

Общие правила.

Играют двое. Один за ночной дозор (Свет), другой за дневной дозор (Тьма). Ходят по очереди. Свет ходит первым.

Характеристики игрока.

В каждый момент времени у каждого игрока есть определённое количество уликов (доказательств преступлений противника против Договора) и определённое количество Иных (сотрудников Дозора). В свой ход игрок ходит каждым из своих Иных в порядке их создания.

Характеристики Иного.

Иные характеризуются количеством жизней, маны, текущим уровнем сумрака на котором находятся, уровнем и опытом.

Жизни. Каждый Иной начинает с тремя жизнями. Когда Иного атакуют, он теряет одну жизнь. Жизни нельзя восстановить вообще никак. Когда они кончатся, Иной умирает.

Мана. Каждый Иной начинает без маны. В свой ход Иной может получить столько маны, какой у него уровень, если находится на нулевом слое сумрака.

Слой сумрака. Каждый Иной начинает на нулевом слое сумрака. В свой ход Иной может зайти на слой глубже или выйти на слой ближе к реальности. Зайти на слой и выйти из него вверх стоит столько маны, каков номер слоя. Если Иной не изменял свой слой сумрака, в конце своего хода он теряет столько маны, каков номер слоя, на котором он находится. Если у него нет столько маны, он теряет всю ману, одну жизнь и оказывается на нулевом слое. Нулевой слой особенный: только здесь можно перезарядить ману. Если Иной находится на более глубоком слое сумрака, чем противник, он невидим для противника.

Уровень. Каждый Иной начинает с первым уровнем. Уровень - это просто сколько маны Иной получает при перезарядке маны. Больше он ни на что не влияет.

Опыт. Каждый Иной начинает без опыта. В свой ход Иной может фармить. Это даёт ему столько опыта, на каком слое сумрака он находится, плюс один. Это даёт противнику одну улику за каждого Иного противника, который *видел* фармящего. За накопленный опыт Иной получает уровень. Чтобы получить уровень, нужно заплатить столько опыта, какой у тебя сейчас уровень.

Начальный расклад. В самом начале у Света один Иной первого уровня без маны и опыта, а у Тьмы тоже один Иной первого уровня без опыта, но с одной маной. Это чтоб было не обидно что Тьма ходит второй.

Ход Иного.

В свой ход Иной может делать не более одного из следующих действий:

Фармить. Это даёт ему столько опыта, на каком слое сумрака он находится, плюс один. Это даёт противнику одну улику за каждого Иного противника, который *видел* фармящего.

Перезарядить ману. Это можно делать только на нулевом слое сумрака. Получаешь столько маны, какой у тебя уровень.

Атаковать враждебного Иного. Ты должен *видеть* противника, чтобы можно было атаковать. Атака стоит три маны. Противник теряет одну жизнь. Противник получает пять улик за каждого его Иного, который видел атакующего. Если Иной противника умер от этой атаки, считается, что он не видел атакующего.

Глубже в сумрак. Ты увеличиваешь свой уровень сумрака на один. Это стоит столько маны, какой стал уровень сумрака. Можешь не платить за сумрак в этот ход.

Ближе к реальности. Ты уменьшаешь свой уровень сумрака на один. Это стоит столько маны, какой был уровень сумрака. Можешь не платить за сумрак в этот ход.

Инициировать новичка. У тебя появляется ещё Иной первого уровня без маны и опыта с тремя жизнями. Это стоит пять маны за каждого имеющегося у тебя до этого Иного. Он будет ходить после всех ранее созданных твоих Иных. Например, прямо на этом ходу он будет ходить.

Плата за Сумрак.

В конце своего хода Иной должен заплатить за сумрак столько маны, на каком слое он находится, если не менял уровень Сумрака на этом ходу. Если у него нет столько маны, он теряет всю ману, одну жизнь и переносится на нулевой слой сумрака.

Видимость.

Каждый Иной видит только тех Иных противника, кто в сумраке не глубже него. Это значит, что только за их преступления он может получать улики, и только их он может атаковать.

Улики.

Игрок получает улики, когда сотрудники его Дозора видят противника, совершающего преступления против Договора. Договор запрещает фармить и атаковать врагов. Если твой Иной видит, как противник фармит, ты получаешь улику. Если твой Иной видит, как противник атакует, и при этом не умирает от этой самой атаки, ты получаешь пять улик. Наберёшь 20 улик - можешь объявлять Трибунал, и тогда Инквизиция разберётся с этими уродами.

Трибунал.

Когда игрок сходит всеми своими Иными, он может объявить Трибунал. Для этого у него должно быть по крайней мере двадцать улик. Если объявлен Трибунал, противник должен назначить цену за каждого своего Иного в уликах. Средняя цена по всем его Иным не должна превышать 20.

Когда цены назначены, игрок выбирает ровно одного Иного противника, платит его цену в уликах и тот Иной умирает. Неважно, сколько жизней было у жертвы, она умирает мгновенно. Её больше не вернуть. Ей кирдык.

Победа.

Побеждает тот, кто останется без Иных. Шутка. Наоборот он тогда проигрывает а его противник побеждает.

Как это всё работает.

Дальше уже не правила игры, а советы по игре. Их можно использовать например чтобы лучше понять как работают правила.

Твоя цель - убить всех Иных противника. Ты не можешь просто атаковать их, потому что они увидят и получают улики. Ты слышишь приговор от Инквизиции прежде, чем удастся их перебить. На самом деле, не всегда. Если у них всего один Иной, он будет получать всего по пять улик за удар, и терять одну жизнь за удар. Он умрёт за три удара, а улик будет только 15. Для трибунала надо 20. Но, скорее всего, ты огребёшь ещё улик пока будешь фармить.

Поэтому все палевные вещи стоит делать по возможности в сумраке, чтобы как можно меньше было свидетелей.

Но в сумраке быстро расходуется мана и можно сдохнуть от этого. А восстанавливать ману можно только вне сумрака. Поэтому типичное поведение выглядит так. Копишь кучу маны. Ныряешь в сумрак в течение нескольких ходов подряд, пока не достигнешь желаемого слоя. Сидишь там и делаешь что хотел. Выходишь когда чувствуешь что если щас не выйдешь, сдохнешь.

Но часто приходится двигаться по сумраку как-то хитро, чтобы вынуждать противника тратить ману не по плану и в итоге развести его и остаться ненаблюдаемым с его стороны хоть на чуть-чуть.

Новичков много не купишь, т.к. сильно дорожают, а штук до трёх можно докупать, вроде норм. Они, конечно, ниче не нафармят, так как в сумрак не могут толком, а враг сильно наблюдает. Но зато каждый даёт +20 к сумме цен на трибунале, а эти 20 очков можно потратить на более стоящих Иных, чтобы было непросто забрать их через трибунал.

Трибунал, кстати, не стоит объявлять сразу, когда у тебя 20 улик. Тут же окажется, что у противника все Иные стоят 21 улику, кроме одного самого дурацкого который стоит скажем 15. Чем больше улик ты накопишь, тем вероятнее тебе удастся добиться хорошего соотношения цена-качество при торгах на трибунале.

Правила дополнения

Дополнение вводит в игру больше способностей Иных. К вариантам, что Иной может делать в свой ход, добавляются следующие:

Лечить. За 7 маны восстанавливает 1 жизнь себе или союзнику. Нельзя превысить максимум в 3 жизни. Каждая последующая попытка лечения этой же цели будет стоить на 3 маны дороже, вне зависимости от того, кто лечил.

Ослепить противника. Расходует 1 маны. Выбранный Иной противника становится ослеплён до начала своего хода. Пока он ослеплён, он не *видит* нарушения Договора твоими Иными. Ты должен *видеть* цель, чтобы ослепить её. Это действие является нарушением Договора и вражеская сторона получит по 1 улике за каждого вражеского

Иного, кто *видел* тебя, когда ты делал это действие. Сам ослеплённый не в счёт.

Отложить свой ход. Расходует 1 маны. Ход этого Иного переносится в конец очереди всех ходов всех Иных этой стороны. За нахождение в сумраке тоже нужно будет платить потом, когда на самом деле будешь ходить.

Передать ману союзнику. Надо выбрать ровно одного союзного Иного и число X .

Уменьшает ману этого Иного на $2 \cdot X$, увеличивает ману цели на X .

Сфабриковать улики. Ты можешь сфабриковать любое количество улик. Никто из противников не должен *видеть* тебя, чтобы можно было применить это действие. Чтобы сфабриковать 1 улику, нисколько платить не нужно. Фабрикация каждой следующей улики стоит на 1 маны больше, чем предыдущей.

Ещё больше способностей

Форсаж. За 5 маны Иной получает дополнительные 2 хода. Он должен сделать их прямо сейчас. Его текущий ход он уже потратил на, собственно, форсаж. Каждый следующий форсаж в течение одного и того же хода стоит на 5 маны дороже.

Оглушить противника. Расходует 1 маны. Выбранный Иной противника становится оглушён и пропускает 1 свой ближайший ход. Оглушённые Иные ничего не видят, ничего не могут делать в свой ход, но обязаны оплачивать своё пребывание в Сумраке в конце хода. Ты должен *видеть* цель, чтобы оглушить её. Оглушение является нарушением Договора и вражеская сторона получит по 3 улики за каждого свидетеля. Сам оглушённый не является свидетелем.

Сжечь ману противника. Расходует $2 \cdot X$ маны. Выбранный Иной противника теряет X маны. Ты должен *видеть* цель. Это нарушение договора и враги получают по 1 улике за каждого свидетеля.

Защита. Расходует 3 маны. Иной не получит повреждений от следующей атаки противника, если она произойдёт до начала его следующего хода. Каждый Иной может иметь не более одной защиты одновременно.

Сбор маны. Ты получаешь X маны, враг получает по X улик за каждого свидетеля.