ДЖЕППЕТТО

КУКЛОВОД



Продюсер (дизайн): Эй Джей Порфирио и Эван Деррик **Оператор-постановщик (иллюстрации):**Владислава Ладкова

«Он путешествует из штата в штат и, прибыв в городок, устраивает прогрев публики в течение нескольких дней, как делает любое другое цирковое шоу. Когда популярность шоу возрастает... тогда он проворачивает любимый трюк, пополняя семью как можно большим количеством людей. Он держит нас при себе для поддержания иллюзии нормальности, но я боюсь, что однажды он примет в свою семью и меня».

— Отрывок из дневника Харриса Кэмпбелла, оператора карнавального аттракциона

КОМПОНЕНТЫ





Карты финала — **3** шт.



Карты угроз — **16** шт.



Планшет убийцы — **1** шт.





Карты тёмной силы — **3** шт.



Карта марионеток — **1** шт.





Карта эпической тёмной силы — **1** шт.



Жетоны марионеток — **3** шт.



Карты Последних выживших — **2** шт.

ОСОБАЯ ПОДГОТОВКА

Подготовьтесь к партии как обычно, внеся следующие изменения при игре с **Джеппетто**:

1. Разместите карту **марионеток** рядом с планшетом убийцы.
2. Поместите все **3** жетона **марионеток** на карту марионеток, в зону «ГОТОВЫЕ».

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

МАРИОНЕТКИ

Марионетки считаются **приспешниками**. Общие правила, касающиеся приспешников, см. в Правилах игры базовой коробки, на стр. **32**. Ниже приведены правила, касающиеся конкретно **марионеток**.

- В игре всего **3** марионетки, это максимальное количество, которое может находиться на планшете локации и/или на карте **марионеток** в любой момент времени.
- Когда **марионетка** погибает, её жетон следует вернуть в зону «Истощённые» на карте **марионеток**.
- В каждой фазе убийцы, вплоть до раскрытия карты финала, первым шагом в ряду действий приспешника является выставление **марионетки**. Чтобы выставить **марионетку**, возьмите с карты **марионеток** жетон из зоны «Готовые» и поместите его в зону **Джеппетто**. Если в зоне «Готовые» нет жетонов, **марионетка** не выставляется. После выставления **марионетки** каждая из них (включая свежевыставленную) выбирает цель и перемещается к ней. Затем, независимо от того, была **марионетка** выставлена или нет, переместите все жетоны **марионеток** из зоны «Истощённые» в зону «Готовые».
- После того, как карта **финала** переворачивается, действие **приспешника** больше не задействует эффект выставления **марионеток**.
- На некоторых из карт **угроз Джеппетто** указано, что ряд действий выполняют **только марионетки**, но такие указания есть не везде (например, на картах угроз локации, выбранной вами, их нет). Если на какой-то карте угрозы на **действии убийцы НЕ УКАЗАНО, что оно только для марионеток**, то каждая **марионетка** на планшете локации полностью пошагово разыгрывает это действие. Если **марионеток** несколько, вы можете выбрать, в каком порядке они разыграют его. После того, как каждая **марионетка** завершила розыгрыш этого действия, его же разыгрывает и **Джеппетто**.
- У **марионеток 1** ❤ и значение их атаки равно **1** 💥. Значение их перемещения такое же, как у **Джеппетто**, и будет соответственно меняться, когда уровень его жажды крови повысится. Напоминание об этих показателях есть на карте **марионеток**.
- **Марионетки** зависят от нитей в руках хозяина, поэтому они обязаны завершать своё перемещение в пределах 2 зон от **Джеппетто**. Если цель **марионетки** за пределами этого расстояния, **марионетка** должна переместиться как можно ближе к цели, не нарушая правило зависимости. **Марионетка** может переместиться и на большее расстояние от **Джеппетто**, НО ТОЛЬКО ЕСЛИ количество доступных перемещений позволит ей в итоге ***завершить*** своё перемещение в пределах 2 зон от хозяина. Такое иногда бывает, если цель **марионетки** находится в пределах 2 зон от **Джеппетто**, но самый прямой путь к ней временно уводит **марионетку** от хозяина на 3 зоны или больше.
- Если в результате особого эффекта карты угрозы (или другого игрового эффекта) **марионетка** окажется на расстоянии более 2 зон от **Джеппетто**, при следующем выборе целей она вместо них выберет целью **Джеппетто**, стремясь завершить своё перемещение сразу же, едва окажется ровно в 2 зонах от него. Если **марионетка** исчерпала лимит перемещения и вынуждена остановиться дальше, чем в 2 зонах от **Джеппетто**, то при следующем выборе цели она повторит процесс возвращения к хозяину.
- Когда **марионетка** вынуждена остановиться (потому что дальнейшее перемещение выведет её за предел 2 зон от **Джеппетто** ИЛИ потому что она возвращалась к **Джеппетто** и оказалась ровно в 2 зонах от него), все дополнительные перемещения, которые у неё могли быть, считаются потерянными.