



Ночь в московском октядре



Ночь в тоскливом октябре

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ РОМАНА
РОДЖЕРА ЖЕЛЯЗНЫ «НОЧЬ В ТОСКЛИВОМ ОКТЯБРЕ»



Roleplaying News Russian
2015

Ночь в тоскливом октябре

Неред вами «Ночь в тоскливом котятре» — настольная ролевая игра без ведущего по мотивам одноимённого романа Роджера Желязны. Действие игры происходит в октябре 1887-го — как раз тот самый год, который случается раз в несколько десятилетий — ночь Хэллоуина совпадает с полнолунием, ткань реальности редет и могут быть открыты врата между этим миром и царством Великих Древних. Процесс открытия этих врат и есть Игра.

В Игре участвуют две стороны: Открывающие (те, кто стремятся к тому, чтобы изгнанные Древние вернулись в наш мир) и Закрывающие (те, кто против возвращения Древних). В течение месяца обе стороны готовятся к решающему дню открытия врат, собирая различные ингредиенты, артефакты и накапливая силу.

Игроки — знаковые персонажи своей эпохи и культуры — известны, и их типы угадываются без лишних уточнений. У каждого из игроков есть спутник — помощник, обычно в виде разумного магического животного.

Собери друзей, раздай буклеты персонажей и проведи последнюю ночь в тоскливом октябре за нашей игрой.

Подготовка к Игре

Игра займёт у компании из 4–6 человек около часа. Подготовь буклеты персонажей, игральную колоду в 54 карты, много кубиков d6 и готовься объяснять правила.

Игральную колоду раздели на 2 части. В одной части — все картинки (от валета до короля, включая джокеров). В зависимости от числа игроков, в этой части должны остаться следующие карты (отложи все лишние карты в сторону):

- 3 игрока — 1 чёрная, 1 красная, джокер;
- 4 игрока — 2 чёрных и 2 красных;
- 5 игроков — 2 чёрных, 2 красных и джокер;
- 6 игроков — 3 чёрных, 3 красных ИЛИ 2 чёрных, 2 красных и 2 джокера.

Пусть каждый игрок втёмную вытянет из этой части для себя карту. Масть означает его принадлежность к Открывающим (чёрные) или Закрывающим (красные). Джокеры означают, что Игрок не определился и может в ходе Игры примкнуть как к Открывающим, так и к Закрывающим.

Другая часть колоды (карты от 2 до 10) символизируют различные ингредиенты. Перетасуй её и положи рубашкой вверх посреди стола.

Каждый игрок выбирает себе буклет персонажа. При создании персонажа следует выбрать одну из его способностей, распределить характеристики для Персонажа и Спутника.

Фазы игры

Судьба свела Персонажей в одном из городков близ Лондона — именно тут будет Ритуал, но его точное местонахождение необходимо ещё вычислить. И всё это

на фоне недоверия друг к другу и одновременной необходимости работать вместе.

Этап подготовки разбит на 4 недели (или 4 хода). За каждый ход персонаж может совершить одно действие и ещё одно действие может сделать его спутник. Разумеется, это не ограничивает игроков в общении, договорённостях, сделках, помощи друг другу и заключении альянсов и небольших сценок, которые вы захотели бы отыграть — ограничение действует только лишь на базовые ходы.

Сначала по кругу ходят все Персонажи, а затем так же по кругу ходят Спутники. После завершения недели право первого хода передаётся следующему игроку.

- **1 неделя** — в эту неделю **все** присматриваются друг к другу и заключают кратковременные альянсы для обмена информацией. Это лучшее время для поиска ингредиентов.
- **2 неделя** — в эту неделю плетутся самые опасные интриги, а спутники следят друг за другом каждую ночь. Альянсы становятся прочнее.
- **3 неделя** — в эту неделю многие Игроки значительно усиливаются, убить кого-то становится невероятно сложно.
- **4 неделя** — в эту неделю вскрыты почти все карты. Все игроки наверняка или почти наверняка уверены насчёт друг друга. Все или мертвы, выбыли из Игры или готовы к Ритуалу.
- **Ритуал** — полнолуние.

Ритуал

31 октября все собираются в месте ритуала и разводят костёр, вокруг которого располагаются кругом игроки, вычислившие место Ритуала (на одной половине — Открывающие, на другой — Закрывающие). Игроки бросают в костёр заранее приготовленные материалы и магические снадобья, и используют артефакты и волшебные палочки.

Финальное сражение между персонажами проходит на кубиках. Количество кубиков на руках у каждого Игрока определяется так:

- По 1 кубик за каждый уровень Подготовленности.
- По 1 кубик за каждый артефакт на руках.
- По 1 кубик за каждые 2 ингредиента.

Кроме того, если стороны на момент Ритуала неравны, то меньшая сторона получает ещё 2 кубика, которые они могут распределить между собой.

Затем Открывающие и Закрывающие делятся по парам. Пары сражаются по очереди. Участники втёмную выбирают нужное количество кубиков из своего пула и одновременно бросают их. Тот, чей результат суммарно больше, чем результат противника, приносит 1 очко своей стороне.

В случае, когда на пары поделиться не получается, менее численная сторона может сообщать противостоять одиночному Игроку другой фракции, или наоборот, один игрок может сражаться поочередно против двух противников.

Цель всего Ритуала — набрать больше победных очков, чем игроки противоположной фракции. При равном количестве победных очков побеждают Открывающие.

Персонаж и его спутник

Почти у каждого персонажа есть спутник-фамильяр — разумное магическое животное, помощник (например пёс Нюх у Джека, кошка Дымка у Безумной Джилл или волчья форма Ларри у Ларри). Спутник и персонаж всегда действуют сообща. Обычно спутник общается, организывает альянсы и взаимодействует со спутниками других персонажей.

Кто-то один в паре «хозяин-спутник» обычно является Вычисляющим (т.е. занимается шпионажем и определением местонахождения Ритуала), а на втором лежит обязанность справляться с Долгом, внешними обстоятельствами и нейтрализовать других Игроков.

Спутник обладает несколькими особенными свойствами:

- в отличие от персонажа, спутник может быть в одном из трёх состояний: Здоров, Ранен и Убит.
- он может общаться голосом со своим хозяином только в полночь, во время боя часов. Это, например, означает, что спутник может передать своему хозяину только 1 информацию в ход. Порой это затрудняет определение места Ритуала.
- Спутник может использовать некоторые из способностей персонажа, если это следует из логики (например, вряд ли Текила, спутник-ворона Викария сможет привести за собой толпу крестьян с факелами, чтобы убить Экспериментального Человека. А вот Нюх может с помощью Волшебного долга попробовать уменьшить счётчик Долга у Джека).

Получение способностей

Для получения новых способностей персонаж и спутник должны набрать некую сумму очков информации (см. далее).

- 1 способность — бесплатно при создании персонажа
- 2 способность — когда у тебя в сумме 2 информации
- 3 способность — когда у тебя в сумме 4 информации
- 4 способность — когда у тебя в сумме 8 информации

Базовые характеристики (есть у всех)

У каждого персонажа или спутника есть основные характеристики, которые они используют.

Распредели +2, +1, +1, +0 по ним.

- **Тень** — это твоя способность действовать скрытно.
- **Мощь** — это твоя способность сокрушить противника в смертельной схватке.
- **Влияние** — это твоя способность действовать открыто и разбираться с проблемами.
- **Магия** — это твоя способность проявлять чудесные свойства и работать с артефактами.

Счётчики и ресурсы (есть у всех)

Долг (6 делений)

Долг — это рутина, твои ежедневные обязанности. Они есть у каждого. У Великого Детектива — расследовать убийства, у Джека — сдерживать чудище в шкафу, у Графа — пить кровь невинных. Каждую неделю счётчик Долга возрастает на 1 сам собой — если делами не заниматься, они начинают тебя одолевать. Твои противники могут повысить твой Долг разными способами.

Ты можешь снижать свой Долг путём хода **Зов Долга**, и при этом просить помощи у любого другого персонажа. Это не займёт у него действия (он сможет действовать в этом ходу), но при согласии даст тебе бонус +1 к твоему броску. За это тот персонаж получает 1 информацию о тебе. Тебе могут помогать максимум двое персонажей.

Если твой Долг возрастает выше предела, ты не можешь участвовать в Ритуале — тебя арестовали, или твой Голод одолел тебя, или ты не смог уйти от беснующихся крестьян с факелами и вилами.

Подготовленность (6 делений)

Подготовленность показывает твою магическую или физическую силу, осторожность. Ты тратишь Подготовленность во время Ритуала, обменивая её на кубы. До Ритуала ты можешь безопасно снижать свою Подготовленность до 0 — её можно накопить. Но если кто-то снижает твою Подготовленность ниже 0, ты выбываешь из игры (умираешь, не можешь участвовать в Ритуале).

Информация

Информация не имеет предела. Каждая единица информации что-то означает (например, знание об убежище Графа) — помечай это в своём листе. Ты не можешь получить одну и ту же информацию дважды, но ты можешь обмениваться информацией с кем-то во время контакта (по 1 информации за раз. При этом вы оба выигрываете, ведь существующую информацию никто из вас не теряет).

Ты получаешь информацию с помощью хода Шпионаж. Также ты можешь использовать информацию о конкретном Игроке следующим образом:

- **1 информация** — знание об убежище. Преимущество позволит тебе выйти с Целью на контакт, даже если она этого не хочет;
- **2 информации** — знание об артефактах Игрока. Преимущество позволит тебе отыскать артефакт и выкрасть его;
- **3 информации** — знание об истинной сущности цели. Преимущество — Игрок покажет тебе тайно свою карту Открывающего/Закрывающего.

Когда ты выяснишь истинное местоположение убежищ всех персонажей, ты можешь потратить фазу хода, чтобы выяснить местоположение Ритуала.

Ингредиенты

Ингредиенты бывают: Растения (Крести), Плоть (Червы), Реликты (Бубны), Алхимия (Пики), и берутся из колоды ингредиентов.

Возьми случайный ингредиент в начале каждой недели.

Ингредиент, как и Информация, не имеет предела. Ты можешь потратить 1 Ингредиент, чтобы:

- повысить свою Подготовленность на 1 (но не больше максимума).
- повысить бросок любого Базовогохода на +1 (ты должен решить, потратить ли ингредиент, до броска. Ты можешь потратить до 3 ингредиентов, получив +1 за каждый).

Базовые ходы (есть у всех)

Поиски ингредиента

Когда отправляешься на поиски ингредиента бросай 2d6 + Магия:

- **На 10+** ты не только отыскал новый ингредиент, но и узнал где искать следующий: возьми из колоды 2 ингредиента, выбери один, а второй положи наверх или вниз колоды.
- **На 7–9** ты отыскал ингредиент, но что-то пошло не так: возьми из колоды 1 ингредиент и получи *проблемы*
- **На 6–** ты потерпел фиаско. Получи *проблемы*.

Шпионаж

Когда шпионишь за другим Игроком, назови, кто является твоей Целью и бросай 2d6 + Тень:

- **На 10+** ты раскрыл его тайну и получил над ним преимущество: получи 1 информацию о Цели и либо повысь Долг цели на 1, либо воспользуйся преимуществом (см. раздел Счётчики и ресурсы — Информация).
- **На 7–9** ты раскрыл его тайну, но выдал себя: получи 1 информацию о Цели и можешь попробовать воспользоваться преимуществом, но только если Цель на это согласна. В любом случае получи *проблемы*.
- **На 6–** на самом деле шпионили за тобой: Цель получает 1 информацию о тебе, а ты получаешь *проблемы*.

Зов долга

Когда ты зализываешь раны или разбираешься с навалившимися делами (например, обязанности по поддержанию порядка в городе, житейские проблемы вроде подкинутого трупа во двор, необходимость пить кровь или платить дань — у каждого персонажа своё), бросай 2d6 + Влияние:

- **На 10+** твой Долг уменьшается на 1 и выбери одно:
 - в следующую неделю твой Долг не поднимется сам собой;
 - твой Долг уменьшается ещё на 1;
 - вылечи спутника (переведи его из состояния «Ранен» в состояние «Здоров»).
- **На 7–9** твой Долг уменьшается на 1. Если хочешь — получи проблемы и выбери одно из списка на 10+.
- **На 6–** твой Долг увеличивается на 1 и ты получаешь проблемы.

Смертельная схватка

Когда ты в открытую стремишься нанести повреждение другому Игроку или его спутнику, назови свою Цель и бросай 2d6 + Мощь.

- **На 10+** выбери 1 (или 2, но получи проблемы. При этом можно выбирать один и тот же пункт дважды):
 - снизь Подготовленность Цели на 1;
 - рань спутника Цели (или убей его, если он уже был ранен).
- **На 7–9** выбери 1 из списка на 10+, но получи проблемы.
- **На 6–** в этой схватке ты проиграл — Цель выбирает 1 из списка на 10+ для тебя и ты получаешь проблемы.

Проблемы

Иногда правила говорят «получи проблемы». Это значит, что игрок, обладающий наибольшей информацией о тебе, должен выбрать, что с тобой произошло (его выбор не может противоречить твоим действиям: он не может ранить твоего спутника, если ты его лечишь и т.д.):

- Твой Долг повышается на 1;
- Твой Подготовленность снижается на 1;
- Ты теряешь 2 ингредиента;
- Кто-то получает о тебе информацию;
- Твой спутник ранен (или убит, если он уже был ранен).

Варианты игры

Если игра кажется тебе слишком короткой — просто делай каждую неделю по 2 хода за Игрока и по 2 хода за его Спутника. Это занятным образом изменит эффективность некоторых ходов и ценность ингредиентов.

Кстати, об ингредиентах. Если тебе кажется, что их в игре слишком много, просто замени колоду карт — используй не 54 карты, а 36. Это радикальным образом изменит значимость ресурсов. Также ты можешь отменить правило «Возьми в начале ходе карту ингредиента».

Если ты придумал ещё несколько хороших способов улучшить игру, поделись ими с нами! Они войдут в этот раздел во второй версии игры.

Персонажи

Джек и Нюх

Артефакт: нож Джека. Когда ты вступаешь в **Смертельную схватку** другим Игроком и убиваешь его (снижаешь его Подготовленность ниже 0) или его спутника, то получаешь 2 ингредиента, но повышаешь свой Долг на 1.

Спутник: Нюх — магический пёс Джека. Если ты или Нюх получаете урон во время **Смертельной Схватки**, то ты можешь перевести Нюха в состояние *ранен* или *убит*, но не снижать свою Подготовленность. Таким же образом можешь снизить свою Подготовленность, но спасти Нюха от *раны* или *смерти*.

Способности:

- **Волшебный Долг.** Следуя **Зову Долга**, ты можешь бросать +Магия, вместо +Влияние. Кроме того, ты дополнительно понижаешь 1 Долг в любом случае, даже на 6- (т.е. на 6- твой Долг не изменится).
- **Инкогнито.** Если кто-то повышает твой Долг, вместо этого потратить ингредиент. Один раз за неделю.
- **Рыжий локон.** Когда при сборе Ингредиентов ты вытягиваешь Плоть (Червы), возьми следующий ингредиент. Если он тоже оказывается Плотью, продолжай брать ингредиенты (ты не можешь набрать в итоге более 3-х). Если тебе удалось взять 3 Плоти подряд, Долг всех игроков, включая тебя, повышается на 1. Кроме того, твоё имя ещё долго не сойдет с заголовков газет.
- **Любопытный нос.** Если ты или Нюх добыл информацию о стороне другого Игрока, повысь свою Подготовленность на 1.
- **Запасливый.** Если умирает любой Спутник, (исключая Нюха), возьми 1 ингредиент. Это способность работает только 1 раз в неделю.

Граф и Игла

Артефакт: Семейный перстень. Повышает максимальную Подготовленность на 1.

Спутник: летучая мышь по имени Игла. Благодаря скорости и незаметности, Игла может шпионить за 2 целями в 1 ход. Комбинировать Шпионаж с другими действиями нельзя.

Способности:

- **На крыльях ночи.** Ты можешь тратить ингредиенты 1 к 1, чтобы давать штраф на любые ходы, совершаемые против тебя или Иглы (например, потратить 2 ингредиента, чтобы дать штраф -2 и т.д.)
- **Запасное убежище.** Вычеркни у всех Игроков информацию «знание об убежище Графа». Начиная с 3-й недели это не повлияет на расчеты местоположения Ритуала. *Одноразовое (вычеркни после использования)*.
- **Кровь на губах.** Если ты убиваешь любого Игрока в **Смертельной схватке**, повысь свою Подготовленность на 2.
- **Цыганский табор.** В начале любого своего хода ты можешь призвать на помощь своих слуг-цыган. У тебя появляется новый спутник «Цыганский табор», но ты должен тратить 1 ингредиент в начале каждой

недели на их содержание (включая эту неделю). Ты можешь распустить табор, когда считаешь нужным.

- **Ренегат.** В начале 4-й недели ты можешь сменить сторону. Ты должен объявить об этом. Но не должен вскрывать свою карту (т.е. только те, кто вскрыли тебя, поймут на чьей ты теперь стороне). *Одноразовое (вычеркни после использования)*.
- **Чужой труп в гробу.** Когда кто-то в **Смертельной Схватке** убивает тебя (снижает твою Подготовленность ниже 0), ты можешь отдать убийце Артефакт в обмен на жизнь. При этом ты не теряешь Подготовленности в этом ходу и никто более не может с тобой взаимодействовать. Если эта способность не была взята заранее, ты можешь взять её, вычеркнув любую другую способность.

Викарий Робертс и Текила

Артефакт: Пятиугольная чаша. Во время Ритуала Викарий может обменять чужие артефакты, имеющиеся на руках, на 2 куба.

Спутник: Текила — белая ворона. Если Текила успешно шпионила за другим Игроком или спутником, то Викарий Робертс получает бонус +1 к **Смертельной схватке** против него на следующей неделе.

Способности

- **Ритуальное убийство.** Убив другого Игрока или его спутника, ты увеличиваешь свою Подготовленность на 1. Кроме того, ты можешь поднять панику среди населения. Долг всех персонажей, включая тебя, поднимается на 1.
- **Древние знания.** Когда при сборе Ингредиентов ты вытягиваешь Реликт (Бубны), возьми следующий ингредиент. Если это тоже Реликт, то продолжай брать ингредиенты (ты не можешь набрать в итоге более 3-х). Если тебе удалось взять 3 Реликта подряд, то твоя Подготовленность понижается на 1 из-за силы Реликтов, сводящей тебя с ума.
- **Друзья-вивисекторы:** (Особый ход) Когда ты похищаешь спутника другого Игрока (не действует на Помощника Детектива и Тальбота) бросай + Тень.
 - На 10+ все прошло гладко и Игрок сможет освободить своего спутника только через неделю.
 - На 7-9 ты похитил спутника, но Игрок может освободить его на это неделе.
 - На 6- Игрок получает 1 информацию над тобой.
- Игроки, у которых ты похитил спутников, могут потратить ход, чтобы их спасти. Если спасти спутника сразу, то он невредим. Если через неделю — *ранен* (или *убит*, если он уже был *ранен* на момент похищения). Если через 2 недели — *убит*. Если спутник погиб таким образом, то ты получаешь 1 ингредиент.
- **Толпа с факелами.** Когда ты вступаешь в **Смертельную Схватку** с другим Игроком, ты можешь увеличить свой Долг на 1, но дополнительно снизить ему Подготовленность на 1, даже при 6-.
- **Я ещё вернусь за тобой!** В Смертельной схватке на 6- ты получаешь 1 информацию о своей Цели.

Великий Детектив и его Помощник

Артефакт: Трубка. Рутинное повышение Счётчика Долга в начале каждой недели не касается Великого Детектива.

Спутник: Великий Детектив и его Помощник могут передавать друг другу информацию в любое время в любых количествах. Кроме того, один раз за ход Помощник может дать Великому Детективу +1 на любой бросок (после броска, и итоговый результат не может быть лучше 7–9).

Способности

- **Он невиновен!** Потрать 1 ингредиент. Ты снижаешь Долг на 1 себе или любому другому Игроку. Один раз за неделю.
- **Неопровержимая улика.** Если ингредиент, который ты нашёл, является Плотью (Черви), ты можешь повысить Долг любого персонажа на 1. Один раз за неделю.
- **Маскировка.** Шпиона за кем-либо, тебе надо собрать на 1 информацию меньше, чтобы узнать принадлежность твоей цели к Открывающим или Закрывающим.
- **Друзья в полиции.** Используй эту способность в начале хода любого игрока. Первый, кто следующим вытянет Плоть (Червы) из колоды ингредиентов, повышает свой счётчик Долга на 1. Один раз за неделю.
- **У вас револьвер с собой?** Ты тратишь ход Помощника, взамен получая возможность выбрать лучший результат из двух бросков на любой из базовых ходов. Кроме того, ты получаешь бонус +1 к **Шпионажу**, если у тебя нет информации о Цели, или +1 к **Смертельной схватке**, если у тебя есть информация о Цели.

Добрый Доктор и Бубон

Артефакт: Экспериментальный Человек. Является ещё одним спутником. Позволяет совершать 1 дополнительный базовый ход в неделю ценой повышения счётчика Долга на 1 (всё-таки, скрывать деятельность Экспериментального Человека стоит определённых хлопот). Если Экспериментальный человек *ранен*, он восстанавливает себе здоровье в начале следующей недели. Другие персонажи не могут узнать сторону Доктора с помощью **Шпионажа**, пока жив Экспериментальный Человек.

Спутник: Бубон — это крыс, который отлично вынюхивает, подсматривает и подслушивает. Если Бубон успешно следил за персонажем или его спутником, то в следующем ходу ты получаешь полный успех на 7+ на аналогичное действие.

Способности

- **Вот крыса!** (Особый ход) Вместо **поиска ингредиентов**, Бубон может похитить случайный ингредиент из запасов другого персонажа, если знает, где тот живёт.
- **Удачный эксперимент.** Потрать 1 ингредиент и отмени повышение Долга от действий Экспериментального Человека в этом ходу. Если Экспериментальный Человек *убит*, сразу вычеркни этот ход.
- **Хозяина нет дома.** Если ты не используешь ход Экспериментального Человека, то в эту неделю о тебе возможно получить информацию не более первого уровня (местонахождение убежища). Если Экспериментальный Человек *убит*, сразу вычеркни этот ход.

- **Прощай, друг!** Если Экспериментальный Человек дожил до Ритуала, то ты можешь убить его и получить 3 дополнительных Ингредиента. Если Экспериментальный Человек *убит*, сразу вычеркни этот ход.
- **Перестраховка.** Если счётчик твоей Подготовленности падает ниже 0, пожертвуй Экспериментальным Человеком и оставь значение равное 0. Если эта способность не была взята заранее, Добрый Доктор может взять её, вычеркнув любую другую способность без возможности повторно ее взять.

Безумная Джилл и Дымка

Артефакт: Метла. Пока Метла у Джилл, если её счётчик Долга достигает максимального значения, то ведьма получает шанс спастись — внеочередной бросок Долга. После этого артефакт ломается.

Спутник: Серая Дымка — волшебная кошка Джилл. Если ты отправляешь её шпионить за другими персонажами, то она не получает Проблем на 7–9.

Способности

- **Ведьма.** Если Ингредиент, который ты нашёл, является Алхимией (Пики), ты берешь второй Ингредиент из колоды. Если он также является Алхимией, ты продолжаешь брать Ингредиенты (не более 3-х в итоге). Если у тебя получилось набрать 3 Алхимии подряд, то ты должен дать информацию о себе случайному Игроку, т.к. твои действия не остались незамеченными.
- **Сглаз.** Когда ты вступаешь в **Смертельную схватку** с другим Игроком или его Спутником, используй +Магия, а не +Мощь. на 10+ ты, на выбор, дополнительно получаешь 1 Ингредиент или 1 Подготовленность.
- **Верный спутник.** Когда кто-то *убивает* твоего Спутника, ты можешь перевести его в состояние *ранен*, потратив 1 ингредиент Алхимии.
- **Защитный Ритуал.** (Особый ход) Ты знаешь заклинание, которое защищает любой дом от **Шпионажа** ИЛИ любого Игрока от повышения Долга, спровоцированного другими Игроком или Спутником, на 1 ход. Трать 1 ингредиент на каждый дом или Игрока, которых ты хочешь защитить на следующую неделю. Ты можешь защищать только тех, кто на это согласен. Однако в награду ты получаешь по 1 информации о каждом доме или Игроке под твоей защитой. Наконец, если ты защищаешь только себя, то это не считается ходом.
- **Обряд древних.** Ты можешь выяснить место Ритуала, не зная расположения всех убежищ. Заплати 2 ингредиента, если тебе не хватает 1 Знания убежищ, и 4 ингредиента если не хватает 2 Знаний.

Ларри Тальбот и Ларри Тальбот

Артефакт: Оранжевая. Ларри берёт один дополнительный ингредиент в начале каждой недели.

Ларри Тальбот: зверь внутри Ларри и есть его спутник. Хорошие новости: убить спутника будет непросто (он использует счётчик Подготовленности, как и Игрок), да и в передаче информации он не ограничен.

Способности

- **Травник.** Если Ингредиент, который ты нашёл, является Травами (Трефы), ты берешь второй Ингредиент из колоды. Если он также является Травами, ты продолжаешь брать Ингредиенты (не более 3-х в итоге). Вычеркни этот ход, если ты потерял свою оранжерею.
- **Вой в ночи.** Хорошие новости: твоя Подготовленность растёт на 1 в начале каждой недели, (включая эту неделю). Но есть и плохие новости: Долг тоже начинает расти быстрее на 1 (итого +2 Долга каждую неделю).
- **Оскар смерти.** Если кто-то наносит тебе смертельный удар в схватке, ты умираешь, но понижаешь Подготовленность противника на 3. Если эта способность не была взята заранее, ты можешь взять её, вычеркнув любую другую способность.

- **Запутать следы.** Если против тебя была предпринята успешная попытка **Шпионажа**, то в следующем ходу все попытки **Шпионажа** против тебя получают штраф -1.
- **Жажда крови.** Если ты опустил Подготовленность другого персонажа до 0, потрати ингредиент и снизь ее до -1 (убей его). Кроме того, ты побеждаешь при ничьей на кубах во время Ритуала.

Авторы: Роман «Wizzard_Rick» Броницкий,
Татьяна Лозовая, Иван «Dark Star» Стародубцев.

Вёрстка: Александр Стренилов.

Обложка: James Warloia.

Изображения персонажей:
Gornkniznik vk.com/jakornoepole

