроме того, в сценарии указано, сколько дней в каждой петле. Днём в игре называется один раунд, за который все игроки делают по одному ходу. Когда один день (раунд) заканчивается, начинается новый и так далее.

Каждый день происходит следующее: все участники разыгрывают карты лицевой стороной вниз на персонажей или в локации. Затем все карты одновременно переворачиваются и применяются их эффекты. После этого активируются особые способности и происходят инциденты. Затем наступает следующий день. Раунд состоит из 5 фаз (см. ниже), и крайне важно соблюдать их последовательность. Режиссёр контролирует все нейтральные аспекты игры.

1. Начало дня

- Активация эффектов «в начале дня» (режиссёр).

2. Розыгрыш карт действий

- Режиссёр разыгрывает 3 карты действий лицевой стороной вниз (режиссёр).
- Протагонисты разыгрывают по 1 карте действия лицевой стороной вниз (протагонисты).
- Карты действий переворачиваются, и применяются их эффекты (режиссёр).

3. Способности

- Способности режиссёра (режиссёр).
- Способности доверия (лидер протагонистов и режиссёр).

4. Инциденты

- Происходят инциденты (режиссёр).

5. Конец дня

- Активация эффектов «в конце дня» (режиссёр).
- Смена лидера (протагонисты).

Вам может показаться, что мы слишком подробно рассматриваем этот момент, но это не так: последовательность раунда действительно важна. Далее мы рассмотрим каждую из фаз подробнее.

1. Начало дня

(выполняется режиссёром)

Некоторые эффекты активируются «в начале дня», то есть в этой фазе.

2. Розыгрыш карт действий

2.1. Режиссёр разыгрывает 3 карты действий

лицевой стороной вниз

(выполняется режиссёром)

Режиссёр выбирает 3 карты из руки и разыгрывает их лицевой стороной вниз в любые локации и (или) на любых персонажей.

Он не может разыграть более 1 карты в одну и ту же локацию или на одного и того же персонажа.



Пример уже идущей игры. Сейчас 7-й день второй петли.
Режиссёр разыграл карты в храм, школу и на полицейского.

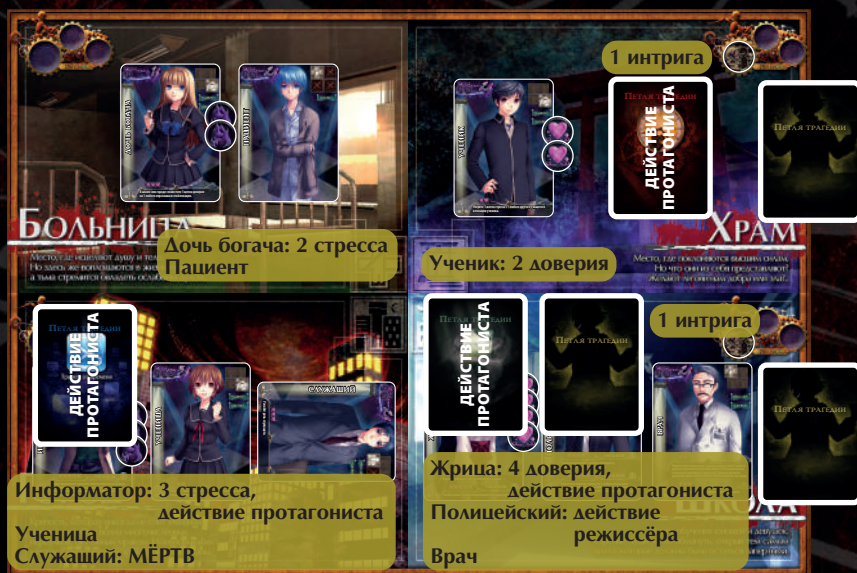
Немного подробностей

РОЗЫГРЫШ КАРТ ДЕЙСТВИЙ В ЛОКАЦИИ

Карты действий могут быть разыграны не только на персонажей, но и в любую из 4 локаций. Поскольку в локации можно помещать только жетоны интриги, на локации влияют лишь карты «Интрига +1» и «Интрига +2» (для режиссёра) и «Запрет интриги» (для протагонистов). Однако вы можете блефовать и разыгрывать в локации другие карты.

2.2. Протагонисты разыгрывают по 1 карте действия лицевой стороной вниз (выполняется протагонистами)

Начиная с лидера и далее по часовой стрелке, каждый протагонист выбирает 1 из своих карт действий и разыгрывает её лицевой стороной вниз в любую локацию или на любого персонажа. Каждый протагонист разыгрывает только 1 карту. Можно разыграть карты в те же локации и на тех же персонажей, что и режиссёр, но нельзя разыграть карту туда, куда разыграна карта другого протагониста.



Продолжение приведённого ранее примера. Протагонисты разыгрывают карты на жрицу, информатора и в храм.

2.3. Карты действий переворачиваются, и применяются их эффекты (выполняется режиссёром)

К этому моменту на игровом поле лежат 6 карт действий лицевой стороной вниз. Режиссёр одновременно переворачивает их. Затем он применяет их эффекты в следующем порядке:

- 1) карты «Запрет движения»,
- 2) карты движения,
- 3) другие карты запретов,
- 4) оставшиеся карты действий.

Карты запретов отменяют эффекты карт действий своего типа. Эффекты этих карт не влияют на способности доверия персонажей и способности, предоставленные ролью, сюжетом и инцидентом. Когда эффекты карт были применены, все карты возвращаются в руку к разыгравшим их игрокам, кроме карт с пометкой «один раз за петлю». Такие карты кладутся лицевой стороной вверх перед их владельцами, чтобы было видно, что эти карты не могут быть разыграны снова в этой временной петле.



Карты переворачиваются лицевой стороной вверх.



Ситуация на игровом поле после применения эффектов всех карт.
Обратите внимание: карты «Стресс +1» в школе и храме были блефом.

3. Способности

3.1. Способности режиссёра (выполняется режиссёром)

В этот момент режиссёр может использовать способности, предоставленные ролями или сюжетом, в описании которых есть пометка «способность режиссёра». Если доступно несколько таких способностей, режиссёр может использовать их все. Если у одного и того же персонажа несколько таких способностей, режиссёр может использовать их все. Важно: режиссёр лишь объявляет результат, но не говорит, что именно произошло или какие персонажи вызвали произошедшее.

Некоторые способности **обязательные**. Такие способности *должны* использоваться, если выполняются условия. Если несколько способностей, которые следует использовать в одно и то же время, конфликтуют, обязательные способности используются до опциональных (см. ниже).

Другие способности **опциональные**. Такие способности *могут* использоваться, если выполняются условия. Но сначала нужно использовать обязательные способности (если таковые есть).

Если несколько опциональных способностей, которые следует использовать в одно и то же время, конфликтуют, режиссёр выбирает очерёдность их использования на своё усмотрение. Обратите внимание: в игре есть способности и эффекты, которые используются режиссёром не в фазе способностей, а в другое время, указанное в описании определённых ролей или сюжетов (в конце дня, в конце петли или при создании сценария). Кроме того, у некоторых персонажей есть пассивные способности, описанные на их карте.

3.2. Способности доверия

(выполняется лидером протагонистов и режиссёром)

В этот момент лидер протагонистов может использовать способности доверия или любые другие способности, которые позволяет использовать сюжет. Чтобы игрок мог использовать способность доверия, у обладающего ею персонажа должно быть достаточно жетонов доверия. Лидер протагонистов объявляет, какую способность он использует и в отношении какой цели (большинство способностей доверия требует указать цель). Эффект способности применяется режиссёром: в описании некоторых ролей указан отказ в доверии, который приводит к обязательному или опциональному отказу в активации способности доверия. Отказ в доверии ограничивает способности только того персонажа, который в текущий момент играет эту роль. Однако к этому персонажу всё ещё могут применяться эффекты способностей других персонажей.

Если выбранный протагонистом персонаж отказывается в доверии, режиссёр может (или должен) сказать: «Ничего не происходит». При этом считается, что способность была использована. Обратите внимание: отказ персонажа в доверии даёт игрокам подсказку о роли этого персонажа.

Примечание. Если эффект способности доверия не применён из-за того, что персонаж отказал в доверии, режиссёр должен сообщить протагонистам об отказе в доверии.

Если лидер хочет использовать несколько способностей, он может использовать их в любой очерёдности по своему желанию. Если персонаж обладает несколькими способностями, лидер может использовать их все. В то же время каждая из способностей может быть использована только один раз за день, и при каждом использовании режиссёр сообщает, произошло что-нибудь или нет. Кроме того, есть способности, которые могут быть использованы лишь один раз за петлю.

Некоторые способности являются пассивными или добавляют в игру дополнительные маркеры. Правила использования таких способностей описаны на картах персонажей.

Наконец, нужно помнить, что жетоны доверия не убираются с карты персонажа после того, как способность доверия была использована (или в ней было отказано).

Немного подробностей

ЧТО РЕЖИССЁР ДОЛЖЕН И НЕ ДОЛЖЕН ГОВОРИТЬ

Используя способности или применяя эффекты, режиссёр не должен говорить, что или кто именно (персонаж, роль, правило сюжета и т. д.) вызвали такой результат. Но если протагонисты проиграли из-за того, что их убили, режиссёр должен сообщить о том, что их убили, а не просто о том, что они проиграли. Если же протагонисты проиграли из-за правила сюжета или способности, режиссёр должен сообщить только о том, что они проиграли.

Примеры:

НЕВЕРНО: Я использую способность роли врача «интриган», чтобы положить 1 жетон интриги на жрицу.

ВЕРНО: Что-то странное происходит со жрицей, и она получает 1 жетон интриги.

НЕВЕРНО: Очень жаль, ребята, дочь богача была любимой, так что вы все мертвы!

ВЕРНО: К сожалению, вы все мертвы.

4. Инциденты (выполняется режиссёром)

В этой фазе могут происходить запланированные сценарием инциденты. Если на этот день не запланировано инцидентов, пропустите эту фазу.

Если же инцидент запланирован, режиссёр проверяет одновременное выполнение следующих условий:

1. Виновник инцидента ещё жив.
2. Виновник паникует (достиг предела стресса или превысил его).

Если одно из условий не выполняется, режиссёр сообщает: «Инцидент не произошёл».

Если оба условия выполняются, инцидент происходит: режиссёр объявляет о том, что произошёл инцидент, и применяет его эффект, по-прежнему не раскрывая того, кто его вызвал (хотя это может быть очевидно). В случае неопределённости, на кого или на что влияет инцидент, решение принимает режиссёр.



*В примере слева
режиссёр
может сообщить:
«Произошло убийство,
и ученица мертва».*

Обратите внимание: если есть какие-либо дополнительные условия, которые должны быть выполнены для того, чтобы инцидент произошёл (например, чтобы произошёл инцидент «Происшествие в больнице», в больнице должен быть жетон интриги), и они не выполнены, режиссёр всё равно должен объявить, что был инцидент, но ничего не произошло. Например, режиссёр может сказать: «Едва не произошло убийство, но что-то ему помешало». *Примечание. В этом случае могла сработать вторая способность доверия полицейского.*

5. Конец дня

5.1. Активация эффектов «в конце дня» (выполняется режиссёром)

Некоторые эффекты активируются «в конце дня», то есть в этот момент.

5.2. Смена лидера

(выполняется протагонистами)

В этот момент карта лидера передаётся протагонисту, сидящему слева от текущего лидера.

Если это не последний день во временной петле, переместите маркер дня на 1 ячейку вниз и начните новый день с фазы «Начало дня». Если это был последний день петли, она, разумеется, заканчивается — перейдите к этапу «Конец петли» (см. далее).



КОНЕЦ ПЕТАЛИ

Некоторые события происходят каждый раз, когда заканчивается петля. И что самое важное, в конце петли проверяется выполнение большинства условий проигрыша.

Есть 3 условия, при выполнении которых заканчивается петля:

1. Вы дошли до последнего дня петли и отыграли его.
2. Протагонисты умерли.
3. Какие-либо другие правила сюжета или эффекты привели к досрочному завершению петли.

В первую очередь в конце петли нужно проверить, выполнены ли условия проигрыша, — это делает режиссёр. Если ни одно из условий не выполнено, протагонисты побеждают — вам удалось добиться счастливой развязки. Поздравляем!

Если же хотя бы одно условие проигрыша выполнено, протагонисты проигрывают. Если эта петля не была последней, протагонисты снова отправляются в прошлое в начало первого дня и подготавливаются к следующей петле (см. раздел «Подготовка к новой петле» ниже). Если эта петля была последней, у протагонистов всё ещё остаётся шанс на победу — последняя догадка (см. раздел «Последняя догадка» на с. 27).



ПОДГОТОВКА К НОВОЙ ПЕТАЕ

До начала каждой новой петли проходите следующие этапы:

- 1) спираль времени,
- 2) перемотка назад.

1. Спираль времени

На этапе «Спираль времени» протагонисты согласовывают план действий. Если вы ограничили общение игроков, это единственный момент в игре, когда протагонисты могут свободно общаться. Чем сложнее сценарий, тем больше времени нужно выделить на этот этап, но не переусердствуйте и ограничьте продолжительность обсуждений 5–10 минутами.

Также на этом этапе протагонисты могут договориться о том, чтобы пропустить оставшиеся петли и перейти к последней догадке. Но в таком случае они больше не смогут возвращаться в прошлое, поэтому данный вариант следует выбирать при абсолютной уверенности в своих предположениях.

2. Перемотка назад

- Уберите все жетоны из локаций и с карт.
- Поместите всех участвующих персонажей в их стартовые локации. Стартовая локация каждого персонажа указана на его карте (исключение: приспешник).
- Разместите те жетоны, которые должны быть размещены в начале петли.
- Передвиньте маркер дня обратно на день 1.
- Передвиньте маркер петли на 1 ячейку вниз.
- Каждый игрок возвращает в руку все свои карты действий.



ПОСЛЕДНЯЯ ДОГАДКА

Если протагонисты проиграли во всех петлях, у них всё ещё остаётся шанс на победу — последняя догадка. Протагонисты должны использовать полученные в петлях знания, чтобы определить роль каждого персонажа.

Последняя догадка выполняется следующим образом:

1. Восстановите игровое поле

Верните игровое поле в состояние, в котором оно было в начале петли. Если в ходе игры чьи-либо роли менялись, верните их в исходное состояние (сбросьте все возможные изменения).

- Верните всех персонажей в их стартовые локации живыми.
- Уберите все жетоны с игрового поля.
- Если на планшете информации использовался счётчик, обнулите его.

2. Угадайте роль каждого персонажа

Посоветовавшись друг с другом, протагонисты выбирают персонажей по одному за раз и называют их роли. На каждое предположение режиссёр отвечает: «Верно» или «Неверно». Если догадка верна, протагонисты переходят к следующему персонажу. Если же догадка неверна, протагонисты окончательно проигрывают.

Если протагонисты угадали роли всех участвовавших персонажей, то им удаётся перехитрить режиссёра и они побеждают!



ЧТО ТАКОЕ НАБОР ТРАГЕДИИ

Набор трагедии — это набор сюжетов, ролей и инцидентов, которые используются при создании сценария. Верно и обратное: сюжеты, роли и инциденты, которые может использовать автор сценария, ограничены набором трагедии. Протагонистам нужно знать, какой набор используется, чтобы выяснить, какие сюжеты задействованы и какие роли могут принадлежать персонажам. У персонажа может быть только 1 роль. В сценарии также могут быть персонажи без ролей — статисты. Виновником инцидента может быть как персонаж с ролью, так и статист.

В базовую игру входят 2 набора трагедии: «Первые шаги» и «Базовая трагедия». Набор «Первые шаги» содержит 3 основных и 3 побочных сюжета, 8 ролей и 7 инцидентов. Набор «Базовая трагедия» содержит 5 основных и 7 побочных сюжетов, 12 ролей и 9 инцидентов.

КАК ЧИТАТЬ ОПИСАНИЕ СЮЖЕТА

1 0

ПЛАМЯ МЕСТИ

2

3 **Добавляемые роли:**
интриган.

4 **Правила сюжета:**
в конце петли, если в стартовой локации интригана есть хотя бы 2 жетона интриги, протагонисты проигрывают.

1. Тип сюжета

Указание на то, является ли сюжет основным (О) или побочным (П).

2. Название сюжета

3. Добавляемые роли

Список ролей, которые должны быть в игре, если вы используете этот сюжет.

4. Правила сюжета

Список правил, которые добавляются в игру, если вы используете этот сюжет.

КАК ЧИТАТЬ ОПИСАНИЕ РОЛИ



УБИЙЦА

1

Макс. число: нет.

2

Опциональный отказ в доверии.

3

4

Способности:

Опционально, в конце дня.

Если у ключевого персонажа есть хотя бы 2 жетона интриги и он находится в локации убийцы, режиссёр может убить ключевого персонажа.

Опционально, в конце дня.

Если у убийцы есть хотя бы 4 жетона интриги, режиссёр может убить протагонистов.

5

Появляется в сюжетах:

«Спланированное убийство» (О).

1. Название роли

2. Макс. число

Максимально допустимое число персонажей с этой ролью.

3. Отказ в доверии

Возможность или обязанность персонажа с этой ролью отказать в доверии.

4. Способности

Дополнительные способности, которые получает персонаж с этой ролью.

5. Появляется в сюжетах

Справочная информация о сюжетах, в которых присутствует персонаж с этой ролью: основных (О) и побочных (П).

КАК ЧИТАТЬ ОПИСАНИЕ ИНЦИДЕНТА



УБИЙСТВО

1

2

Эффект:

один другой персонаж в той же локации, что и виновник, умирает.

1. Название инцидента

2. Эффект инцидента

Описание того, что происходит во время этого инцидента.



ПЕРВЫЕ ШАГИ

«Первые шаги» — это, по сути, урезанный набор «Базовая трагедия», предназначенный для начинающих игроков. В «Книге режиссёра» приведены 2 сценария на основе этого набора. Кроме того, вы можете попробовать создать собственные сценарии. Набор «Первые шаги» рассчитан на игру с 6–7 персонажами, каждая петля длится 4–6 дней — это уменьшает число возможных комбинаций, а также сокращает время партии и облегчает знакомство с игрой.

ОСНОВНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

1. Нет последней догадки

В наборе «Первые шаги» нет последней догадки. Если протагонисты терпят поражение во всех петлях, они проигрывают.

2. Только 1 побочный сюжет

Стандартная игра предполагает использование двух побочных сюжетов, но в наборе «Первые шаги» используется только один.

ОСНОВНЫЕ СЮЖЕТЫ (О)

Основные сюжеты являются ядром сценария, обычно они содержат условия проигрыша.



МЕСТО ПОД ЗАЩИТОЙ

Добавляемые роли:
ключевой персонаж,
культист.

Правила сюжета:
в конце петли, если
в школе есть хотя бы
2 жетона интриги,
протагонисты
проигрывают.



ПЛАМЯ МСТИ

Добавляемые роли:
интриган.

Правила сюжета:
в конце петли, если
в стартовой локации
интригана есть
хотя бы 2 жетона
интриги, протагонисты
проигрывают.

О

СПЛАНИРОВАННОЕ УБИЙСТВО

Добавляемые роли:
ключевой персонаж,
интриган, убийца.

Правила сюжета: нет.

ПОБОЧНЫЕ СЮЖЕТЫ (П)

Сюжеты, которые в сценарии служат фоном. Они могут добавлять дополнительные правила или условия проигрыша.

П

ОТВРАТИТЕЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ

Добавляемые роли:
конспиролог, друг,
0–2 грубияна.

Правила сюжета: нет.

П

ТРЕВОЖНЫЕ СЛУХИ

Добавляемые роли:
конспиролог.

Правила сюжета:
Опционально,
способность режиссёра
(один раз за петлю).

Режиссёр может
поместить 1 жетон
интриги в любую локацию
по своему выбору.

П

ТЕНЬ ПОТРОШИТЕЛЯ

Добавляемые роли:
конспиролог, маньяк.

Правила сюжета: нет.

РОЛИ

Что скрывают персонажи.



ГРУБИЯН

Макс. число: нет.

Оptionальный отказ в доверии.

Способности:
нет.

Появляется в сюжетах:
«Отвратительный сценарий» (П).



ДРУГ

Макс. число: 2.

Способности:
Обязательно, в конце петли.

Если друг мёртв, его роль раскрывается и протагонисты проигрывают.

Обязательно, в начале петли.
Если роль друга раскрыта, он получает 1 жетон доверия.

Появляется в сюжетах:
«Отвратительный сценарий» (П).



ИНТРИГАН

Макс. число: нет.

Оptionальный отказ в доверии.

Способности:
Оptionально, способность режиссёра. Режиссёр может поместить 1 жетон интриги в локацию интригана или на любого персонажа в этой локации.

Появляется в сюжетах:
«Спланированное убийство» (О),
«Пламя мести» (О).



КЛЮЧЕВОЙ ПЕРСОНАЖ

Макс. число: нет.

Способности:
Обязательно, всегда.

Если ключевой персонаж умирает, протагонисты немедленно проигрывают и петля заканчивается.

Появляется в сюжетах:
«Спланированное убийство» (О),
«Место под защитой» (О).



КОНСПИРОЛОГ

Макс. число: 1.

Способности:

Опционально, способность режиссёра. Режиссёр может поместить 1 жетон стресса на любого персонажа в локации конспиролога.

Появляется в сюжетах:

«Отвратительный сценарий» (П), «Тревожные слухи» (П), «Тень потрошителя» (П).



КУЛЬТИСТ

Макс. число: нет.

Обязательный отказ в доверии.

Способности:

Опционально, при применении эффектов карт. Режиссёр может игнорировать эффекты карт «Запрет интриги», разыгранных в локацию культиста и на всех персонажей в этой локации.

Появляется в сюжетах:

«Место под защитой» (О).



МАНЬЯК

Макс. число: нет.

Способности:

Обязательно, в конце дня.

Если в локации маньяка есть ровно 1 другой персонаж, этот другой персонаж умирает. (Трупы не влияют на количество персонажей в локации.)

Появляется в сюжетах:

«Тень потрошителя» (П).



УБИЙЦА

Макс. число: нет.

Опциональный отказ в доверии.

Способности:

Опционально, в конце дня. Если у ключевого персонажа есть хотя бы 2 жетона интриги и он находится в локации убийцы, режиссёр может убить ключевого персонажа. **Опционально, в конце дня.** Если у убийцы есть хотя бы 4 жетона интриги, режиссёр может убить протагонистов.

Появляется в сюжетах:

«Спланированное убийство» (О).

ИНЦИДЕНТЫ

Несчастные случаи и ужасы в сценарии. Что это: злой рок или дело чьих-то рук?



ПЕРЕРАСПРЕДЕЛЕНИЕ

Эффект:

режиссёр убирает 2 жетона доверия с любого персонажа, затем помещает 2 жетона доверия на любого другого персонажа.



ПРОИСШЕСТВИЕ В БОЛЬНИЦЕ

Эффект:

если в больнице есть хотя бы 1 жетон интриги, все персонажи в больнице умирают. Также, если в больнице есть хотя бы 2 жетона интриги, протагонисты умирают.



ПРОПАВШИЙ БЕЗ ВЕСТИ

Эффект:

режиссёр передвигает виновника в любую локацию, кроме запретных, затем помещает 1 жетон интриги в эту локацию.



РАСТУЩЕЕ БЕСПОКОЙСТВО

Эффект:

режиссёр помещает 2 жетона стресса на любого персонажа и 1 жетон интриги на любого другого персонажа.



САМОУБИЙСТВО

Эффект:

виновник умирает.



УБИЙСТВО НА РАССТОЯНИИ

Эффект:

один персонаж, у которого есть хотя бы 2 жетона интриги, умирает.



УБИЙСТВО

Эффект:

один другой персонаж в той же локации, что и виновник, умирает.



БАЗОВАЯ ТРАГЕДИЯ

«Базовая трагедия» — это стандартный набор. В нём много содержимого, поэтому, прежде чем перейти к нему, убедитесь, что хорошо запомнили все роли, инциденты и сюжеты из набора «Первые шаги».

ОСНОВНЫЕ СЮЖЕТЫ (О)

Основные сюжеты являются ядром сценария, обычно они содержат условия проигрыша.

0

ЗАКЛЮЧИ СО МНОЙ СДЕЛКУ!

Добавляемые роли: ключевой персонаж (должен быть девушкой).

Правила сюжета: в конце петли, если у ключевого персонажа есть хотя бы 2 жетона интриги, протагонисты проигрывают.

0

ЗАПЕЧАТАННАЯ РЕЛИКВИЯ

Добавляемые роли: интриган, культист.

Правила сюжета: в конце петли, если в храме есть хотя бы 2 жетона интриги, протагонисты проигрывают.

0

ОГРОМНАЯ БОМБА С ТАЙМЕРОМ

Добавляемые роли: ведьма.

Правила сюжета: в конце петли, если в стартовой локации ведьмы есть хотя бы 2 жетона интриги, протагонисты проигрывают.

0

ИЗМЕНЕНИЕ БУДУЩЕГО

Добавляемые роли: культист, путешественник во времени.

Правила сюжета: в конце петли, если в этой петле произошёл инцидент «Эффект бабочки», протагонисты проигрывают.

0

СПЛАНИРОВАННОЕ УБИЙСТВО

Добавляемые роли: ключевой персонаж, интриган, убийца.

Правила сюжета: нет.

ПОБОЧНЫЕ СЮЖЕТЫ (П)

Сюжеты, которые в сценарии служат фоном. Они могут добавлять дополнительные правила или условия проигрыша. Побочные сюжеты сравнительно легко раскрыть. Режиссёр должен блефовать, чтобы протагонисты проигрывали в петлях.

П ВИРУС СТРЕССА

Добавляемые роли:
конспиролог.

Правила сюжета: каждый статист, пока у него есть хотя бы 3 жетона стресса, получает роль маньяка.

П ЛЮБОВНАЯ ИСТОРИЯ

Добавляемые роли:
влюблённый(-ая), любимая(-ый).

Правила сюжета: нет.

П НИТИ СУДЬБЫ

Добавляемые роли: нет.

Правила сюжета: в начале петли режиссёр помещает 2 жетона стресса на каждого персонажа, на котором или на трупе которого был хотя бы 1 жетон доверия в конце предыдущей петли.

П В КРУГУ ДРУЗЕЙ

Добавляемые роли:
2 друга, конспиролог.

Правила сюжета: нет.

П НЕИЗВЕСТНЫЙ ДВОЙНИК

Добавляемые роли: двойник.

Правила сюжета: нет.

П СКРЫВАЮЩИЙСЯ ПСИХОПАТ

Добавляемые роли: друг, маньяк.

Правила сюжета: нет.

П ТРЕВОЖНЫЕ СЛУХИ

Добавляемые роли:
конспиролог.

Правила сюжета:
Опционально,
способность режиссёра
(один раз за петлю).
Режиссёр может поместить 1 жетон интриги в любую локацию по своему выбору.

РОЛИ

Что скрывают персонажи.



ВЕДЬМА

Макс. число: нет.

Обязательный отказ
в доверии.

Способности: нет.

Появляется в сюжетах:

«Огромная бомба
с таймером» (О).



ВЛЮБЛЁННЫЙ (ВЛЮБЛЁННАЯ)

Макс. число: нет.

Способности:

Обязательно, всегда.

Если любимый(-ая) умирает,
влюблённая(-ый) получает
6 жетонов стресса.

Появляется в сюжетах:

«Любовная история» (П).



ДВОЙНИК

Макс. число: нет.

Опциональный отказ
в доверии.

Способности:

Обязательно, всегда.

Если в школе есть хотя бы
2 жетона интриги, двойник
получает способность
(не роль!) конспиролога.

Обязательно, всегда.

Если в городе есть хотя бы
2 жетона интриги, двойник
получает способность
(не роль!) ключевого
персонажа.

Появляется в сюжетах:

«Неизвестный двойник» (П).



ДРУГ

Макс. число: 2.

Способности:

Обязательно, в конце петли.

Если друг мёртв, его роль
раскрывается и протагонисты
проигрывают.

Обязательно, в начале петли.

Если роль друга раскрыта,
он получает 1 жетон доверия.

Появляется в сюжетах:

«В кругу друзей» (П),

«Скрывающийся психопат» (П).



ИНТРИГАН

Макс. число: нет.

Оptionальный отказ в доверии.

Способности:

Оptionально, способность режиссёра. Режиссёр может поместить 1 жетон интриги в локацию интригана или на любого персонажа в этой локации.

Появляется в сюжетах:

«Спланированное убийство» (О),
«Запечатанная реликвия» (О).



КЛЮЧЕВОЙ ПЕРСОНАЖ

Макс. число: нет.

Способности:

Обязательно, всегда.

Если ключевой персонаж умирает, протагонисты немедленно проигрывают и петля заканчивается.

Появляется в сюжетах:

«Спланированное убийство» (О),
«Заклучи со мной сделку!» (О).



КОНСПИРОЛОГ

Макс. число: 1.

Способности:

Оptionально, способность режиссёра. Режиссёр может поместить 1 жетон стресса на любого персонажа в локации конспиролога.

Появляется в сюжетах:

«В кругу друзей» (П), «Тревожные слухи» (П), «Вирус стресса» (П).





КУЛЬТИСТ

Макс. число: нет.

Обязательный отказ в доверии.

Способности:

Опционально, при применении эффектов карт. Режиссёр может игнорировать эффекты карт «Запрет интриги», разыгранных в локацию культиста и на всех персонажей в этой локации.

Появляется в сюжетах:

«Запечатанная реликвия» (О), «Изменение будущего» (О).



МАНЬЯК

Макс. число: нет.

Способности:

Обязательно, в конце дня.

Если в локации маньяка есть ровно 1 другой персонаж, этот другой персонаж умирает. (Трупы не влияют на количество персонажей в локации.)

Появляется в сюжетах:

«Скрывающийся психопат» (П), «Вирус стресса» (П, при определённых условиях).



ЛЮБИМЫЙ (ЛЮБИМАЯ)

Макс. число: нет.

Способности:

Обязательно, всегда.

Если влюблённый(-ая) умирает, любимая(-ый) получает 6 жетонов стресса.

Опционально, в конце дня.

Если у любимого(-ой) есть хотя бы 3 жетона стресса и 1 жетон интриги, режиссёр может убить протагонистов.

Появляется в сюжетах:

«Любовная история» (П).





ПУТЕШЕСТВЕННИК ВО ВРЕМЕНИ

Макс. число: нет.

Способности:

Обязательно, всегда.

Не может умереть.

Обязательно, при применении эффектов карт. Режиссёр игнорирует эффекты карт «Запрет доверия», разыгранных на путешественника во времени.

Опционально, в конце последнего дня. Если у путешественника во времени не более 2 жетонов доверия, режиссёр может объявить, что протагонисты проиграли. В таком случае петля заканчивается.

Появляется в сюжетах:
«Изменение будущего» (О).



УБИЙЦА

Макс. число: нет.

Опциональный отказ в доверии.

Способности:

Опционально, в конце дня.

Если у ключевого персонажа есть хотя бы 2 жетона интриги и он находится в локации убийцы, режиссёр может убить ключевого персонажа.

Опционально, в конце дня.

Если у убийцы есть хотя бы 4 жетона интриги, режиссёр может убить протагонистов.

Появляется в сюжетах:
«Спланированное убийство» (О).

Общая информация о ролях

Несколько моментов, на которые следует обратить внимание как протагонистам, так и режиссёру:

1. Сколько в сценарии персонажей, которые влияют на что-либо, когда умирают (ключевой персонаж, друг, влюблённый(-ая), любимый(-ая), двойник)?
2. Кто может добавлять жетоны стресса (конспиролог, двойник)?
3. Умер ли кто-нибудь, находясь наедине с другим персонажем (маньяк, путешественник во времени)?
4. Может персонаж использовать способность доверия или нет (культист, ведьма)?
5. Какие роли можно держать в тайне для последней догадки (убийца, интриган, конспиролог)?

ИНЦИДЕНТЫ

Несчастные случаи и ужасы в сценарии. Что это: злой рок или дело чьих-то рук?



ОСКВЕРНЕНИЕ

Эффект: режиссёр помещает 2 жетона интриги в храм.



ПЕРЕРАСПРЕДЕЛЕНИЕ

Эффект: режиссёр убирает 2 жетона доверия с любого персонажа, затем помещает 2 жетона доверия на любого другого персонажа.



ПРОИСШЕСТВИЕ В БОЛЬНИЦЕ

Эффект: если в больнице есть хотя бы 1 жетон интриги, все персонажи в больнице умирают. Также, если в больнице есть хотя бы 2 жетона интриги, протагонисты умирают.



ПРОПАВШИЙ БЕЗ ВЕСТИ

Эффект: режиссёр передвигает виновника в любую локацию, кроме запретных, затем помещает 1 жетон интриги в эту локацию.



РАСТУЩЕЕ БЕСПОКОЙСТВО

Эффект: режиссёр помещает 2 жетона стресса на любого персонажа и 1 жетон интриги на любого другого персонажа.



САМОУБИЙСТВО

Эффект: виновник умирает.



УБИЙСТВО

Эффект: один другой персонаж в той же локации, что и виновник, умирает.



УБИЙСТВО НА РАССТОЯНИИ

Эффект: один персонаж, у которого есть хотя бы 2 жетона интриги, умирает.



ЭФФЕКТ БАБОЧКИ

Эффект: режиссёр помещает 1 любой жетон по своему выбору (доверие, стресс, интрига) на любого персонажа в локации виновника.

ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЁМ

Один участник играет за режиссёра, другой за протагониста. Протагонист использует все 3 колоды действий и разыгрывает по 1 карте из каждой колоды. Обратите внимание: при игре вдвоём у протагониста есть некоторое преимущество перед режиссёром. Например, протагонист не будет разыгрывать 2 карты «Запрет интриги» в один и тот же день, что могло бы привести к отмене эффектов этих карт.

ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВТРОЁМ

Один участник играет за режиссёра, два других за протагонистов. Лидер протагонистов каждый день разыгрывает по 1 карте из двух колод протагонистов. При смене лидера новый лидер вместе с картой лидера получает одну из колод протагонистов.





СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: BakaFire.

Графический дизайн (японская версия): BakaFire

Дизайн персонажей: Rei Konno

Иллюстрации: Rei Konno

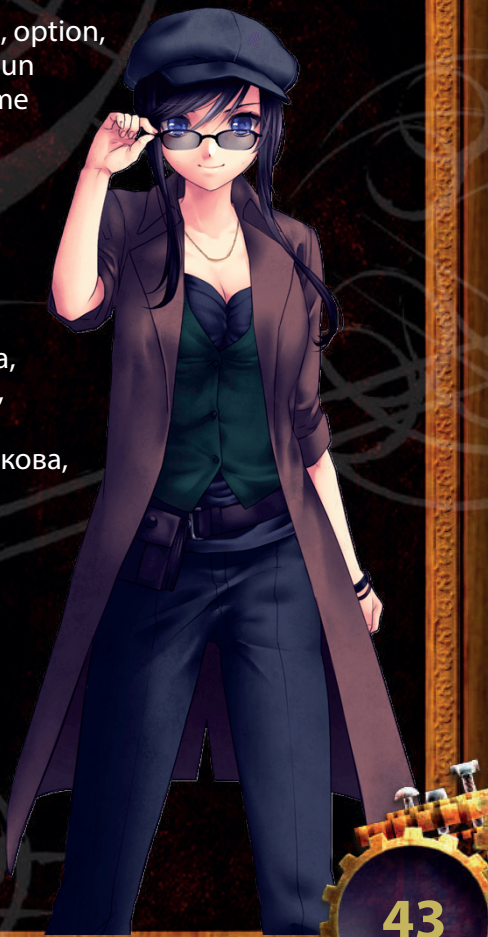
Текст правил: BakaFire

Тестировщики: Izayoi, Irie, Iwasawa, Gaijin, Kanepi, Kabo, Gayusu, gleipnil, Satoshi Sawamura, BakaFire, Mizuha, Radio head, Ripper, re_ne, retlet, Rerasiu, Rokirusu

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

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция благодарит Татьяну Олейник, Дениса Карпенко, Алексея Машко, Валентину Гребенщикову, Егора Василюка, Всеволода Чернова, Евгению Саламатину, Елену Даценко, Валерию Кишенько, Владислава Пржигоецкого, Никиту Сальникова, Владимира Сахно, Юлию Сметанникову за помощь в подготовке игры к изданию.





СТРУКТУРА РАУНДА

1. Начало дня

Применяются эффекты «в начале дня».

2. Розыгрыш карт действий

- Режиссёр разыгрывает 3 карты действий лицевой стороной вниз на персонажей и (или) в локации (не более 1 карты на одну и ту же цель).
- Каждый протагонист разыгрывает 1 карту действия лицевой стороной вниз на персонажа или в локацию (нельзя разыгрывать карту на цель с картой другого протагониста).
- Режиссёр переворачивает все карты действий и применяет их эффекты. После этого все карты действий возвращаются их владельцам, кроме карт с пометкой «один раз за петлю», которые кладутся перед их владельцами лицевой стороной вверх.

3. Способности

- Режиссёр использует любые доступные способности.
- Лидер объявляет, какие способности и в отношении каких целей он использует.

Режиссёр применяет эффекты способностей. Он может/обязан не применить эффект, если у персонажа, чья способность применяется, есть соответственно опциональный/обязательный отказ в доверии, при этом режиссёр сообщает об отказе в доверии.

4. Инциденты

Если в этот день должен произойти инцидент, режиссёр сообщает, произошёл ли он (виновник жив и паникует), а затем применяет эффект инцидента, если это возможно.

5. Конец дня

- Применяются эффекты «в конце дня».
- Лидер передаёт карту лидера игроку слева от себя.

Если это не последний день, перейдите к началу следующего дня.

Если это последний день, перейдите к этапу «Конец петли».