

## ДЖЕК И НЮХ

Распредели +2, +1, +1, +0



### ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКАХ

Граф	⊙⊙⊙	Викарий	⊙⊙⊙	Джил	⊙⊙⊙
Ларри	⊙⊙⊙	Детектив	⊙⊙⊙	Растов	⊙⊙⊙
Оуэн	⊙⊙⊙	Доктор	⊙⊙⊙	Морис и Мак-каб	⊙⊙⊙

**Артефакт: Нож Каина.** Когда Джек вступает в *Смертельную схватку* с другим героем, при результате **7+** Джек может использовать нож и сделать на 1 выбор больше. Но тогда и противник сделает 1 выбор. Прольётся очень много крови...

### Спутник: верный пёс Нюх

Здоров Ранен Убит

Распредели +2, +1, +1, +0



**Черты:** Фамильяр, Опасный, Опытный (Твари в гардеробе, Рыжий локон, Любопытный нос).

**Друг за друга** (один раз за неделю). Если в ходе *Смертельной схватки* кто-то понижает Подготовленность Джека на 1, то вместо этого можно нанести урон Нюху. И наоборот: Джек может понизить свою Подготовленность на 1, но спасти Нюха от урона.



1 неделя

2 неделя

3 неделя

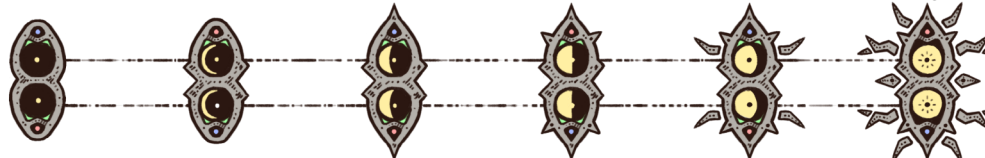
4 неделя

5 неделя

Ритуал

Герой

Спутник



**Способности** (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и либо выбери еще 1, либо получи +1 к характеристике, но не выше +3)

- **Твари в гардеробе, круге, зеркале и паровом котле.** Тварей в доме Джека не сложно держать в страхе, главное — не дать им вырваться наружу. Следуя *Зову долга*, чтобы только понизить свой Долг, на **7+** сделай на 1 выбор больше. Но на **6-** твари устраивают хаос — Джек дополнительно теряет 1 Подготовленность.
- **Рыжий локон.** Когда Джек или Нюх вытягивает из колоды предметы Плоть (Червы), то возьми ещё 1 предмет. Если он тоже Плоть, то продолжай брать предметы (не более 3 в итоге). Если удалось взять 3 Плоты подряд, то Долг всех героев повышается на 1 (не более 6) — это взбудоражит все местные газеты.
- **Джек-из-тени** (один раз за неделю). В начале фазы другого героя (или спутника), Джек может сбрось 1 предмет Плоти (Червы) или Алхимии (Пики), чтобы вне очереди сделать с этим героем (или спутником) *Обмен* или *Подготовку* (только с целью лечения его).
- **Любопытный нос** (один раз за неделю). Когда добываешь информацию о тайнике другого героя (2-ю информацию), получи 1 информацию на случайного героя. Опиши подробнее как узнал это.
- **Запасливый хозяин** (один раз за неделю). Если другой герой или спутник выбывает из игры не из-за действий Джека или Нюха, возьми 1 предмет из колоды. Работает даже во время Ритуала.
- **Волшебная палочка** (одноразовое). Джек получает дополнительный артефакт (возьми для его отображения карту из колоды героев), который можно использовать во время Ритуала — его значение 14 (закрывающая и открывающая волшебные палочки сильнее других артефактов). Но учитывай, что теперь её могут украсть.

# ВЕЛИКИЙ ДЕТЕКТИВ И ЕГО ДРУГ

Распредели +2, +1, +1, +0



## ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКАХ

Граф	⊖⊖⊖	Викарий	⊖⊖⊖	Джил	⊖⊖⊖
Ларри	⊖⊖⊖	Джек	⊖⊖⊖	Растов	⊖⊖⊖
Оуэн	⊖⊖⊖	Доктор	⊖⊖⊖	Морис и Мак-каб	⊖⊖⊖

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



## Спутник: Друг Детектива, доктор

Здоров Ранен Убит

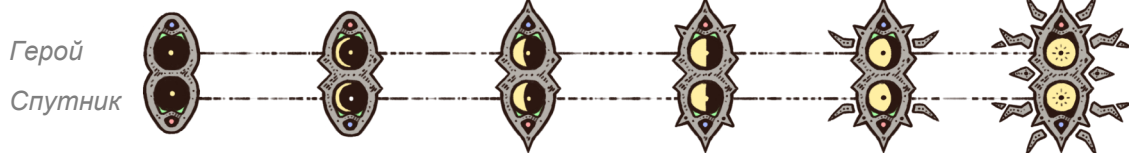
Распредели +2, +1, +1, +0



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

**У вас револьвер с собой?** (один раз за неделю) Когда Детектив получил информацию о другом герое, он может объявить его подозреваемым и объяснить подробнее почему. Тогда его Друг получает +1 на свое действие против подозреваемого на этой неделе.

1 неделя 2 неделя 3 неделя 4 неделя 5 неделя Ритуал



**Способности** (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и либо выбери еще 1, либо получи +1 к характеристике, но не выше +3)

- **Дедуктивный метод** (один раз за неделю). Если предмет, который ты нашёл, является Плотью (Черви), получи 1 информацию о случайном герое. Расскажи, как эта находка подтолкнула твоё расследование.
- **Человек с биноклем** (один раз за неделю). Детектив может повысить свой Долг на 1, чтобы *отменить проблемы*, полученные любым другим героем или спутником, на которого у Детектива есть 1-я информация. Детектив обязательно скажет: «Это же элементарно, мой дорогой друг!». И объяснит, почему цель невиновна. Спасённый герой или спутник должен за это поделиться с Детективом 1 неизвестной ему информацией, или если такой нет, отдать 1 предмет (улика) – Детектив вытащит его втёмную.
- **Мастер перевоплощения.** Когда Детектив *получает проблемы* или провал на действии во время своей фазы героя, он может потратить 1 предмет, чтобы отменить их. На самом деле Детектив маскировался под местного жителя: могильщика на кладбище, торгующего спичками бродягу, пожилую даму под вуалью...
- **Помощь из Скотланд-Ярда** (один раз за неделю). Используй эту способность в начале фазы любого героя или спутника. Первый (исключая самого Детектива и его Друга), кто вытянет Плоть (Червы) из колоды, повышает свой счётчик Долга на 1 (не выше 6).
- **По горячим следам.** При результате 7+ на *Шпионаже* Детектив и его Друг делают на 1 выбор больше против героев, у которых Долг 5 или выше. Но на 6-, цель тоже делает на 1 выбор больше.
- **Понять их природу.** Детектив берет себе одну способность (кроме одноразовых), которая есть у героя, о котором Детективу известно 3 информации. Но это не даст Детективу других механик, связанных с этой способностью (например, у Доктора *Самоложертвование* не работает без его Монстра).

# ЛАРРИ ТАЛЬБОТ

Распредели +2, +1, +1, +0



## ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКАХ

Граф	⊙⊙⊙	Викарий	⊙⊙⊙	Детектив	⊙⊙⊙
Джил	⊙⊙⊙	Джек	⊙⊙⊙	Растов	⊙⊙⊙
Оуэн	⊙⊙⊙	Доктор	⊙⊙⊙	Морис и Мак-каб	⊙⊙⊙

**Артефакт: Амулет Вульссерка** (один раз за неделю). Если кто-то в ходе *Смертельной схватки* понижает твою Подготовленность, то ты в ответ можешь понизить одну его характеристику на 1 (не ниже +0). Опиши то, что ты сделал с обидчиком.

## Спутник: Ларри Тальбот, волк

Распредели +2, +1, +1, +0



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

**Зверь внутри.** Ларри имеет 2 набора характеристик и ходит 2 раза за неделю: один раз как человек (и использует его характеристики), второй раз — как волк (и использует его характеристики и черты).

Волк не *получает урон*, как другие спутники, вместо этого он как герой использует Подготовленность Ларри.

А ещё Ларри в начале игры повышает свою Подготовленность на 1.



1 неделя      2 неделя      3 неделя      4 неделя      5 неделя      Ритуал



**Способности** (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и либо выбери еще 1, либо получи +1 к характеристике, но не выше +3)

- **Травник с оранжереей, набитой экзотическими растениями.** Если предмет, который Ларри нашёл, является Травами (Трефы), он берет ещё 1 предмет из колоды. Если он также является Травами, он продолжает брать предметы (не более 3 в итоге). Если Ларри таким образом собрал 3 Травы, то Долг всех героев понижается на 1: вечер у камина явно удался!

- **Вой в ночи.** Ларри может повысить на 1 свою Подготовленность в начале фазы Волка. Но если он это делает, то его Долг повышается на 1 в конце фазы Волка.

- **Медитация и самоконтроль** (дополнительное действие). Ларри-человек может медитировать, чтобы дать себе +1 на следующее действие в фазе Волка на этой неделе. И наоборот, контролируя себя будучи Волком, он может дать себе +1 на следующее действие (на следующей неделе) в фазе человека.

- **Предчувствие – мой коронный номер** (один раз за неделю). Когда кто-то, о ком Ларри знает 1-ю информацию (включая его самого) *получает проблемы*, то Ларри может перебросить результат и использовать новое значение.

- **Запутать следы** (один раз в неделю). Ларри может сбросить 1 предмет (положи его перед собой как напоминание), чтобы следующий, кто будет делать против него действие на этой неделе, повысил свой Долг на 1. Если за неделю никто не совершал против Ларри действий – предмет сбрасывается.

- **Дружелюбный сосед или опасный зверь? Помогая или мешая,** Ларри может выкладывать до 3 карт в закрытую, вместо 1.

# МОРИС, МАК-КАБ И НОЧНОЙ ШОРОХ

Распредели +2, +1, +1, +0



## ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКАХ

Граф	⊙⊙⊙	Викарий	⊙⊙⊙	Джил	⊙⊙⊙
Ларри	⊙⊙⊙	Джек	⊙⊙⊙	Растов	⊙⊙⊙
Оуэн	⊙⊙⊙	Доктор	⊙⊙⊙	Детектив	⊙⊙⊙

**Четыре глаза и четыре руки:** У Мориса и Мак-каба нет артефакта в начале игры. Они считаются одним персонажем, у них один набор характеристик, и они действуют и погибают вместе. Кроме того, каждую неделю они могут *получить проблемы*, чтобы сделать **2 разных действия** (и одно дополнительное), вместо одного как все остальные.

## Спутник: филин Ночной шорох

Здоров Ранен Убит

Распредели +2, +1, +1, +0



**Черты:** Фамильяр, Опасный, Опытный (Спастись бегством, Проклятый предмет, Охотники за сокровищами).

**Цепкие когти** (действие). Ночной шорох может утащить куда-нибудь подальше не Опасного спутника-фамильяра другого героя, о котором знает 1-ю информацию.

Для этого **испытай Мощь**:

**На 10+** спутник полностью пропустит свою следующую фазу.

**На 7-9** спутник потеряет следующее действие, но у него ещё останется дополнительное.

**На 6-** Шорох поднял переполох и *получает проблемы*.

1 неделя

2 неделя

3 неделя

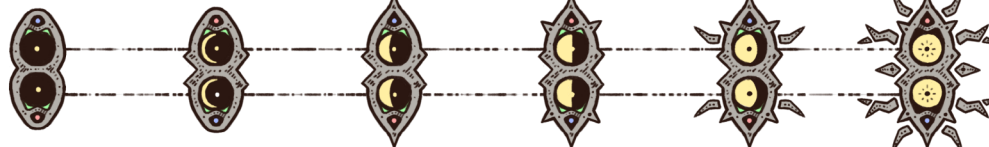
4 неделя

5 неделя

Ритуал

Герой

Спутник



**Способности** (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и либо выбери еще 1, либо получи +1 к характеристике, но не выше +3)

• **Гробокопатели** (дополнительное действие). Морис и Мак-каб отправляются на кладбище и выкапывают 1 случайный предмет из колоды сброса предметов.

• **Проклятый предмет** (один раз за неделю). Потрать 1 предмет, и покажи его другим игрокам. Затем вытащи, не переворачивая, 3 карты из колоды предметов, замешай твой предмет к ним, перетасуй их и положи на верх колоды. Тот, кто набирая предметы, вытащит проклятый, понижает свою Подготовленность на 1 или *получает урон*, если это был спутник. После этого предмет сбрасывается. Если он попал в сброс или вниз колоды иным образом, то предмет вновь замешивается в 3 верхние карты. Морис, Мак-каб и **Ночной шорох** защищены от проклятья, и они не сбрасывают предмет, а берут его обратно.

• **Парик, женское платье и румяна** (один раз за неделю). Морис и Мак-каб могут потратить 1 предмет, чтобы, не *получить проблемы*, совершая 2 действия на этой неделе.

• **Охотники за сокровищами**. Забирая артефакты или предметы из тайника убитого ими героя, Морис и Мак-каб берут на 1 артефакт и предмет больше. Кроме того, они могут похитить 2 артефакта за один **Шпионаж**.

• **Спастись бегством** (один раз за неделю). Когда Морис, Мак-каб или Ночной шорох *получают проблемы*, после броска **d6**, они могут понизить свою Подготовленность на 1, чтобы отменить их.

• **Чёрная зависть**. Морис и Мак-каб получают +1 к **Смертельной схватке** и **Шпионажу** против героев, у которых есть 5 или более предметов (на момент заявления действия), либо 2 или более артефакта.

# РАСТОВ И ПОЛЗЕЦ

Распредели +2, +1, +1, +0



## ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКАХ

Граф	○ ○ ○	Викарий	○ ○ ○	Джил	○ ○ ○
Ларри	○ ○ ○	Джек	○ ○ ○	Детектив	○ ○ ○
Оуэн	○ ○ ○	Доктор	○ ○ ○	Морис и Мак-каб	○ ○ ○

**Артефакт: Икона Альхазреда** (один раз за неделю). В начале своей фазы героя или спутника ты можешь провести обряд над иконой. Это даст 1 информацию о случайном герое, но ты также *получаешь проблемы*.

## Спутник: чёрный змей Ползец

Здоров Ранен Убит

Распредели +2, +1, +1, +0



**Черты:** Фамилляр, Опытный (И никаких ядов и выстрелов в спину).

**Мудрость змея** (один раз за неделю). При провале любого героя или спутника (включая себя), Ползец может озвучить мудрый совет, и тогда Растов или Ползец получит +1 на свое следующее действие от характеристики, которая вызвала этот провал.

1 неделя

2 неделя

3 неделя

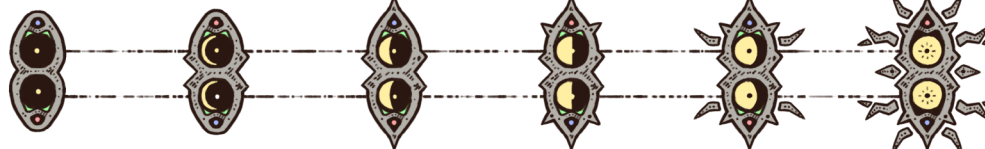
4 неделя

5 неделя

Ритуал

Герой

Спутник



**Способности** (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и либо выбери еще 1, либо получи +1 к характеристике, но не выше +3)

- **Горькая вода и пара стаканов** (один раз за неделю). Совершая *Обмен* с другим героем, Растов может сбросить 1 предмет Алхимии (Пики) или Травы (Крести), чтобы дополнительно повысить на 1 Подготовленность себе или своему гостю.
- **Покаяние** (один раз за неделю). Растов может повысить свой Долг на 1, чтобы понизить на 1 Долг героя, с которым он совершал *Обмен* на этом ходу (и не важно, кто к кому пришёл).
- **И никаких ядов и выстрелов в спину**. Герои (и их спутники), о которых Растов знает 3-ю информацию, получают штраф -1 на *Смертельную схватку* против него.
- **Опиум для народа** (дополнительное действие). Растов может выбрать цель, о которой знает 2-ю информацию: героя или спутника, который не является фамиллярком. Цель должна в начале своей следующей фазы (после набора предмета из колоды) сбросить 1 предмет, иначе она не сможет совершить действие (но все еще сможет сделать дополнительное). Эта способность не сработает во время Ритуала.
- **Мрачные пророчества** (один раз за неделю). В начале любой фазы Растов может произнести пугающее пророчество об ядовитых дождях, слезах солнца и ужасных чудовищах. Затем Растов выбирает одну из характеристик: Тень, Мощь, Влияние или Магия. Следующий (кроме Растова и Ползца), кто будет совершать действие, используя эту характеристику, получит -1 на него.
- **Указующий перст**. Если Растов знает 3-ю информацию о цели, то он получает +1 к *Зову долга* против нее. Но Растов может указать и на самого себя.



# БЕЗУМНАЯ ДЖИЛ И СЕРАЯ ДЫМКА

Распредели +2, +1, +1, +0



## ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКАХ

Граф	⊙⊙⊙	Викарий	⊙⊙⊙	Растов	⊙⊙⊙
Ларри	⊙⊙⊙	Джек	⊙⊙⊙	Детектив	⊙⊙⊙
Оуэн	⊙⊙⊙	Доктор	⊙⊙⊙	Морис и Мак-каб	⊙⊙⊙

**Артефакт: Ведьмина метла.** Джилл может использовать метлу для Шпионажа, и тогда при результате 7+ делает на 1 выбор больше. Но в этом случае ее Долг повышается на 1, так как полеты на метле привлекают слишком много внимания селян...

## Спутник: кошка Серая Дымка

Здоров Ранен Убит

Распредели +2, +1, +1, +0



**Черты:** Фамильяр, Опытный (Ведьмин котёл, Обряд древних).

**9 жизней** (один раз в неделю). Если Дымка погибла, то Джилл может потратить 1 предмет Алхимии (Пики) или Травы (Трефы), чтобы вернуть её своим колдовством — теперь кошка только ранена.



1 неделя

2 неделя

3 неделя

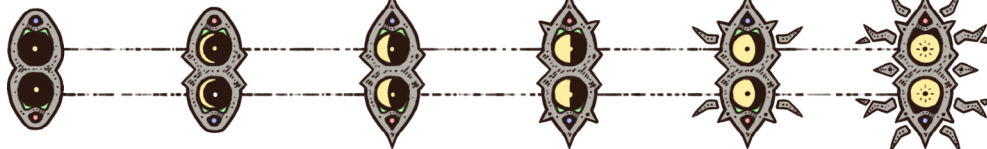
4 неделя

5 неделя

Ритуал

Герой

Спутник



**Способности** (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и либо выбери еще 1, либо получи +1 к характеристике, но не выше +3)

- **Ведьмин котёл.** Если предмет, который нашла Джилл или Дымка, является Алхимией (Пики), то бери ещё предмет из колоды. Если он также является Алхимией, продолжай брать предметы (не более 3 в итоге). Если получилось набрать 3 Алхимии подряд, то каждый герой получает 1 информацию о случайном герое.
- **Сглаз** (один раз в неделю). Когда герой (не спутник), на которого у тебя есть 2-я информация совершает действие, можешь сбросить 1 карту Алхимии (Пики) или Травы (Трефы), чтобы он перебросил результат и использовал новое значение.
- **Гадание** (один раз в неделю). В начале любой фазы можешь посмотреть 1 верхнюю карту колоды предметов. После чего положить ее наверх или под низ колоды по своему желанию.
- **Заградительный заговор** (дополнительное действие). Джилл знает заговор, который защищает до ее следующей фазы одного героя, о котором знает 1-ю информацию (ведьма может защитить и саму себя), от повышения Долга другими героями и их спутниками, а также краж артефактов и предметов. Чтобы сотворить заговор, потрать 1 предмет Алхимии (Пики) или Травы (Трефы). Заговор не поможет во время Ритуала.
- **Зов Древних** (одноразовое). Джилл может выяснить место проведения Ритуала, не тратя время на сложные вычисления и не зная расположения убежищ всех игроков. Потрать для этого 1 предмет. Джилл может применить эту способность, даже если она знает 1-ю информацию обо всех игроках, но не хочет тратить время на расчеты. Также Джилл также может применить **Зов Древних** на героя, о котором знает 2-ю информацию.
- **Волшебная палочка** (одноразовое). Джилл получает дополнительный артефакт (возьми для его отображения карту из колоды героев), который можно использовать во время Ритуала — его значение 14 (закрывающая и открывающая волшебные палочки сильнее других артефактов). Но учитывай, что теперь её могут украсть.

# ГРАФ И ИГЛА

Распредели +2, +1, +1, +0

ТЕНЬ	МОЩЬ	ВЛИЯНИЕ	МАГИЯ
ПОДГОТОВЛЕННОСТЬ	ДОЛГ	ОПЫТ	

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКАХ

Джил	Викарий	Детектив
Ларри	Джек	Растов
Оуэн	Доктор	Морис и Мак-каб

**Артефакт: Чёрный перстень** (один раз в неделю). Когда ты занят *Поиском предметов*, на 7+ можешь взять на 1 предмет больше, но это понизит на 1 твою Подготовленность, так как чары перстня поглощают много магических сил.

### Спутник: летучая мышь Игла

Здоров Ранен Убит

Распредели +2, +1, +1, +0

ТЕНЬ	МОЩЬ	ВЛИЯНИЕ	МАГИЯ
------	------	---------	-------

**Черты:** Фамильяр (На крыльях ночи, Подкинуть улики).

**Быстрая и любопытная** (один раз за неделю). Когда другой герой, на которого у Графа есть 1-я информация, получает не известную Графу информацию, то Игла сообщает эту информацию Графу.

### Доп. спутник: Цыганский табор

Здоров Ранен Убит

Распредели +2, +1, +0, +0

ТЕНЬ	МОЩЬ	ВЛИЯНИЕ	МАГИЯ
------	------	---------	-------

	1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя	5 неделя	Ритуал
Герой						
Спутники						

**Способности** (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и либо выбери еще 1, либо получи +1 к характеристике, но не выше +3)

- **На крыльях ночи** (один раз за неделю). Когда Граф или Игла *Помогает или мешает* действиям, которые делают они сами или делают против них, то можешь вместо 1 карты в закрытую, выложить 1 карту в открытую, и ее эффект будет сильнее на 1. Например, 7ка Трав (Трефы) даст не -1 на ход против Графа, а -2.
- **Подкинуть улики** (один раз за неделю). В конце своей фазы можешь положить 1 предмет в тайник другому герою (о ком знаешь 2-ю информацию), это повысит Долг жертвы на 1 (не выше 6). Опиши свой коварный план.
- **Чужой труп в гробу** (одноразовое). Если твоя Подготовленность падает до 0, то ты можешь вместо этого восстановить её до 1 и фальсифицировать свою смерть. Если на тебя нападали, то это вдобавок лишит противника дополнительного действия на этой неделе: он потратит время на исследование твоего убежища.
- **Запасное убежище** (одноразовое). Все герои теряют 1-ю информацию о тебе (знание об убежище) — теперь им снова нужно искать Графа. Но сам Граф не теряет информации о других героях. Если Граф использует эту способность на 3-й неделе или позже, то это не повлияет на расчёты места проведения Ритуала.
- **Кровь за кровь**. Граф получает +1 на *Смертельную схватку* и при результате 7+ на ней повышает свою Подготовленность на 1, если нападает на того, кто вступал в *Смертельную схватку* на прошлой неделе.
- **Цыганский табор** (одноразовое). В начале своей фазы Граф может призвать на помощь своих слуг-цыган — это дополнительный спутник. **Черты:** Опасный, Замкнутый. Теперь Граф должен тратить 1 предмет в конце каждой своей фазы (включая эту) на их содержание. Цыгане уйдут перед Ритуалом. Но Граф может распустить их раньше в конце своей фазы спутников. Если он делает это, то цыгане разбредаются по округе: все другие герои должны сбросить по 1 предмету (на свой выбор), чтобы откупиться от цыган.



# ВИКАРИЙ РОБЕРТС И ТЕКИЛА

Распредели +2, +1, +1, +0



## ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКАХ

Джил Граф Детектив   
 Ларри Джек Растов   
 Оуэн Доктор Морис и Мак-каб

**Артефакт: Пятиугольная чаша.** Ты получаешь 1 предмет, когда убиваешь героя или спутника (в том числе своими способностями), и приносишь его останки в жертву Древним Богам. Это работает даже при конфликте во время Ритуала.

## Спутник: ворона-альбинос Текила

Здоров Ранен Убит

Распредели +2, +1, +1, +0



**Черты:** Фамильяр, Опытный (Чёрные свечи и перевернутый крест).

**Взгляд вороны.** Если Текила *Шпионила* за другим героем и её результат был 7+, то Робертс получает +1 на свои действия на следующей неделе против той же цели.

## Доп. спутник: Толпа прихожан

Здоров Ранен Убит

Распредели +2, +1, +0, +0



Герой

Спутники



**Способности** (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и либо выбери еще 1, либо получи +1 к характеристике, но не выше +3)

● **Чёрные свечи и перевернутый крест.** Когда из колоды предметов Робертс или Текила вытягивает Реликт (Бубны), бери следующий предмет. Если это тоже Реликт, то продолжай брать предметы (не более 3 в итоге). Если удалось взять 3 Реликта, то Подготовленность всех героев снижается на 1 (не ниже 1).

● **Тёмная месса.** Викарий может совершать 2 разные *Подготовки* одним дополнительным действием.

● **Диаволово деяние** (один раз за неделю). Потрать 1 предмет Реликт (Бубны) или Плоть (Червы), чтобы герой, о котором знаешь 3-ю информацию, *получил проблемы*.

● **Арбалет, земля из гроба и серебряные пули.** Получи +1 на *Смертельную схватку* против героя (или его спутника) на которого у тебя есть 3 информации.

● **Знакомые-вживисекторы** (дополнительное действие). Викарий может “заказать” спутника-фамильяра (но не человека-волка) героя, о котором знает 1-ю информацию. Для этого **испытай Влияние**:

**На 10+** спутника можно освободить только на следующей неделе. **На 7-9** спутника похитили, но освободить его можно уже на этой неделе. **На 6-** Робертс *получает проблемы*. Другие герои и Опасные спутники, могут потратить дополнительное действие, чтобы спасти похищенного. Если спасти спутника на этой неделе – он невредим. Похищенный спутник *получает урон* в начале каждой своей фазы и пропускает ее.

● **Толпа с факелами и арбалетами** (одноразовое). В начале своего хода Робертс может позвать на помощь толпу разъярённых прихожан – это дополнительный спутник. **Черты:** Опасный, Замкнутый. Но теперь Подготовленность викария падает на 1 в конце каждого его хода. Толпа разойдется сама перед Ритуалом. Но Робертс может распустить толпу раньше в конце своей фазы спутников. Если он делает это, то толпа набросится на чужаков — у всех других героев Подготовленность падает на 1 (но не ниже 1).





# ДОБРЫЙ ДОКТОР И БУБОН

Распредели +2, +1, +1, +0



## ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКАХ

Джил Граф Детектив   
 Ларри Джек Растов   
 Оуэн Викарий Морис и Мак-каб

**Артефакт: Монстр.** Дополнительный спутник. Опасный и Замкнутый. Доктор должен объявить в начале недели, пробуждает ли он Монстра. Если да, то Долг Доктора повысится на 2, а не на 1 в конце его фазы, так как действия Монстра сложно скрывать от местных жителей.



## Спутник: вороватый крыс Бубон

Здоров Ранен Убит

Распредели +2, +1, +1, +0



**Черты:** Фамильяр.

**Мелкий воришка.** Бубону достаточно знать только 1-ю информацию о герое, чтобы попробовать выкрасть у него из запасов случайный предмет, используя *Шпионаж* (от Бубона не спасет даже новый тайник). Но таким образом он может украсть лишь 1 предмет за ход.

## Доп. спутник: Монстр

Здоров Ранен Убит

Распредели +2, +1, +0, +0



**Способности** (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и либо выбери еще 1, либо получи +1 к характеристике, но не выше +3)

- **Оно живое!** (один раз за неделю). Если Монстр погиб или был похищен, то Доктор может потратить 1 предмет *Плоть* (Червы), чтобы вернуть его себе. Монстр возвращается в состоянии "здоров". Но таким способом не получится вернуть Монстра, если он совершил *Самопожертвование*.
- **Самопожертвование** (одноразовое). Если Долг Доктора повышается выше 6 (или его Подготовленность падает ниже 1), то Монстр может его спасти ценой своего существования. Уничтожь Монстра и понизь Долг Доктора до 6 (или повысь его Подготовленность до 1). Если это было вызвано действиями другого героя, то его Подготовленность понижается на 1, а если спутника, то тот *будет ранен*.
- **Удачный эксперимент** (дополнительное действие). Если Доктор пробудил Монстра на этой неделе, то он может сбросить 1 предмет *Алхимии* (Пики) или *Плоты* (Червы), чтобы понизить свой Долг на 1 и дать Монстру +1 на его следующее действие. Опиши как эксперимент изменил Монстра.
- **Ассистент Игорь.** Когда Игорь бывает свободен, он помогает Доктору — тот получает +1 к *Зову долга* (только с целью понизить свой Долг) и *Поиску предметов*, если Монстр не активен на этой неделе. Если же Монстр пробужден, то Игорь занят уходом за ним.
- **Гром и молнии.** Если на этой неделе Монстр не активен, то Доктор ставит свои эксперименты — все другие герои и их спутники получают -1 на любые ходы, целью которых является Доктор или его спутники.
- **Запах смерти** (один раз за неделю). Когда кто-то вскрывает 3-ю информацию о Докторе (его сторону) или крадет у Доктора предмет, то можешь понизить его Подготовленность на 1 (не ниже 1).

# Оуэн и Трескун

Распредели +2, +1, +1, +0

ТЕНЬ МОЩЬ ВЛИЯНИЕ МАГИЯ  
ПОДГОТОВЛЕННОСТЬ ДОЛГ ОПЫТ

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКАХ

Джил Доктор Детектив   
 Ларри Джек Растов   
 Граф Викарий Морис и Мак-каб

**Артефакт: Золотой серп** (один раз за неделю). Если ты вытаскиваешь Травы (Трефы) из колоды предметов, то ты повышаешь свою Подготовленность на 1.

## Спутник: бельчонок Трескун

Здоров Ранен Убит

Распредели +2, +1, +1, +0

ТЕНЬ МОЩЬ ВЛИЯНИЕ МАГИЯ

**Черты:** Фамильяр, Опытный (Круг жизни, Отравленные приманки).

**Осторожность не помешает** (один раз за неделю). Перед тем как Трескун или Оуэн будет совершать действие, можешь посмотреть 1 верхнюю карту колоды предметов и решить сбросить или оставить ее там.

## Доп. спутник: Стая ворон

Здоров Ранен Убит

Распредели +2, +1, +0, +0

ТЕНЬ МОЩЬ ВЛИЯНИЕ МАГИЯ

	1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя	5 неделя	Ритуал
Герой						
Спутники						

**Способности** (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и либо выбери еще 1, либо получи +1 к характеристике, но не выше +3)

- **Круг жизни.** Если предмет, который нашел Оуэн или Трескун, является Травы (Трефы), то возьми второй предмет из колоды. Если второй является Реликтом (Бубны), то возьми третий. Если третий является Плотью (Черви), то возьми четвертый. Наконец, если четвертый является Алхимией (Пики), то ты завершил круг жизни, и его сила разливается вокруг – все герои повышают свою Подготовленность на 1.
- **Отравленные приманки** (один раз за неделю). Когда спутник-фамильяр делает против Оуэна ход *Шпионаж* (не во время Ритуала) или *Зов долга*, то после выполнения действия этот спутник *получит урон*.
- **Плетёные и лозы корзины** (один раз за неделю). В конце своего хода Оуэн может сбросить 1 предмет, чтобы взять в начале своего следующего хода взять 2 предмета в открытую вместо 1. Также он может сделать это перед Ритуалом, чтобы взять 1 предмет в открытую в начале Ритуала.
- **Древний дуб и священная омега** (один раз за неделю). Если кто-то хочет вступить в *Смертельную схватку* с Оуэном или Трескуном, то Оуэн может использовать эту способность, и тогда противник должен сбросить 1 предмет по своему выбору, иначе *Схватка* отменяется. Но это не работает во время Ритуала.
- **Валлийские песни.** Они помогают Оуэну справиться с рутинными делами. Отныне он не повышает Долг на 1 в конце каждого хода, как другие герои. Вместо этого в конце каждого своего хода Оуэн понижает свою Подготовленность на 1 (но не ниже 1) – чары песен ослабляют его.
- **Стая злых ворон** (одноразовое). В начале своей фазы Оуэн может призвать стаю ворон – это доп. спутник. **Черты:** Фамильяр, Опасный, Замкнутый. Но теперь из-за стаи Оуэн в начале каждого своего хода (включая этот) *получает проблемы*. Вороны покинут его перед Ритуалом. Но Оуэн может отпустить стаю раньше в конце своей фазы спутников. Если он делает это, то все другие герои *получают проблемы*.

