

Общие сведения:

Игра начинается с 5 карточек событий. Каждый ход игрок получает одно новое событие. На последнем ходу игрок получает дополнительное, бонусное случайное событие.

Всего в истории 24 события. Игра длится 12 ходов, то есть к концу игры у игрока на руках будет 18 событий из 24-х.

Всего подсказок: 16. По 4 на каждое время.

Прошлые:

У игрока есть три возможности. Первая - использовать выделенные слова в карточках (действующие лица или места). Используя модификатор прошлого в начале хода можно узнать предысторию и характеристику любого из них. Вторая возможность - запросить первое событие истории. Тогда в этот ход игроку будет выдано не новое случайное событие, а то, с чего история начинается. Третий вариант - запросить последнее событие истории (аналогично). Если запрошенное событие уже есть у игрока, то ему нужно указать на соответствующую карточку и выдать случайное событие.

Настоящее:

В начале хода для любой выданной карточки можно узнать более точную и корректную интерпретацию события.

Будущее:

У игрока есть две возможности. Первая: в начале хода игрок указывает на уже выданное событие. Тогда в этот ход ему будет выдано не новое случайное событие, а следующее сразу за указанным. Вторая возможность: игрок указывает на два уже выданных события и узнаёт какое из них произошло раньше, а какое позже.

Вечность:

В начале хода игрок может указать на любую выданную карточку и узнать, почему это событие важно для истории, в чём его суть.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

П	П	П	П	Н	Н	Н	Н	Б	Б	Б	Б	В	В	В	В
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

1. ☕ Принцесса королевства Полной Луны [Мирабелла] достигает того возраста, когда её можно выдать замуж

(Мирабелла не хочет замуж, но понимает мотивы отца её выдать)

Однако, выдача Мирабеллы замуж не простая задача

2. 🌈 Потенциальные женихи не очень заинтересованы в союзе с королевством Полной Луны

(Королевство Полной Луны не богато, а принцесса Мирабелла дурна собой)

Факт важен тем что необходимо предпринять какие-то действия, чтобы свадьба состоялась

3. 🧡 [Монарх королевства Полной Луны] приглашает молодого [короля Густаво] из королевства Глубокой Воды

(Монарх королевства Полной Луны отец Мирабеллы. Он стремится выдать её замуж и видит в Густаво перспективный вариант)

Важно тем, что именно для короля Густаво у монарха есть предложение, которое он не может предложить никому другому

4. 💎 Монархи королевств Полной Луны и Глубокой Воды приходят к тайному соглашению

(Отец Мирабеллы предлагает королю Густаву из Глубокой Воды удовлетворить тщеславие и обещает дочь в обмен на союз)

Важно тем, что соглашение, если оно будет раскрыто, будет постыдно для обоих

5. 🪄 [Монарх королевства Полной Луны] нанимает знаменитый [бродячий цирк]

(Для проведения масштабного городского мероприятия, смысл которого будет сокрыт от горожан)

Сам цирк не важен, но то что цирк покажет - часть важного плана монарха королевства Полной Луны

6. 🔥 [Бродячий цирк] изготавливает чучело дракона

(Реалистично выглядящая модель из шкур животных на деревянном каркасе по заказу отца Мирабеллы)

Наличие этого изделия важно для Густаво

7. 🎪 [Бродячий цирк] устраивает огненное шоу

(Горожане не знают что это постановка. Они видят реальное похищение принцессы драконом)

Важно, потому что это шоу сыграет свою роль в становлении репутации Густаво

8. 🍒 Слуги [монарха королевства Полной Луны] прячут [Мирабеллу] в пещерах

(По приказу её отца. В этих пещерах живёт дракон, который интересуется происходящим, но решает не вмешиваться)

Важно, потому что событие свидетельствует об обмане

9. 🧛 [Густаво] клянётся убить [дракона] и отправляется освобождать [принцессу] в пещеры

(Он врёт и отправляется освобождать принцессу только для вида)

Важно, потому что это и было запланировано отцом Мирабеллы

10. 🏰 Король [Густаво] выносит из пещеры [драконью голову]

(На самом деле это не настоящая голова дракона, она сделана из дерева, бумаги и медвежьих шкур)

Важно, потому что голова дракона свидетельствует о том что хитрый план удался

11. 🎊 [Король Густаво] и [принцесса Мирабелла] играют свадьбу

(Во время праздника Густаво непрерывно хвастается победой над драконом, а с Мирабеллой держится холодно)

Событие важно лишь отцу Мирабеллы, для остальных лишь делают что должны

12. 🧛 [Густаво] не разрешает [Мирабелле] покидать дворец, а сам ведёт разгульную жизнь

(Мирабелла неоднократно пытается убежать)

Важно, потому что показывает значимость брака для Густаво

13. ⚡ Пролетая над дворцом [Дракон] видит грустную [Мирабеллу]

(На самом деле дракон давно и скрыто наблюдает за Мирабеллой)

Важно, потому что вскрывает мотивацию дракона к действию

14. 🕒 [Дракон] похищает [Мирабеллу] из внутреннего двора замка

(Свидетелей похищения оказывается немного. При этом дракон старается не навредить Мирабелле)

Самый важный момент, переворачивающий историю с ног на голову

15. 🔑 Король [Густаво] игнорирует произошедшее и не предпринимает никаких действий

(Более того, несмотря на городские слухи, он отрицает что дракон существует)

Важно, потому что показывает истинный характер Густаво

16. 🕶 [Дракон] несколько раз пролетает над королевством Глубокой Воды, сея панику

(Он старается чтобы его увидело как можно больше людей)

Важно, потому что дракону нужны именно демонстративные действия для доказательства того что он, дракон, хочет донести

17. 🦖 [Дракон] объясняет [Мирабелле], что она похищена для своего же блага

(Он говорит что Мирабелла не нужна Густаво, поскольку тот не спешит её спасать. А он, дракон, по настоящему любит Мирабеллу)

Важно, потому что впервые сподвигает Мирабеллу на активные действия

18. 🦋 [Густаво] снаряжает войско рыцарей
(Он боится, но в то же время уязвлён)

Здесь важна вынужденность этого действия для Густаво, а также то что формальная победа ему более важна чем подвиг

19. 🍀 Ночью [Мирабелла] сбегает из логова [дракона]

(Дракон охранял Мирабеллу не слишком усердно. Убегая она мысленно посылает изощрённые проклятия дракону, Густаво и своему отцу, благо есть за что)

Важно, потому что это первый самостоятельный поступок Мирабеллы, выводящий её в активные персонажи истории

20. 🦁 Между войском [Густаво] и [драконом] происходит кровавый бой

(Пока Густаво отсиживается в тылу, его отряд погибает. Но дракон тоже получает множество ран.)

Важно, потому что создаёт опасную ситуацию для жизни обоих и конфликт не может быть разрешён мирно

21. 🐼 [Густаво] в тяжелом бою убивает [дракона]

(На самом деле тяжёлый бой уже отгремел. Густаво выходит из укрытия и добивает и так умирающего дракона, но получает сильнейший удар хвостом)

Важно, потому что выводит дракона из игры, хотя для Густаво это ничего не меняет

22. 🎵 [Густаво] умирает от ран

(В полном одиночестве среди погибших членов своего отряда, рядом с холодным телом дракона)

Важно, потому что это событие выводит в протагонисты истории другого персонажа и содержит толику справедливости

23. 🎧 [Мирабелла] становится правящей королевой в королевстве Глубокой Воды
(Чему все несказанно рады из-за надоевшей глупости и бахвальства Густаво)

Важно, потому что Мирабелла наконец-то что-то получает

24. 🐪 [Мирабелла] наследует трон в королевстве Полной Луны и становится главой двух королевств

(Её отец умирает на охоте и Мирабелла объединяет под своим руководством два королевства)

Важно, потому что является эпилогом истории