

Ночь в тоскливом октябре.

Редакция 2.1.2.

Настольная ролевая игра по мотивам романа Роджера Желязны.

Авторы: коллектив Roleplaying News Russian.

Автор идеи: Роман "Wizzard Rick" Броницкий.

Иллюстрации: Gorn Kniznik (<https://www.deviantart.com/gornkniznik>).

Октябрь 1887-го... Тот самый год, который случается раз в несколько десятилетий, когда ночь Хэллоуина совпадает с полнолунием. Тогда ткань реальности редееет, и Врата между этим миром и царством Великих Древних могут быть открыты. Подготовка к открытию Врат и есть Игра. Судьба света наших героев в одном из небольших городков близ Лондона — именно в его окрестностях пройдет Ритуал, но его точное место проведения необходимо еще вычислить. Игроки знают об участии друг друга в игре, но не еще не вышли на контакт. Они не доверяют друг другу, но все же вынуждены работать сообща.

«Ночь в тоскливом октябре» — настольная ролевая игра без ведущего по мотивам одноименного романа Роджера Желязны, напоминающая собой смесь Powered by the Apocalypse (PbtA), Munchkin и Мафии. В Игре участвуют две стороны: открывающие (те, кто стремятся вернуть Древних Богов в наш мир) и закрывающие (те, кто против их возвращения). В течение месяца обе стороны готовятся к дню открытия Врат, собирая различные ингредиенты, заключая союзы и накапливая силу. Собери друзей, раздай буклеты игрокам и проведи последнюю ночь в тоскливом октябре за нашей игрой!

Подготовка к Игре

Игра займет у компании из 4-6 человек 2-3 часа. Подготовь буклеты персонажей, игральную колоду в 54 карты, 6-10 шестигранных кубиков (d6), ручки или карандаши, и готовься объяснять правила.

Колода карт

Раздели игральную колоду на 2 части: колоду ингредиентов и колоду игроков.

Колода игроков состоит только из валетов, дам и джокеров. В зависимости от числа игроков, в ней должны остаться следующие карты (отложи лишние карты в сторону):

3 игрока — 1 черная, 1 красная, джокер.

4 игрока — 2 чёрных и 2 красных.

5 игроков — 2 черных, 2 красных и джокер.

6 игроков — либо 3 черных, 3 красных, либо 2 черных, 2 красных и 2 джокера.

В начале игры каждый игрок должен втемную вытянуть из этой колоды себе 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.

Колода ингредиентов состоит из всех оставшихся карт (кроме джокеров, валетов и дам). Перетасуй её и положи в центре стола рубашкой вверх.

Игроки

Игроки — знаковые персонажи своей эпохи. Они всем известны, и их типы угадываются без лишних уточнений. Пусть каждый участник в начале игры выберет себе буклет игрока и заполнит его:

- 1) **Распределит характеристики игрока и его спутника** (см. Характеристики далее).
- 2) **Выберет одну способность, с которой игрок начнет игру** (см. способности в буклете игрока).
- 3) **Заполнит счетчики:** Долг 0, Подготовленность 2, Опыт 0, информации нет ни на кого, ингредиентов нет, спутник здоров (см. Счетчики далее).

Спутники

У каждого игрока есть спутник. Как правило, это животное-фамильяр (пёс Нюх у Джека, кошка Дымка у Безумной Джилл и т.д.). Спутник и игрок всегда действуют сообща. Спутник общается, организывает союзы и взаимодействует со спутниками других игроков. Обычно один в паре «игрок-спутник» является вычисляющим (т.е. он занимается поиском ингредиентов, шпионажем и определением местонахождения Ритуала), а на втором лежит обязанность справляться с ежедневной рутинной и нейтрализовать соперников.

В отличие от игрока (с его Подготовленностью), спутник может быть в одном из трех состояний: **здоров, ранен и убит**. Если спутник ранен, то его можно вылечить с ходом *Подготовка*. Обычно спутник не может использовать способности игрока.

У спутников бывают **особые черты**:

- **Фамильяр** — спутник является волшебным животным, поэтому он может взаимодействовать (включая *Помощь*, *Подготовку* и т.д.) только со своим хозяином и другими спутниками-фамильярами. Однако он может *Шпионить* и *Выходить на контакт* с другими игроками и их спутниками, не являющимися Фамильярами.
- **Опасный** — спутник достаточно сильный и крупный, чтобы вступать в *Смертельную схватку* с другими игроками и спутниками, не являющимися Фамильярами.
- **Опытный (*)** — спутник может пользоваться некоторыми способностями игрока. Вместо * будут указаны названия этих способностей. Чтобы спутник ими мог воспользоваться, эти способности должны быть получены игроком.
- **Замкнутый** - спутник не будет никому *Помогать*.

Базовые характеристики

У каждого игрока или спутника есть основные характеристики, которые они используют. Распредели **+2, +1, +0, -1** по ним в начале игры.

Тень — способность действовать скрытно и тайно.

Мощь — способность сокрушить противника в прямом противостоянии.

Влияние — способность разбираться с навалившимися делами.

Магия — способность работать с ингредиентами и проявлять чудесные свойства. Лучше распределять так, чтобы сильные стороны спутника перекрывали слабые стороны игрока и наоборот.

Базовый бросок

Все ходы говорят тебе бросай **2d6+”Характеристика”**. Это значит, что ты бросаешь 2 шестигранных кубика (**d6**), складываешь выпавшие на них значения и добавляешь к полученному результату модификатор указанной характеристики. Некоторое способности игроков или *Помощь*, могут улучшить или ухудшить результат. Однако итоговый модификатор броска **не может быть больше +4 или меньше -3**.

Если результат равен 10 или больше (**10+**), то это **полный успех** — у тебя все отлично получилось. Если результат равен 7, 8 или 9 (**7-9**), то это **частичный успех** — у тебя что-то получилось, но чем-то придётся пожертвовать. Если результат равен 6 или меньше (**6-**), то это **провал** — у тебя ничего не получилось и твое положение ухудшилось, но на ошибках учатся и ты хотя бы получаешь опыт (см. Опыт далее).

Счетчики

1) Долг (6 делений)

Долг — это рутина, твои ежедневные обязанности. Они есть у каждого. У Великого Детектива — расследовать преступления, у Джека — сдерживать тварей в шкафу и зеркале, а у Графа — необходимость пить кровь невинных и т.д.

Начальный Долг всех игроков равен 0. Но каждую неделю счетчик Долга возрастает на 1 сам собой (счетчик Долга каждого игрока растет в начале его хода) — если делами не заниматься, они начинают одолевать. Кроме того, у противников есть и другие способы повысить Долг игрока. Снижать Долг, можно следуя *Зову долга*.

Если Долг игрока возрастает выше 6, то он выбывает из Игры — его арестовали, его одолел голод, или он не смог скрыться от взбешенных крестьян с вилами.

2) Подготовленность (6 делений)

Подготовленность показывает твою магическую и физическую силу.

Все игроки начинают с Подготовленностью равной 2. Подготовленность игрока не может быть выше 6 (если ее повышают выше, то она сбрасывается обратно до 6).

Если Подготовленность игрока упадет до 0, то игрок выходит из Игры: его победили в схватке, ему пришлось бежать или что-то еще. Но если его спутники живы, то это еще не конец игры для участника — спутники вполне могут дожить до Ритуала и победить в нем. Поднимая значение Подготовленности, ты получаешь опыт. Ты можешь поднять свою Подготовленность ходом *Подготовка*. Ты можешь снижать Подготовленность других игроков в *Смертельной схватке*. Также ты можешь тратить Подготовленность во время Ритуала, чтобы помочь своей стороне победить.

3) Опыт (4 деления)

Опыт дает доступ к новым способностям. Игрок получает 1 опыта, когда:

- Он получает результат **6-** на любом своем ходе или ходе своего спутника.
- Поднимает свою Подготовленность на 1.
- Получает новую информацию на другого игрока (см. Информация далее).

Когда игрок накопил 4 опыта, он вычеркивает их и берет новую способность.

4) Информация (по 3 деления на каждого другого игрока)

Каждая деление информации что-то означает о другом игроке:

1-я информация — это знание об убежище игрока (где его можно найти).

2-я информация — знание о стороне игрока (открывающий, закрывающий или джокер). Когда узнаешь эту информацию об игроке — скажи ему об этом, и он покажет тебе втемную свою карту игрока. Когда ты узнал 2ю информацию о всех игроках кроме одного, то ты получаешь 2ю информацию и на последнего игрока (но только 2ю, тебе все еще нужно получить на него 1ю информацию, если ты еще это не сделал).

3-я информация — знание о тайнике игрока (с артефактом и прочими ценностями). Ты не можешь получить уже имеющуюся информацию дважды. И чтобы узнать следующую информацию на игрока, нужно знать предыдущую. Записывай информацию на каждого игрока отдельно. Ты можешь получить информацию с помощью хода *Шпионаж* или выменять ее у другого игрока ходом *Обмен*, при этом вы оба выиграете, т.к. не тратите уже имеющуюся у каждого информацию, но получаете новую. Когда ты выяснишь местоположение убежищ всех Игроков, ты можешь *Рассчитать местоположение Ритуала*. Это не простая задача, поэтому обменивайся информацией с другими игроками, иначе можешь не успеть.

5) Ингредиенты (6 делений)

Ингредиенты бывают 4 типов: **Травы** (Крести), **Плоть** (Червы), **Реликты** (Бубны), **Алхимия** (Пики). Они берутся из колоды ингредиентов. Возьми 1 ингредиент в начале каждого хода игрока из колоды. Ингредиенты всегда берутся в открытую. У игрока не может быть больше 6 ингредиентов (если он набирает больше, то должен сбросить несколько имеющихся, чтобы в итоге ингредиентов было не больше 6).

Собирай ингредиенты с высокими значениями - они помогут победить твоей стороне во время *Ритуала*. Также ингредиенты могут служить валютой при *Обмене* или топливом для работы твоих способностей. Ты можешь получить больше ингредиентов, отправившись на *Поиски ингредиентов*.

Фазы игры

Подготовка к ритуалу разбита на 5 недель (или 5 ходов):

1 неделя — все присматриваются друг к другу, стараются выйти на контакт, чтобы заключить кратковременные союзы для обмена информацией или помощи. А ещё это лучшее время для поиска ингредиентов. На этой неделе никто не может вступить в *Смертельную схватку* и вскрыть 2ю или 3ю информацию об игроке.

2 неделя — плетутся интриги, а спутники следят друг за другом каждую ночь.

3 неделя — игроки становятся сильнее и наносят друг другу первые серьезные раны. Это время активных действий.

4 неделя — идут жаркие схватки, а союзы крепнут или разбиваются вдребезги.

5 неделя — почти все карты вскрыты: игроки уверены насчет друг друга и готовы к *Ритуалу*. А кто-то из них уже выбыл из Игры. В начале этой недели все джокеры вскрываются и открыто объявляют, на чьей стороне они.

Ритуал — полнолуние, настало время зажечь костер у *Врат* и начать финальную схватку, чтобы остановить Древних Богов или впустить их в наш мир.

Структура недели

Каждую неделю игроки ходят по очереди. Проще всего выбрать того, кто ходит первым, а затем все остальные ходят по часовой стрелке относительно него. Сначала проходит фаза игроков и все по очереди делают действия за своих игроков, а затем фаза спутников и все по очереди делают действия за своих спутников.

В фазу игроков нужно:

- 1) Повесить свой счетчик Долга на 1.
- 2) Вытащить в открытую 1 ингредиент из колоды ингредиентов.
- 3) Сделать действие игроком.
- 4) Сделать или не сделать дополнительное действие игроком.

В фазу спутников нужно:

- 1) Сделать действие своим спутником.
- 2) Сделать или не сделать дополнительное действие спутником.

Если у тебя несколько спутников, то они действуют один за другим в фазу спутников. Разумеется, все это не ограничивает участников в общении, договоренностях, сделках, заключении союзов и небольших сценках, которые вы хотели бы отыграть — делайте это, когда считаете нужным и логичным.

Ритуал

31 октября все выжившие собираются в месте ритуала и разводят костёр, вокруг которого располагаются кругом игроки, нашедшие место ритуала (на одной половине — открывающие, на другой — закрывающие). Игроки бросают в костёр заранее приготовленные материалы и магические снадобья, а также используют артефакты. Этой ночью Игра завершиться!

Финальное сражение между игроками происходит по раундам. Каждый раунд начинают открывающие. Они выкладывают 1 карту ингредиента, затем закрывающие должны перебить ее — выложить карту ингредиента большего значения или несколько карт, сумма значений, которых больше. При этом король имеет значение 11, туз — 12, а артефакт — 13. Не забывайте красочно описывать, что именно вы бросаете в костер, и к чему это приводит (буйство магии, виды иных измерений и т.д.).

После выкладывания карт закрывающими, если у них получилось перебить карту открывающих, то те могут потратить свою Подготовленность (но не ниже 1 для каждого из игроков), чтобы повесить результат на количество потраченной Подготовленности (пример: 2 игрока потратили по 1 Подготовленности и теперь семёрка Пик имеет значение 9). После этого тоже самое могут сделать закрывающие.

Если по итогу у закрывающих значение больше - они получают 1 жетон Врат, иначе - его получают открывающие.

Ритуал продолжается по раундам до тех пор, пока у всех игроков не закончатся карты.

В конце побеждает та сторона, которая набрала больше жетонов Врат. При равном количестве жетонов побеждают закрывающие.

Конфликт во время ритуала

После любого обычного раунда одна из сторон может решить **нарушить правила Ритуала**. Сначала об этом должны заявить открывающие, если они не хотят, то об этом могут заявить закрывающие. Если одна из сторон это сделала, то вместо

обычного раунда ритуала произойдет особый раунд - конфликт. Все игроки (но не их спутники) на той стороне, которая не нарушила правила, получают +1 на свой ход во время этого раунда. **Во время Ритуала может случиться лишь один конфликт.** Конфликт напоминает обычную неделю игры, с тем отличием, что начинает игрок со стороны, которая решила нарушить правила Ритуала. Далее игроки с каждой стороны ходят по очереди (например: ход закрывающего, а потом ход открывающего, потом снова закрывающего и т.д.). Как только все игроки сделали по одному ходу (одно действие и одно дополнительное действие), точно также по одному ходу делают все спутники. После этого конфликт завершается, и Ритуал продолжается как обычно.

Особенности конфликта:

- Можно делать только ходы *Смертельная схватка* и *Шпионаж* (только с целью похищения артефактов).
- Считается, что каждый игрок знает по 3 информации на каждого другого игрока – получить новую информацию невозможно.
- Нельзя тратить опыт, чтобы получить новые способности – на это нет времени.
- Нельзя повышать Долг — во время Ритуала ежедневная рутина никого не волнует.
- При получении проблем остаются только 3 варианта, при этом меняются их ограничения. Бросай d6, чтобы узнать какие именно проблемы случились:
1-2 — Твоя Подготовленность снижается на 1 (этим можно убить игрока).
3-4 — Твой спутник ранен, или убит, если он уже был ранен.
5-6 — Сбрось 1 случайный ингредиент (игрок справа от тебя вытащит его втемную).

Варианты игры

Если игра кажется вам слишком короткой — увеличьте подготовку к Ритуалу до 6 недель (6 ходов) или уменьшите до 4 недель (4 ходов). Это занятным образом изменит эффективность некоторых способностей игроков и ценность ингредиентов.

Кстати об ингредиентах. Если вам кажется, что их в игре слишком много, просто замените колоду карт — используйте не 54 карты, а 36. Это радикальным образом изменит значимость ингредиентов. Также вы можете не брать каждую неделю 1 ингредиент в начале хода игрока.

Если вы считаете, что фиксированные стороны конфликта – это слишком скучно, то можете не раздавать карты из колоды игроков, а считать всех игроков джокерами. В этом случае имеет смысл поменять 2ю (сторону) и 3ю (артефакт) информацию об игроке местами. И когда кто-то вскрывает новую 3ю информацию на другого игрока, то тот должен втемную написать ему, чью сторону он в итоге выбирает. С этого момента его сторона зафиксирована и он не может ее поменять.

Если вы придумали еще несколько хороших способов улучшить игру, поделитесь с нами! Они войдут в следующую версию игры.

Пишите идеи, замечания и предложения в нашу группу: https://vk.com/rpg_news_russian

Общие ходы

Поиски ингредиентов (действие)

Когда отправляешься на поиски новых ингредиентов, **бросай 2d6 + Магия**:

На 10+ ты отыскал ингредиент и знаешь, где найти еще один - выбери одно:

- Продолжить поиски, несмотря ни на что — возьми из колоды 2 ингредиента, но получи проблемы (см. *Проблемы* ниже).
- Прекратить поиски и вернуться в свое убежище — возьми из колоды 1 ингредиент.

На 7-9 ты отыскал ингредиент, но влип в неприятности — возьми из колоды 1 ингредиент и получи проблемы

На 6- ты потерпел фиаско. Получи проблемы.

Шпионаж (действие)

Когда шпионишь за другим игроком, назови свою цель и **бросай 2d6 + Тень**:

На 10+ ты многое узнал о цели, выбери одно:

- Пойти на риск — выбери 2 и получи проблемы.
- Остаться в тени — выбери 1.

На 7-9 ты узнал о цели, но что-то пошло не так — выбери 1 и получи проблемы.

На 6- на самом деле шпионили за тобой — цель выбирает 1.

Выборы:

- Получить 1 информацию о цели (можно выбрать дважды).
- Выкрасть у цели один из ее артефактов (у тебя должно быть 3 информации о цели).

На 1-й неделе нельзя получить 2-ю и 3-ю информацию о цели.

Зов долга (действие)

Когда разбираешься с навалившимися делами (необходимость пить кровь, работать в лаборатории, читать проповеди и т.д.) или наоборот усложняешь жизнь другому игроку (отвлекаешь или подставляешь его, натравливаешь на него полицию или местных жителей), назови свою цель и **бросай 2d6 + Влияние**:

На 10+ ты хорошо справился с делами — выбери одно:

- Работать на износ: выбери 2 и получи проблемы.
- Не перегружать себя: выбери 1.

На 7-9 дела идут средне — выбери 1 и получи проблемы.

На 6- дела идут хуже некуда — ты получаешь проблемы.

Выборы:

- Уменьшить на 1 свой Долг или Долг игрока, с которым ты вышел на контакт (можешь выбрать эту опцию дважды).
- Повысить на 1 Долг цели, если знаешь хотя бы 1 информацию о ней.

Смертельная схватка (действие)

Когда ты вступаешь в схватку, назови противника и **бросай 2d6 + Мощь**:

На 10+ ты вышел победителем, выбери одно:

- Сражаться яростно: выбери 2 и получи проблемы.
- Не подставляться: выбери 1.

На 7-9 схватка закончилась ничьей — выбери 1 и получи проблемы.

На 6- ты проиграл этот бой — противник выберет 1.

Выборы:

- Понижь Подготовленность противника на 1 (можешь выбрать эту опцию дважды).
- Рань спутника противника или убей его, если спутник уже был ранен.

Чтобы сделать этот ход у тебя должна быть 1 информация о цели (знание об убежище). Если ты убиваешь этим ходом другого игрока, то ты также забираешь себе его артефакт. **Этот ход нельзя сделать на 1-й неделе.** Только спутники с чертой Опасный могут вступать в *Смертельную схватку* с другими игроками.

Проблемы

Иногда правила говорят «**ты получаешь проблемы**». В этом случае брось d6, чтобы узнать, что случилось, и опиши результат:

- 1 - Твоя Подготовленность снижается на 1 (этим нельзя её понизить до 0).
- 2 - Твой спутник ранен (этим нельзя убить спутника).
- 3 - Игрок, против которого ты действовал, получает о тебе 1 информацию.
- 4 - Сбрось 1 случайный ингредиент (пусть игрок справа от тебя вытащит его втемную).
- 5 - Твой Долг повышается на 1 (это не может повысить его выше 6).
- 6 - Случайный игрок получает о тебе 1 информацию.

Однако **1) результат не может противоречить твоим действиям**: он не может ранить спутника, если ты его лечишь; он не может повысить твой Долг, если ты его понижал и т.д. Также **2) результат не может не выполняться**: ты не можешь выбрать “сбросить ингредиент”, если у тебя их нет; ты не можешь понизить Подготовленность на 1, если она 1; ты не можешь дать информацию игроку, против которого ты действовал, если у твоего хода не было цели-игрока, раненый спутник не может быть ранен повторно и т.д. Если выполняется 1) или 2), то вместо выпавшего значения бери следующее за ним (считай, что 1 идет после 6), если для него снова выполняется 1) или 2), то бери следующее за ним и т.д.

Выйти на контакт (дополнительное действие)

Если у тебя есть хотя бы 1 информация об игроке, то ты можешь выйти с ним на контакт. В этом случае он тоже выходит с тобой на контакт, и вы мило беседуете.

Рассчитать местоположение Ритуала (дополнительное действие)

Когда у тебя есть информация об убежищах всех игроков (исключая тех, кто выбыл из Игры), ты можешь рассчитать место проведения Ритуала (иначе ты просто не попадешь на Ритуал, т.е. выбываешь из Игры перед финальной схваткой).

Подготовка (дополнительное действие)

Игрок может потратить 1 ингредиент, чтобы:

- Повысить на 1 свою Подготовленность или Подготовленность другого игрока, с которым он вышел на контакт.
- Вылечить своего спутника (если он был ранен, то становится здоров) или спутника другого игрока, с которым он вышел на контакт.

Спутник может потратить 1 ингредиент, чтобы:

- Повысить на 1 Подготовленность своего хозяина или Подготовленность другого игрока, с которым хозяин вышел на контакт.
- Вылечить себя или спутника другого игрока, с которым хозяин вышел на контакт.

Повышение Подготовленности игрока также дает ему 1 опыт.

Помощь (каждый игрок или спутник может помочь лишь 1 раз в неделю)

Когда делаешь общий ход (до броска), можешь попросить о помощи одного другого игрока (или спутника), с которым вышел на контакт. Если он соглашается, то у него есть выбор: либо помочь тебе бесплатно, либо ты должен дать ему или 1 информацию (которую он еще не знает), или 1 ингредиент (по твоему выбору). Спутник помогает своему хозяину всегда бесплатно. Наконец тот, кто помогает, **бросает 2d6 +**

Характеристика (Мощь - в *Смертельной схватке*, Тень - при *Шпионаже*, Магию - при *Поиске ингредиентов* и Влияние - следуя *Зову долга*):

На 10+ он дает тебе +2 на твой текущий ход.

На 7-9 он дает тебе +1 на твой текущий ход, но сам получает проблемы.

На 6- он не смог тебе помочь, и вдобавок сам получил проблемы.

Помни, что спутники с чертой *Фамильяр* могут помогать только своим хозяевам или другим спутникам-фамильярам (т.к. люди просто не понимают их звериную речь).

Обмен (дополнительное действие)

Можешь обменяться с другим игроком, с которым ты вышел на контакт.

На обмен можно, например, предложить (не более 1 выбора из каждой категории):

- 1 информацию, которая ему еще не известна (знания о других игроках или о себе).
- Знание о месте проведения Ритуала (если ты уже вычислил его).
- 1 ингредиент (по твоему выбору/по его выбору/втемную).
- 1 имеющийся у тебя артефакт.
- Оказать иную услугу (применить способность против кого-то конкретного, попросить игрока-джокера встать на твою сторону и т.д.). Если игрок пообещал услугу, то он должен ее оказать.

Помни, что обмениваясь знаниями, оба игрока выигрывают, т.к. получают новые знания, не расставаясь с уже имеющимися.

Способности

Многие способности (в т.ч. одноразовые и работающие один раз в неделю) не требуют траты действий на их применение. Их можно заявлять в любой момент недели, но не во время действия – либо до действия, либо после него (например, Граф не может переехать в запасное убежище, если с ним уже вступили в *Смертельную схватку* и сделали бросок хода, но он может переехать до этого и тогда другой игрок не сможет заявить такой ход против Графа и будет вынужден сделать какой-то другой ход).

Джек и Нюх

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**

Распредели +2, +1, +0, -1

Долг (макс 6): 0 **Опыт** (макс 4): 0

Подготовленность (макс 6): 2

Информация (макс 3 на каждого игрока):

Граф	Викарий
Детектив	Доктор
Джилл	Ларри



Артефакт: Нож Каина. Когда вступаешь в *Смертельную схватку* с другим игроком, можешь повысить свой Долг на 1 и получи +1 на этот ход. Будет очень много крови...

Спутник: волшебный пёс по кличке **Нюх**.

Черты: Фамильяр, Опасный, Опытный (Твари в шкафу, Рыжий локон, Джек-из-тени).

Друг за друга. Один раз за неделю. Если Джек в *Смертельной схватке* (неважно кто на кого напал), понижает свою Подготовленность на 1, то вместо этого можно перевести Нюха в состояние ранен (или убит, если он и так был ранен). И наоборот: можно снизить Подготовленность Джека на 1, но спасти Нюха от ранения или смерти.

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**

Распредели +2, +1, +0, -1

Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта - возьми новую способность)

- **Твари в шкафу, круге и зеркале.** Тварей в доме Джека не сложно держать в страхе, главное — не дать им вылезти наружу. Следуя *Зову долга*, на 7+ ты делаешь на 1 выбор больше. Однако на 6- твари вырываются, и ты теряешь 1 Подготовленность вдобавок к проблемам.
- **Рыжий локон.** Когда из колоды ингредиентов ты вытягиваешь Плоть (Червы), возьми следующий ингредиент. Если он тоже оказывается Плотью, продолжай брать ингредиенты (ты не можешь набрать в итоге более 3). Если тебе удалось взять 3 Плоты подряд, Долг всех игроков повышается на 1 (но не более 6) — твои злодеяния взбудоражат все местные газеты.
- **Джек-из-тени.** Один раз в неделю. Если ты получаешь проблемы, ты можешь избежать их, скрывшись в тенях — для этого сбрось 1 ингредиент Плоты (Червы) или Алхимии (Пики).
- **Любопытный нос.** Один раз за неделю. Когда добываешь информацию о стороне другого игрока (2-ю информацию), повысь свою Подготовленность на 1.
- **Запасливый.** Один раз в неделю. Если кто-то погибает (неважно игрок или спутник), не от рук Джека или лап Нюха, возьми 1 ингредиент.
- **Волшебная палочка.** Одноразовое. Джек получает дополнительный артефакт, который можно использовать во время Ритуала — его значение 14 (закрывающая и открывающая волшебные палочки сильнее других артефактов). Но учитывай, что теперь его могут украсть.

Граф и Игла

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**
Распредели +2, +1, +0, -1

Долг (макс 6): 0 **Опыт** (макс 4): 0

Подготовленность (макс 6): 2

Информация (макс 3 на каждого игрока):

Джек	Викарий
Детектив	Доктор
Джилл	Ларри



Артефакт: Черный перстень. Один раз в неделю. Когда Граф или Игла заняты *Поисками ингредиентов*, на 7+ они могут взять на 1 ингредиент больше, но это повысит Долг Графа на 1.

Спутник: Шустрая летучая мышь по кличке **Игла**.

Черты: Фамильяр, Опытная (На крыльях ночи).

Быстрая и незаметная. Когда Игла шпионит за кем-то и получает 6-, то ее невозможно выследить (игнорируй “шпионили на самом деле за тобой”). Но Граф и не получает опыт за такие провалы Иглы.

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**
Распредели +2, +1, +0, -1

Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта - возьми новую способность)

- **На крыльях ночи.** Один раз за неделю. Когда кто-то делает против тебя ход, можешь сбросить 1 ингредиент, чтобы дать сопернику штраф -2 на этот ход (заяви до броска).
- **Подкинуть улики.** Один раз в неделю. Можешь потратить 1 ингредиент, чтобы повысить на 1 Долг игрока, на которого у тебя есть хотя бы 1 информация.
- **Чужой труп в гробу.** Одноразовое. Если твоя Подготовленность падает до 0, то ты можешь вместо этого, восстановить ее до 1 и фальсифицировать свою смерть. Если на тебя напали, то это вдобавок лишит противника дополнительного действия на этой неделе (т.к. он потратит время на исследование твоего убежища).
- **Запасное убежище.** Одноразовое. Все игроки теряют 1-ю информацию о тебе (знание об убежище) — теперь им снова нужно искать Графа. Причем все, кто вышел с Графом на контакт, его теряют. Однако сам Граф не теряет ни информацию, ни контакт с другими игроками. Если Граф использует эту способность на 3-й неделе или позже, то это не повлияет на расчеты места проведения Ритуала (т.е. если игрок имел 1-ю информацию о Графе, но ему не нужно ее вновь получать для определения места проведения Ритуала).
- **Кровь за кровь.** Граф получают +1 на *Смертельную схватку*, против того, кто на этой или прошлой неделе ранил или убил кого-нибудь, о ком Граф знал хотя бы 2 информации. При 7+ на этой *Схватке*, Граф повышает свою Подготовленность на 1.
- **Цыганский табор.** Одноразовое. В начале своего хода Граф может призвать на помощь своих слуг-цыган. У него появляется спутник "**Табор**" (черты Опасный и Замкнутый).

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**
Распредели +2, +1, +0, -1

Теперь Граф должен тратить 1 ингредиент в начале каждого хода Графа на их содержание (включая ход на этой неделе), иначе табор уходит. Граф можешь распустить табор в конце своего хода. Если он делает это, то цыгане разбредаются по округе: все другие игроки должны сбросить 1 ингредиент (по выбору игрока). Цыгане в любом случае уйдут перед Ритуалом.

Викарий Робертс и Текила

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**
Распредели +2, +1, +0, -1

Долг (макс 6): 0 **Опыт** (макс 4): 0

Подготовленность (макс 6): 2

Информация (макс 3 на каждого игрока):

Джек	Граф
Детектив	Доктор
Джилл	Ларри



Артефакт: Пятиугольная чаша. Робертс получаешь 1 ингредиент, когда убивает игрока (или спутника) и приносит его останки в жертву Древним Богам. Это действует даже при конфликте во время Ритуала.

Спутник: коварная ворона-альбинос по кличке **Текила**.

Черты: Фамильяр, Опытный (Оккультные знания).

Взгляд вороны. Если Текила *Шпионила* за другим игроком и ее результат был 7+, то Робертс получает +1 на ходы *Смертельная схватка* и *Знакомые-вивисекторы* против того же игрока (или его спутника). Но на 6- Текила будет ранена (или убита, если уже была ранена) вдобавок к проблемам – никто не любит белых ворон.

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**
Распредели +2, +1, +0, -1

Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта - возьми новую способность)

- **Оккультные знания.** Когда из колоды ингредиентов ты вытягиваешь Реликт (Бубны), бери следующий ингредиент. Если это тоже Реликт, то продолжай брать ингредиенты (не больше 3 в итоге). Если тебе удалось взять 3 Реликта подряд, то Подготовленность всех игроков снижается на 1 (не ниже 1) из-за силы Древних Богов, проникающей в нашу реальность.
- **Основательная подготовка.** При *Подготовке* можешь тратить 2 ингредиента за один ход.
- **Проклятье Древних Богов.** Один раз в неделю. Потрать 1 ингредиент Реликт (Бубны) или Плоть (Червы), чтобы игрок, о котором знаешь хотя бы 1 информацию, получил проблемы.
- **Опасный арсенал** (арбалет, земля из гроба, серебряные пули и т.д.). Получи +1 на *Смертельную схватку* против игрока, на которого у тебя есть 3 информации.
- **Знакомые-вивисекторы** (требует действия). Викарий Робертс может “заказать” спутника (только Фамильяров, но не человека-волка) игрока, на которого у него есть хотя бы 1 информация, своим знакомым-вивисекторам. Делая это викарий Робертс **бросает + Влияние: На 10+** все прошло гладко и спутника можно освободить только на следующей неделе.
На 7-9 спутника похитили, но остались явные следы — его можно освободить на этой неделе.
На 6- викарий получает проблемы.

Игроки, у которых он похитил спутников, могут потратить действие, чтобы их спасти. Они также могут попросить других игроков или Опасных спутников спасти их спутника вместо них (это хороший повод для *Обмена*). Если спасти спутника сразу на этой неделе, то он невредим. Если на следующей неделе — ранен (или убит, если он уже был ранен на момент похищения). Если через неделю — убит. Если спутник погиб таким образом, то Робертс может использовать свою пятиугольную чашу.

- **Толпа с факелами.** Одноразовое. В начале своего хода можешь позвать на помощь толпу разъяренных прихожан. У викария появляется спутник "**Толпа**" (черты Опасный и Замкнутый).

Тень: -1 **Мощь:** +1 **Влияние:** +1 **Магия:** -1

Но теперь твоя Подготовленность падает на 1 каждую неделю (включая эту), иначе толпа расходится. Ты можешь распустить толпу в конце своего хода. Если ты делаешь это, то прихожане бросаются на всех других игроков вокруг — их Подготовленность падает на 1 (не ниже 1). Ты будешь вынужден распустить толпу перед Ритуалом.

Великий Детектив и его Помощник

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**
Распредели +2, +1, +0, -1

Долг (макс 6): 0 **Опыт** (макс 4): 0

Подготовленность (макс 6): 2

Информация (макс 3 на каждого игрока):

Джек	Граф
Викарий	Доктор
Джилл	Ларри



Артефакт: Трубка. Детектив может потратить дополнительное действие, чтобы снизить свой Долг на 1. Многие дела и правда решаются за одну трубку!

Спутник: Помощник Детектива, бывший военный врач.

Черты: Опасный, Опытный (Дедуктивный метод, По горячим следам).

У вас револьвер с собой? Помощник получает +1 на ход *Помощь*, когда помогает Детективу. Кроме того, если результат *Помощи* 12+, то Детектив сделает еще 1 выбор или проигнорирует проблемы, полученные в рамках своего хода.

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**
Распредели +2, +1, +0, -1

Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта - возьми новую способность)

- **Дедуктивный метод.** Один раз за неделю. Если ингредиент, который ты нашёл, является *Плотью* (Черви) или *Реликтом* (Бубны), ты можешь получить 1 информацию о случайном игроке (выбирается только среди тех игроков, на которых у тебя еще нет 3 информации). Расскажи, как эта находка подтолкнуло твое расследование.
- **Человек с биноклем.** Один раз за неделю. Детектив может повысить свой Долг на 1, чтобы отменить проблемы, полученные любым другим игроком (или его спутником), с которым Детектив вышел на контакт. Детектив обязательно скажет “Это же элементарно, мой дорогой друг!” и объяснит, почему цель невинна. Спасенный им игрок (или спутник) должен поделиться с Детективом 1 неизвестной ему информацией или отдать 1 ингредиент (улика).
- **Мастер перевоплощения.** Один раз за неделю. Перед тем, как Детектив сделает ход, он может потратить 1 ингредиент *Алхимии* (Пики) или *Плоти* (Червы) и замаскироваться либо под 1) другого игрока (на которого у Детектива есть хотя бы 1 информация), либо под 2) местного жителя. В этом случае, если Детектив получит проблемы, то при 1) вместо Детектива проблемы получит тот игрок, под кого он замаскировался, а при 2) Детектив просто не получит проблемы.
- **Друг Скотланд-Ярда.** Один раз за неделю. Используй эту способность в начале хода любого игрока или спутника. Первый, кто следующим вытянет *Плоть* (Червы) или *Реликты* (Бубны) из колоды ингредиентов, повышает свой счетчик Долга на 1.
- **По горячим следам.** Детектив и его Помощник получают +1 на свой следующий *Шпионаж*, *Смертельную схватку* или *Зов долга* (только с целью повысить Долг) против игрока, который ранил или убил кого-нибудь на этой или прошлой неделе.
- **Понять их природу.** Возьми одну способность (кроме *Одноразовых*), которая есть у игрока, о котором Детективу известно 3 информации. Но это не даст тебе других механик, связанных с этой способностью (например, ходы Доктора *Самопожертвование* или *Ассистент Игорь* не работают без Экспериментального человека).

Добрый Доктор и Бубон

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**
Распредели +2, +1, +0, -1

Долг (макс 6): 0 **Опыт** (макс 4): 0

Подготовленность (макс 6): 2

Информация (макс 3 на каждого игрока):

Джек	Граф
Викарий	Детектив
Джилл	Ларри

Артефакт: Экспериментальный человек.

Является дополнительным спутником (черты Опасный и Замкнутый).

Тень: -1 **Мощь:** +1

Влияние: -1 **Магия:** +1

Доктор должен объявить в начале своего хода, использует ли он Экспериментального человека на этой неделе. Если да, то его Долг повышается на 1 (действия человека сложно скрывать).



Спутник: вороватый крыс по кличке **Бубон**.

Черты: Фамилляр.

Мелкий воришка (требует действия). Вместо поиска ингредиентов Бубон может попробовать похитить их из запасов другого игрока, если у тебя есть информация о его убежище (1-я информация). Назови свою цель и действуй как при *Поиске ингредиентов*, но **бросай +Тень** (а не +Магия), и вместо взятия ингредиентов из колоды возьми случайный ингредиент у цели. Однако при 6- Бубон будет ранен (или убит, если уже был ранен). И помни, что Бубон не утащит более 1 ингредиента за раз.

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**
Распредели +2, +1, +0, -1

Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта - возьми новую способность)

- **Оно живое!** Один раз за неделю. Если Экспериментальный человек погиб или был похищен, то Доктор может потратить 1 ингредиент Плоти (Червы), чтобы вернуть его (Экспериментальный человек возвращается в состоянии "ранен").
- **Удачный эксперимент** (дополнительное действие). Доктор может потратить 1 ингредиент и понизить свой Долг на 1 (если активировал Экспериментального человека на этой неделе). Более того, Экспериментальный человек получает +1 на следующий ход на этой неделе.
- **Самопожертвование.** Одноразовое. Если Подготовленность Доктора падает до 0 и Экспериментальный человек активен, то Доктор может пожертвовать им (опиши, как человек спасает Доктора и погибает), но не понижать свою Подготовленность. При этом, если на Доктора напали, то нападающий получит -1 на любые ходы на следующей неделе (Экспериментальный человек его сильно травмировал).
- **Ассистент Игорь.** Когда он бывает свободен, Игорь помогает Доктору — тот получает +1 ко всем ходам, кроме *Смертельной схватки*, если Экспериментальный человек не активен на этой неделе (т.к. если человек активен, то Игорь занят уходом за ним).
- **Гром и молнии.** Один раз за неделю. На этой неделе Доктор ставит опыты и не может активировать Экспериментального человека, но все другие игроки и их спутники получают до конца недели -1 на любые ходы, целью которых является Доктор или его спутники.
- **Страшная тайна.** Один раз за неделю. Когда кто-то вскрывает 2ю информацию о тебе (твою сторону), можешь потратить 1 ингредиент, чтобы он потерял 1 Подготовленность или, если это был спутник, был ранен (или убит, если он уже был ранен).

Безумная Джилл и Серая Дымка



Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**
 Распредели +2, +1, +0, -1

Долг (макс 6): 0 **Опыт** (макс 4): 0

Подготовленность (макс 6): 2

Информация (макс 3 на каждого игрока):

Джек	Граф
Викарий	Детектив
Доктор	Ларри

Артефакт: Метла Ведьмы. Используй ее, чтобы получить +1 на *Шпионаж*, но это повысит твой Долг на 1.

Спутник: волшебная кошка по кличке **Серая Дымка**.

Черты: Фамильяр, Опытный (Ведьмин котел, Обряд древних).

9 жизней. Если Дымка погибает, то Джилл может потратить 1 ингредиент Алхимии (Пики), чтобы спасти ее своим колдовством — теперь кошка только ранена.

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**
 Распредели +2, +1, +0, -1

Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта - возьми новую способность)

- **Ведьмин котел.** Если ингредиент, который ты нашла, является Алхимией (Пики), то она берет еще ингредиент из колоды. Если он также является Алхимией, она продолжает брать ингредиенты (не более 3 в итоге). Если у нее получилось набрать 3 Алхимии подряд, то каждый Игрок получает 1 информацию о случайном игроке из-за хаоса, вызванного всплеском чар.
- **Сглаз.** Один раз в неделю. Потрать 1 ингредиент, чтобы дать -1 на все ходы до конца недели выбранному игроку (или его спутнику) на которого у тебя есть хотя бы 1 информация.
- **Гадание.** Один раз за неделю. В начале хода любого игрока или спутника можешь втемную посмотреть 4 верхние карты колоды ингредиентов. После чего верни их либо вверх либо вниз колоды в любом порядке по своему желанию (например, положи наверх колоды 3 карты, а 1 положи вниз и т.д.).
- **Заградительный заговор.** Один раз за неделю. Джилл знает заговор, который защищает до конца недели одного игрока (можно и себя) от повышения его Долга другими игроками (или их спутниками) и краж (включая кражу артефактов и кражу ингредиентов разными крысами). Чтобы сотворить заговор, потрать 1 ингредиент Алхимии (Пики) или Травы (Трефы). Джилл может защищать только тех, с кем она вышла на контакт и кто на это согласен. И помни, что обычно ведьмы не помогают даром! (это хороший повод для *Обмена*).
- **Обряд Древних.** Одноразовое. Джилл может выяснить место проведения Ритуала, не тратя время на сложные расчёты и не зная расположения убежищ всех игроков. Заплати 1 ингредиент, если не знаешь об 1 убежище, и 2 ингредиента, если о двух.
- **Волшебная палочка.** Одноразовое. Джилл получает дополнительный артефакт, который можно использовать во время Ритуала — его значение 14 (закрывающая и открывающая волшебные палочки сильнее других артефактов). Но учитывай, что теперь его могут украсть.

Ларри Тальбот



Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**
Распредели +2, +1, +0, -1

Долг (макс 6): 0 **Опыт** (макс 4): 0

Подготовленность (макс 6): 3

Информация (макс 3 на каждого игрока):

Джек	Граф
Викарий	Детектив
Доктор	Джилл

Артефакт: Клык Зверя. Один раз за неделю. Если кто-то в ходе *Смертельной схватки* опускает Подготовленность Ларри, то он опускает Подготовленность противника на 1.

Спутник: Ларри Тальбот, человек-волк (он сам себе спутник).

Черты: Фамильяр, Опасный, Опытный (все способности).

Зверь внутри. Ларри фактически имеет 2 набора характеристик и ходит 2 раза за неделю: один раз как человек (и использует свои человеческие характеристики), второй раз — как волк (и использует его характеристики и черты). Волк не может быть ранен или убит как другие спутники — он как игрок использует Подготовленность Ларри. А еще Ларри в начале игры повышает свою Подготовленность на 1 (уже записано в буклете).

Тень: **Мощь:** **Влияние:** **Магия:**
Распредели +2, +1, +0, -1

Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта - возьми новую способность)

- **Травник.** Если ингредиент, который Ларри нашёл, является Травами (Трефы), он берет второй ингредиент из колоды. Если он также является Травами, он продолжает брать ингредиенты (не более 3 в итоге). Если Ларри получил 3 ингредиента таким образом, то Долг Ларри и всех игроков, с которыми он вышел на контакт, понижается на 1 (вечер удался!).
- **Вой в ночи.** Хорошие новости: твоя Подготовленность растет на 1 в начале каждой недели, (включая эту неделю). Плохие новости: Долг тоже начинает расти быстрее на 1 (итого +2 Долга каждую неделю, включая эту).
- **Медитация** (дополнительное действие). Ларри может медитировать в форме человека, чтобы дать себе +1 на следующий ход в форме волка на этой неделе.
- **Лапа помощи.** Когда Ларри (неважно, будучи человеком или волком) оказывает *Помощь* кому-нибудь, то он на 7+ дает цели на +1 больше, чем обычно.
- **Запутать следы.** Один раз в неделю. Можешь потратить 1 ингредиент, чтобы дать штраф -1 на все попытки *Шпионажа* против тебя до конца недели.
- **Радужный сосед.** Другие игроки (или спутники) получают +1, делая ходы *Зов долга* (только с целью снизить Долг Ларри) или *Помощь* на Ларри (не важно, на человека или волка).