

СЛУГА ТЬМЫ

МИСТИЧЕСКИЙ МИНИ-КВЕСТ

ПРЕДЫСТОРИЯ:

1852 год, порт Саутгемптон, Великобритания.

Парусно-колесный пароход «Трансильвания» начинает своё 14-дневное путешествие из Британии в Америку. На вторую же ночь на борту начинают происходить таинственные и ужасные события. Оказывается, что один из пассажиров — сам Слуга Тьмы (потомок великого графа Дракулы)! Каждую ночь он пополняет свою армию бессмертных, а людей на пароходе становится всё меньше! Пассажиры «Трансильвании» во главе с капитаном берут ситуацию под контроль и пытаются противостоять нечисти!

Неужели это плавание станет роковым для пассажиров?

Смогут ли смельчаки благополучно завершить путешествие и сохранить свой человеческий облик?

Кто же одержит верх в извечной битве Света и Тьмы?

ХОД ИГРЫ:

Игра делится на день и ночь. Но, кроме самих ПЕРСОНАЖЕЙ, в игре есть ещё ПРЕДМЕТЫ, которыми игроки могут пользоваться на свое усмотрение и СОБЫТИЯ.

Цель пассажиров: остаться в живых и сохранить человеческий облик до конца путешествия.

Цель Слуги Тьмы и новообращенных: обратить всех пассажиров в вампиров и создать армию бессмертных.

Цель неупокоенных душ (тех, кто был казнен другими пассажирами или убит Джеком Потрошителем): выбрать, на чьей они стороне и помочь этой стороне победить!

Все карточки распределяются по цветам и функциям. Каждая стопка хорошенько перетасовывается и игрокам раздаётся по одной карточке из каждой стопки:

- ПЕРСОНАЖ
- ПРЕДМЕТ

Карточки СОБЫТИЯ либо остаются у ведущего, либо кладется в центр стола. Ведущий сам решает, когда произойдет событие.

ПЕРСОНАЖ

Среди персонажей есть как простые **ПАССАЖИРЫ**, так и **персонажи с особыми способностями**, которые просыпаются ночью по сигналу ведущего и совершают какие-то действия.

Все пассажиры без исключения имеют право голоса при дневном голосовании.

ПРЕДМЕТ

Получив карточку предмета, игрок внимательно её изучает втайне от других игроков и кладёт её рядом с собой рубашкой вверх. Если он хочет воспользоваться свойствами предмета, он должен активировать карточку, перевернув её картинкой вверх. После использования карточка отдаётся ведущему и берётся новая из центра стола. Если вы хотите использовать предмет против другого игрока, вы кладете карточку предмета рядом с ним картинкой вверх, либо говорите о своем намерении вслух, предъявив всем свою карточку предмета.

Использовать предмет можно днём, либо ночью по знаку ведущего. Например, если ночью на вас напал вампир или Джек Потрошитель, ведущий предлагает вам использовать предмет, если он у вас есть, чтобы защититься.

ДЕНЬ

Днем пассажиры пытаются вычислить Слугу Тьмы, и новообращенных вампиров, голосуют и линчуют тех, за кого голосовало большинство. Слуга Тьмы и новообращенные вампиры стараются вести себя как обычные люди и ни в коем случае не выдать себя!

НОЧЬ

Ночью просыпаются персонажи с особыми способностями по очереди, по знаку ведущего. Первыми просыпаются вампиры, выбирают и кусают новую жертву. Слуга Тьмы руководит процессом, и последнее слово в спорной ситуации остается за ним. В первую ночь пассажира кусает Слуга Тьмы, в последующие – последний укушенный, то есть, **новообращенный вампир**. Если новообращенный не получил возможности кого-то укусить, то умирает.

Укушенного или раненого игрока будит ведущий и спрашивает, нет ли у него предмета, излечивающего от ран или против укуса вампира, и не желает ли он им воспользоваться. Если у игрока есть подходящий предмет, он может им воспользоваться, отдав карточку предмета ведущему. После этого, игрок берет новую карточку предмета из стопки в середине стола.

СЛОБОЖНОСТИ НЕКОТОРЫХ ПАССАЖИРОВ:

Капитан «Трансильвании»

Капитан выбирается путем открытого голосования в первый день. Кроме того, он, так же как и другие, берет карту ПЕРСОНАЖ и ПРЕДМЕТ. Капитан может оказаться Слугой Тьмы, Доктором, Джеком Потрошителем или ещё кем-либо.

Капитан при голосовании имеет 2 голоса вместо одного.

При любом споре слово Капитана - решающее!

Слуга Тьмы

В первую же ночь СТ кусает 1 пассажира и тот становится новообращенным вампиром. Ведущий тайком вкладывает в руку укушенного карточку - укус, либо просто касается его плеча. После того, как засыпает СТ и другие вампиры, ведущий будит укушенного и спрашивает его, есть ли того средство защиты от укуса вампира. Если укушенный обладает полезным предметом, то он излечивается, если нет - становится новообращенным вампиром.

У новообращенных пропадают их прежние способности, и меняются цели – теперь их цель – защитить своего СТ и превратить в вампиров всех пассажиров.

Новообращённый

Ближайшей ночью новообращенный вампир должен кого-то укусить (выпить крови), или он умрёт к утру. Каждую ночь Новообращенные просыпаются вместе со Слугой Тьмы и все вместе и выбирают жертву, а честь укуса предоставляется новенькому новообращенному.

Если убивают СЛУГУ ТЬМЫ, остальные вампиры тоже умирают вместе с ним. Поэтому новообращенные всеми силами должны отводить подозрение от своего предводителя.

Корабельный врач

Может вылечить пассажира, на которого напал Джек Потрошитель. Самого себя можно вылечить только 1 раз за игру. Врач просыпается по знаку ведущего, ведущий показывает ему жертву Джека Потрошителя, врач может вылечить её при желании, либо не вылечить, если считает, что она того не заслуживает.

Медиум

Ночью может узнать истинную сущность любого пассажира, посмотрев его карту. Объявлять ли, что вы медиум, чтобы убедить других пассажиров, в своей правоте – решать самому игроку. Но имейте в виду, что этим вы поставите свою жизнь под угрозу!

Детектив

Главная цель – вычислить и уничтожить Джека Потрошителя. Ночью он может указать на любого пассажира, которого считает Джеком Потрошителем, а ведущий знаком подтвердит или опровергнет подозрения. Вычислив ДП, Детектив может тут же его казнить, показав ведущему большой палец вниз, либо убедить на следующее утро пассажиров казнить Потрошителя.

Джек Потрошитель

Каждую ночь Джек выходит на охоту, чтобы выпотрошить новую жертву. Помешать ему может только корабельный врач, если вовремя обнаружит и вылечит жертву, либо у жертвы окажется предмет, который вылечит или защитит от нападения Джека.

Случайный свидетель

Каждую ночь ему не спится, и он бродит по палубе, подглядывая за пассажирами. Иногда ему случается стать свидетелем нападения Джека Потрошителя... Но если тот его заметит – свидетелю точно не жить!

Вор.

Ночью он может поменять свой предмет на предмет любого пассажира или на предмет из центра стола.

Обмен должен совершаться не глядя, т.е. карточку предмета переворачивать нельзя!

Шаман.

Если ему удастся завладеть предметом ЗОЛОТАЯ ПТИЦА - индейским тотемом, то он сможет воскресить из мертвых одного пассажира. Но только не себя! Для этого покажите ведущему карты своего персонажа и предмета.

Священник

Если вам удастся добыть предмет МОЛИТВЕННЫЙ НАБОР, вы сможете провести ЭКЗОРЦИЗМ. Ночью покажите ведущему карточку с МОЛИТВЕННЫМ НАБОРОМ, и утром он сообщит о ритуале ЭКЗОРЦИЗМА.

После этого ритуала мертвые (НЕУПОКОЕННЫЕ ДУШИ) не смогут одну ночь общаться с живыми и посылать им свои сообщения.

Пассажир

Все без исключения пассажиры обладают врожденной интуицией и наблюдательностью. Осталось только воспользоваться ими, чтобы вычислить и обезвредить вампиров!

Неупокоенные души

После смерти, души убитых пассажиров или вампиров остаются на корабле и могут передавать послание (в виде записок) живым через ведущего. Напрямую подсказывать нельзя, можно намекнуть: написать цвет одежды, или первую букву имени, или ещё каким-то косвенным образом.

Если выпадает событие СПИРИТИЧЕСКИЙ СЕАНС, живые, с помощью медиума, могут вызвать кого-то из мёртвых и задать им несколько вопросов.

Игра продолжается до того момента, пока жив Слуга Тьмы, либо, до последнего человека.