



ПРАВИЛА ИГРЫ



ВВЕДЕНИЕ

Зимой 1927—1928 годов чиновники из правительства провели секретное расследование загадочных событий в Инсмуте, старом порту Массачусетса. Публика впервые узнала об этом в феврале: именно тогда произошла пугающая череда облав и арестов. Во время следствия были сожжены и взорваны (разумеется, со всеми предосторожностями) ветхие, изъеденные червями и, как считалось, нежилые лачуги, стоявшие вдоль безлюдного побережья. Нелюбопытные простаки сочли это мерами по борьбе с нарушителями сухого закона. Однако люди, следившие за новостями, поражались бесчисленному количеству задержанных, на удивление большому скоплению сил правопорядка, а также секретности, окутавшей судьбу арестованных. Не было ни судов, ни обвинений, а впоследствии в обычных местах заключения не обнаружили никаких следов задержанных. Ходили слухи о некой болезни и что пленников разместили в военно-морских тюрьмах, но ничего из этого не подтвердилось. Сам же Инсмут как будто вымер и теперь едва ли подаёт признаки вялотекущего существования.

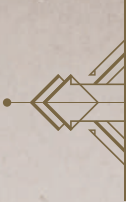
Г. Ф. Лавкрафт. Тень над Инсмутом

Добро пожаловать в Бюро расследований (БР), организацию-предшественницу Федерального бюро расследований (ФБР), которой уже руководит Джон Эдгар Гувер.

Вы здесь, чтобы в качестве агентов БР разобраться в странных происшествиях. Ровно год назад, опираясь на показания Роберта Олмстеда, ваши коллеги провели крупную операцию в Инсмуте, портовом городишке штата Массачусетс. Кошмары, с которыми они столкнулись, заставили признать, что угроза, казавшаяся устранённой на салемских процессах, всё ещё нависает над нами даже два века спустя.

Вы будете работать под руководством Дж. Эдгара Гувера. У вашего подразделения нет названия, и оно не относится ни к одной официальной структуре. Тем не менее вам предстоит расследовать дела, так или иначе связанные с Инсмутом. Отныне ваша задача — выявлять угрозы обществу и устранять их.





РАССЛЕДОВАНИЯ ВО ВСЕЛЕННОЙ Г. Ф. ЛАВКРАФТА

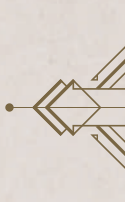


В игре «Шерлок Холмс, детектив-консультант» были представлены реалистичные дела, для решения которых нужно использовать логику и искать закономерности — это характерно и для рассказов сэра Артура Конана Дойла. Однако действие «**Бюро расследований**» происходит в мире Г. Ф. Лавкрафта, где герои зачастую ошеломлены увиденным и, хотя не сомневаются в реальности событий, всё же не могут найти им объяснение.

В папках с делами вы найдёте описание загадочных и сверхъестественных обстоятельств. Они позаимствованы из произведений Г. Ф. Лавкрафта либо основаны на его творчестве. Однако вы сможете раскрыть дела, даже если не читали его рассказов.

Свои произведения Г. Ф. Лавкрафт писал в жанре «космического ужаса», где страх внушают не призраки, а внеземные расы, неведомые твари, иные измерения, путешествия во времени и пространстве. Люди предстают беспомощными и нелепыми созданиями, затерянными во мраке непознаваемой Вселенной. Несмотря на это, дела в «Бюро расследований» можно раскрыть с помощью умозаключений, даже если вам покажется, что не всё поддаётся логике. Но, в отличие от «Шерлока Холмса», где в разгадке дела описаны все события, в «Бюро расследований» некоторые обстоятельства непостижимы для человеческого разума и поэтому останутся без объяснений. Это сделано сознательно.

Чтобы передать самобытную атмосферу произведений Г. Ф. Лавкрафта, правила оригинальной серии игр изменены и дополнены. Пожалуйста, внимательно прочитайте правила перед игрой.



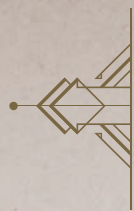
ЦЕЛЬ ИГРЫ



Вы агенты БР, обученные новейшим методам расследований, и ваша должность предоставляет вам полную свободу действий. Перед вами пять запутанных дел, ваша задача — раскрыть их.

К каждому делу вы получите материалы, которые пригодятся вам в ходе расследования. Вооружившись ими и собственным воображением, вы отправитесь на улицы Аркхэма, Бостона или в иные места искать подсказки, чтобы положить конец неописуемому ужасу.

Вы призваны вести борьбу, оставаясь в тени, и даже не подозреваете, насколько высоки ставки. Вам предстоит, рискуя потерять рассудок, защитить не только отдельно взятых людей, но и, возможно, спасти всё человечество...



СОСТАВ ИГРЫ



КАРТЫ БОСТОНА И АРКХЭМА

В коробке вы найдёте карту Бостона 20-х годов прошлого века и карту Аркхэма — города, придуманного Г. Ф. Лавкрафтом:

- Карта Бостона;
- Карта Аркхэма.

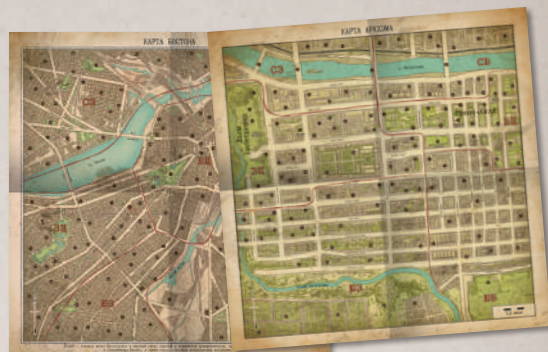
Также в процессе расследования некоторых дел вам предстоит размечать план дома и карту джунглей:

- План дома (для дела «Дом колдуна»);
- Карта джунглей (для дела «Канонерская лодка»).

Эти карты — упрощённое отображение городов, с их помощью вы будете перемещаться по улицам, посещать те или иные заведения и проверять показания местных жителей. Для удобства карты городов разделены на 6 округов: северо-западный (СЗ), северо-восточный (СВ), западно-центральный (ЗЦ), восточно-центральный (ВЦ), юго-западный (ЮЗ) и юго-восточный (ЮВ) — их границы очерчены **красными линиями**. В каждом округе расположено множество зданий, отмеченных номерами, — это адреса людей, с которыми можно взаимодействовать. Округа, находящиеся за пределами карт, будут обозначаться в тексте как «Другие» (ДР).

Адреса упоминаются в папках с делами, а также приведены в справочнике. Например, адрес **Мискатоникского университета** — **21 ЗЦ**. Это краткая запись адреса «Колледж-стрит, 21, западно-центральный округ».

В процессе разных расследований по одному и тому же адресу могут находиться разные лица. Так происходит, потому что часто один адрес относится к целой группе зданий, поэтому персонаж, проживающий, например, по адресу **5 ЗЦ**, где также расположен бостонский отель «**Фэрмонт Копли Плаза**», необязательно живёт в этом отеле.



ГАЗЕТЫ

Во время некоторых расследований вам будет доступна свежая газета. Кое-какие статьи и объявления могут указать вам на новых подозреваемых. Газеты, дата выпуска которых не совпадает с датой расследования, вам не нужны — не тратьте время на их чтение.

СПРАВОЧНИК МАССАЧУСЕТСА

Справочник содержит имена большинства персонажей, которых вы встретите во время расследований. Обратите внимание, что в справочнике объединены адреса обоих городов. Если вы встретили имя персонажа и хотите с ним взаимодействовать, откройте раздел «**Жители**». Каждому имени соответствует адрес — по нему вы можете отправиться (то есть прочитать соответствующую главу из папки с делом), чтобы пообщаться с этим персонажем или проследить за ним. Например, адрес **профессора Армитеджа** (в справочнике записан как «**Армитедж, Генри**») — это **22 ЗЦ**. Если, расследуя, вы хотите навестить профессора, прочтите главу **22 ЗЦ** в папке с текущим делом. Несмотря на то, что система адресов вымышленная, она соответствует системе округов на карте.

Некоторые адреса в справочнике могут привести в другой город. Так, даже если вы расследуете дело в Бостоне, вы можете отправиться в **Мискатоникский университет** в Аркхэме и прочесть зацепку **21 ЗЦ**.

Помимо алфавитного указателя вы можете воспользоваться поиском по категориям.

— ПАПКИ С ДЕЛАМИ —

Эти папки содержат описания дел, которые вам предстоит расследовать. В основном они структурированы следующим образом.

Вступление. Обозначает место действия и дату происшествия, а также все детали дела (обычно о них вы узнаете из разговора с Дж. Эдгаром Гувером, директором БР). Во вступлении также указано, сколько зацепок вам доступно для раскрытия этого дела (то есть сколько глав с адресами вы сможете прочитать из папки с делом).

Подготовка. Содержит выделенный красным шрифтом список материалов (компонентов), которыми вы можете пользоваться во время расследования, — карта(-ы), справочник, газета и т. п.; а также особые правила, у которых приоритет над обычными.

Зацепки. Главы, что вы читаете в ходе расследования, представляют собой зацепки, которые вы отработываете. В игре встречается два типа зацепок: **допросы** и **наблюдения**. Отработав зацепки и сопоставив их друг с другом, вы узнаете достаточно, чтобы устранить нависшую угрозу.

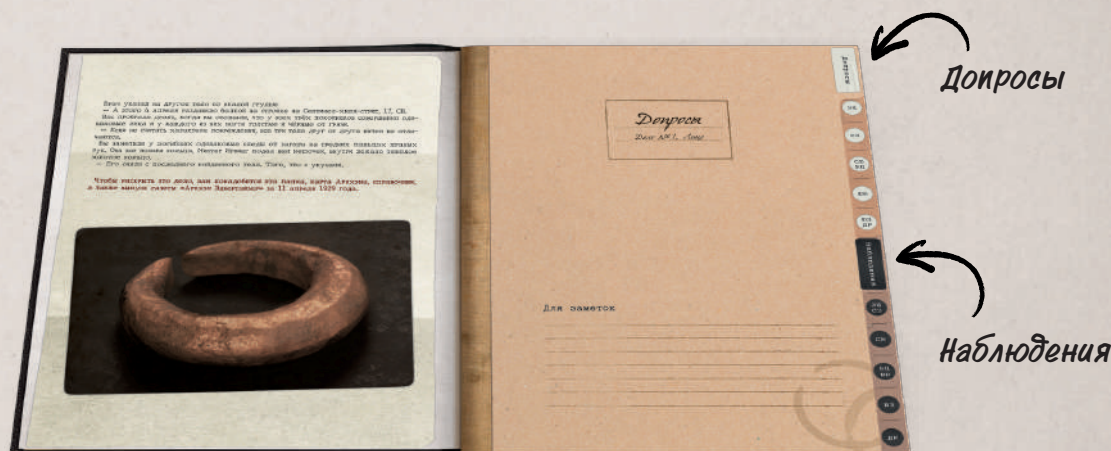
Как уже было сказано, вам будут доступны зацепки двух типов:

- **Допросы**, во время которых вы будете лично общаться с разными персонажами.
- **Наблюдения**, с помощью которых вы сможете обыскать определённые места или установить слежку за подозреваемыми.

Каждая зацепка привязана к определённому адресу (см. на с. 4 «Карты Бостона и Аркхэма» и «Справочник Массачусетса»). Зацепки, относящиеся к одному и тому же округу, собраны в соответствующем параграфе в порядке возрастания номеров (например, зацепки **21 ЗЦ** и **22 ЗЦ** находятся в параграфе «**ЗЦ**»).

В папках встречаются иллюстрации — они нужны только для погружения в мир игры.

Вмешательство. Когда вы решите, что распутали дело (или если уже отработали доступное вам число зацепок), выберите три адреса, где вы хотите *вмешаться* (как правило, провести облавы с арестом), чтобы устранить нависшую угрозу. Выбрав адреса, откройте раздел «Вмешательство» (перевернутый текст в конце папки), прочитайте соответствующие три записи и сложите полученные очки, чтобы узнать свой итоговый результат. В конце раздела также содержится разгадка происшествия.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите все вместе одно из дел. Мы рекомендуем расследовать дела в таком порядке: «Лицо», «Экспедиция», «Дом колдуна», «Дело о Спартаке» и «Канонерская лодка». Но вы можете выбрать другой порядок, ориентируясь на уровень сложности (обозначен количеством символов ). Каждое дело — самостоятельное приключение.

1. Поместите на середину стола карту(-ы) или план, указанные в подготовке выбранного дела.
2. Поместите рядом справочник, если сказано, что он потребуется для расследования.
3. Если в этом деле предусмотрена свежая газета, поместите её так, чтобы любой игрок мог до неё дотянуться.

Важное замечание. Используйте только ту газету, дата выпуска которой совпадает с датой, указанной во вступлении к делу.

Мы рекомендуем вам вести заметки по ходу расследования — поручите это одному из участников. Теперь выберите игрока, который первым станет **главным агентом**: он берёт папку с делом, зачитывает вступительный текст, и ваша работа начинается!

Если главный агент желает разделить обязанности, он может поручить чтение другому игроку.

КОЛИЧЕСТВО ЗАЦЕПОК

Все дела начинаются со вступления. Обычно в этом разделе есть **выделенные слова** с указанием отрезка времени. Они обозначают, сколько зацепок вы можете отработать (то есть сколько глав вы можете прочитать, чтобы раскрыть дело). Например, «У вас есть **15 минут**» или «Я хочу получить отчёт через **15 дней**». Значение имеет только число, а не сам отрезок времени. Оба примера указывают, что в ходе расследования вам разрешено отработать не более **15 зацепок**.

Если во вступлении выделенных слов нет, то вы ничем не ограничены.

Иногда в процессе расследования число доступных зацепок может увеличиться (в тексте глав вы также встретите **выделенные слова**).

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Агенты расследуют дело все вместе. Раскрытие каждого дела состоит из двух этапов: **расследования** и **вмешательства**. Во время основного этапа — расследования — вы пытаетесь выявить угрозу с помощью допросов и наблюдений. Каждый раз, проводя допрос или наблюдение, главный агент *отрабатывает одну зацепку*. Если вы решили, что обнаружили угрозу (или если уже отработали доступное вам число зацепок), то переходите к этапу вмешательства. Для этого *выберите три адреса*, где вы проведёте облавы, чтобы устранить угрозу.

Игра длится несколько ходов.

Главный агент выбирает *адрес* персонажа и объявляет, будет он проводить здесь **допрос** или **наблюдение**. Например, он может сказать: «Я хочу допросить Рэндольфа Картера» **или** «Я хочу установить наблюдение за Рэндольфом Картером».

Другие игроки могут высказать мнение, стоит ли отрабатывать эту зацепку, но окончательное решение всегда принимает главный агент.

Затем, в зависимости от выбранного подхода, главный агент ищет зацепку (главу с выбранным адресом в заголовке) либо в разделе «Допросы», либо в разделе «Наблюдения».

Если в выбранном разделе не оказалось нужной зацепки, главный агент предлагает отработать вместо неё другую зацепку (или поискать ту же, но в другом разделе), затем игроки снова обсуждают решение.

Отыскав нужную зацепку, главный агент зачитывает её вслух, а затем прибавляет единицу к числу отработанных зацепок.

Рекомендуем записывать, какие зацепки вы отработали, — текст этих глав можно перечитывать сколько угодно раз (это не влияет на количество отработанных зацепок).

В течение своего хода главный агент может отработать только одну зацепку.

Допрос и наблюдение, относящиеся к одному адресу, можно проводить в любом порядке. Вы можете даже провести наблюдение и не проводить допрос (и наоборот). Однако нельзя выполнить и то, и другое в один ход. Прочтение каждой из этих глав считается отдельно отработанной зацепкой. В свой ход игрок может пользоваться любыми материалами расследования — газетами, картами, справочником и текстами уже прочитанных глав.

На этом ход главного агента заканчивается.

*Чтобы сохранить тайнственность дела и расцйтать его самостоятельно,
не присматривайтесь к другим зацепкам в папке!*

Теперь игрок передаёт папку соседу слева, который немедленно становится новым главным агентом и отрабатывает следующую зацепку. Так игра продолжается, пока участники не отработают доступное им число зацепок (либо решат, что уже готовы перейти к вмешательству).



КОНЕЦ ИГРЫ



Если вы считаете, что распутали дело (или если уже отработали доступное вам число зацепок), совместно выберите три адреса, где вы хотите провести облавы, чтобы устранить угрозу. Как только вы выбрали адреса, главный агент открывает в конце папки раздел «Вмешательство» с перевёрнутым текстом.

Для каждого выбранного адреса проверьте, есть ли в этом разделе соответствующая запись:

- **Если такой записи нет**, значит, агенты вмешались по неверному адресу. Это приносит 0 очков.
- **Если такая запись есть**, главный агент зачитывает её вслух и участники получают от 0 до 7 очков.

Прочитав записи, игроки складывают полученные очки, чтобы определить итоговый результат:

- **7 очков.** Операция имела ошеломительный успех! Агенты принимают заслуженные поздравления.
- **От 4 до 6 очков.** Операция прошла успешно. Агенты устранили нависшую угрозу.
- **От 0 до 3 очков.** Операция провалена.

Вы всегда можете попытаться заново раскрыть то или иное дело, чтобы достичь более высокого результата.

БЛАГОДАРНОСТИ

Следующие люди заслуживают моей особой благодарности: Сирил Демаг, который заставил меня согласиться на это предприятие; Винсен Лелавешеф, Марьон Журдан и Александр «Génisse» Амира, помогавшие мне на протяжении всего проекта; Cros, вдохновивший меня завершить начатое; а также Амандин Прива и все, кто помогал мне тестировать и улучшать эту игру.

«Бюро расследований» основано на системе, разработанной Сюзанной Голдберг и Гэри Грэди для игры «Шерлок Холмс, детектив-консультант».

Автор игры: Грегори Прива.

Графический дизайн: SPACE Cowboys.

Редактура: Адам Маростика, SPACE Cowboys.

Художники: Паскаль Кидо (обложка), Рене Энне (значок бюро; все дела, кроме «Дело о Спартаке»), Бернар Биттле («Дело о Спартаке», карты городов), Грегори Прива (карта джунглей для дела «Канонерская лодка»), SPACE Cowboys (план дома для дела «Дом колдуна»).

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Ляпустин.

Выпускающий редактор: Лайла Сатирова.

Редакторы: Мария Аверичева, Татьяна Гольдберг.

Переводчик и корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Рафаэль Пилоян.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Игра «Бюро расследований» издана SPACE Cowboys — Asmodee Group.
47 rue de l'Est, 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT. Франция
© 2021 SPACE Cowboys. Все права защищены.

Следите за новостями о «Бюро расследований» на сайтах
spacecowboys.fr и crowdgames.ru.