

НОЧЬ В ТОСКЛИВОМ ОКТЯБРЕ

Редакция 3.2

Настольная игра по мотивам романа Роджера Желязны.

Авторы: коллектив Roleplaying News Russian (<http://rpg-news.ru/>).

Правила игры: Иван «Dark Star» Стародубцев.

Автор идеи: Роман «Wizzard Rick» Броницкий.

Оформление: Екатерина «Kerritarin» Павлова (<https://www.artstation.com/kerritarin>).

Иллюстрации персонажей: 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 свела наших героев в одном из небольших городков близ Лондона — именно в его окрестностях пройдёт Ритуал, но его точное место проведения необходимо ещё вычислить. Герои знают об участии друг друга в Игре, но ещё не вышли на контакт. Они не доверяют друг другу, но все же вынуждены работать сообща.

«Ночь в тоскливом октябре» — настольная игра без ведущего по мотивам одноимённого романа Роджера Желязны, напоминающая собой смесь игр 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 выступает против их возвращения). В течение месяца обе стороны готовятся ко дню открытия Врат, собирая различные предметы, заключая союзы и накапливая силу. Собери друзей, раздай буклеты и проведи последнюю ночь в тоскливом октябре за нашей игрой!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игра займёт у компании из 4-6 человек 2-4 часа. Распечатай буклеты персонажей, несколько копий списка предметов и действий, подготовь игральную колоду из 54 карт, от 2 до 12 шестигранных игровых костей (d6), фишки, ручки или карандаши.

КОЛОДА КАРТ

Раздели игральную колоду на 3 части: **колоду предметов**, **колоду героев** и **колоду мест**. **Колода героев** состоит из валетов и джокеров, а **колода мест** — только из дам. В зависимости от числа игроков, в ней должны остаться следующие карты:

4 игрока — 2 чёрных и 2 красных.

5 игроков — 2 чёрных, 2 красных и джокер.

6 игроков — 2 чёрных, 2 красных и 2 джокера.

В начале игры каждый игрок должен взакрытую вытащить из **колоды героев** себе карту. Масть означает его принадлежность к открывающим (**красные**) или закрывающим (**чёрные**). Джокер означает, что игрок может в ходе Игры примкнуть как к открывающим, так и к закрывающим. **Колода предметов** состоит из всех оставшихся карт колоды (кроме джокеров, валетов и дам). Перетасуй колоду предметов и колоду места, а затем положи их в центре стола рубашкой вверх.

ИГРОКИ

Герои игроков — это знаковые персонажи своей эпохи, хорошо известные всем. Пусть каждый участник в начале игры выберет себе буклет героя и заполнит его:

- 1) Определит значения характеристик героя и спутника** (см. Характеристики далее).
- 2) Выберет одну способность, с которой герой начнёт игру** (см. способности в буклете героя).
- 3) Проверит начальные значения счётчиков:** Долг 0, Подготовленность 3, Опыт 0, информации нет ни на кого, предметов нет, спутник здоров (см. Счётчики далее).

СПУТНИКИ

У каждого героя есть спутник. Обычно это животное-фамильяр: пёс Нюх у Джека, кошка Дымка у Безумной Джил... Спутник и герой всегда действуют сообща. Определи характеристики спутника, когда получаешь его. Спутник общается и взаимодействует со спутниками других героев.

Обычно один в паре «герой-спутник» является вычисляющим: он занимается поиском предметов, шпионажем и определением место проведения Ритуала. А на втором лежит обязанность справляться с ежедневной рутинной и устранять соперников. В отличие от героя (с его Подготовленностью), спутник может быть в одном из трёх состояний: **здоров, ранен и убит**. Когда спутник *получает урон*, его состояние ухудшается: здоров -> ранен -> убит. Раненого спутника можно вылечить ходом *Подготовка*. Обычно спутник не может использовать способности своего героя.

У спутников бывают **черты**:

- **Фамильяр** — спутник является волшебным животным, поэтому он может взаимодействовать только со своим хозяином и другими спутниками-фамильярами. Однако он может *Шпионить* за другими героями или вредить им *Зовом долга*.
- **Опасный** — спутник достаточно сильный и крупный, чтобы вступить в *Смертельную схватку* с героями и спутниками, не являющимися Фамильярами.
- **Опытный (*)** — спутник может пользоваться некоторыми способностями своего героя. Вместо * будут указаны названия этих способностей. Чтобы спутник ими мог воспользоваться, они должны быть взяты у самого героя.
- **Замкнутый** — спутник не совершает дополнительных действий.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

У каждого героя или спутника есть характеристики, которые они используют, совершая действия. Распредели **+3, +2, +1, +0** по ним в начале игры.

Тень — способность действовать скрытно и тайно.

Мощь — способность сокрушить противника в прямом противостоянии.

Влияние — способность разбираться с делами и управлять общественным мнением.

Магия — способность работать с предметами и использовать мистические силы.

ОСНОВНАЯ ПРОВЕРКА

Многие действия говорят тебе «испытай **Характеристику**». Это значит:

1) Ты бросаешь 2 игральные кости (2d6), складываешь выпавшие на них значения и добавляешь к полученному результату значение указанной характеристики.

Некоторые способности могут улучшить или ухудшить твой результат.

2) После этого **вытаскиваешь 2 карты** из колоды предметов и выкладываешь их перед собой **взакрытую**. Ты и другие герои могут *Помочь или Помешать* (см. далее), добавив **по 1 карте** с руки к выложенным картам. Когда все добавили карты или спасовали, карты вскрываются и меняют результат действия. После чего вскрытые карты идут в сброс колоды предметов.

Если итоговый результат равен 10 или больше (**10+**), то это **успех** — у тебя все получилось. Если результат равен 7, 8 или 9 (**7-9**), то это **твист** — у тебя получилось, но возникли проблемы. Если результат равен 6 или меньше (**6-**), то это **провал** — твоё положение ухудшилось, но ты хотя бы *получаешь опыт* (см. Опыт далее).

СЧЁТЧИКИ

1) Долг (максимум 6)

Долг — это рутина, твои ежедневные обязанности. Они есть у каждого: у Великого Детektива — расследовать преступления, у Джека — сдерживать тварей в шкафу, а у Графа — пить кровь и посещать балы...

Начальный Долг всех героев равен 0. Но в конце каждой фазы героя его счётчик Долга возрастает на 1 сам собой — если делами не заниматься, они начинают одолевать. Снижать или повышать Долг, можно следуя *Зову долга*.

Если Долг поднимается выше 6, то герой не справился и он вынужден пуститься в бега: для этого ему приходится **сбросить все предметы** (но не артефакты) и он **пропустит своё следующее дополнительное действие**. Но это сразу же понизит Долг героя до 6.

2) Подготовленность (максимум 6)

Подготовленность показывает твою магическую и физическую силу.


Все герои начинают с Подготовленностью равной 3. Подготовленность героя не может быть выше 6. Если её поднимают выше, то она сбрасывается обратно до 6.

Если Подготовленность героя упадёт до 0, то герой потерпел сокрушительное поражение: он пропустит своё **следующее действие** (но не дополнительное) и **потеряет свой артефакт** (если их несколько, то определи какой именно случайным образом). Но если это случилось в ходе *Смертельной схватки*, то артефакт выбирает и забирает победитель схватки. Затем восстанови Подготовленность героя до 1. Поднимая значение своей Подготовленности, ты *получаешь опыт*. Ты можешь поднять свою Подготовленность *Подготовкой*. Чтобы понизить Подготовленность других героев вступи с ними в *Смертельную схватку*.

3) Опыт (максимум 4)

Опыт даёт доступ к новым способностям. Герой получает 1 опыта, когда:

- **Получает результат 6-** на любом своём действии или действии своего спутника.
- **Поднимает свою Подготовленность на 1.**
- **Получает новую информацию** (см. Информация далее).



Когда герой **накопил 4 опыта**, вычеркни его, выбери новую способность и объяви всем, какую способность ты получил. Если герой выбрал все способности в своём буклете, то новый опыт не даст ему других.

4) Информация (максимум 3 на каждого другого героя)

Каждое деление информации что-то означает о другом герое:

1-я информация — это знание о **жилище** героя. Вскрыв эту информацию, опишите, где герой обитает: меблированные апартаменты в городе, хижина в лесу, склеп на старом кладбище, уединённый фамильный особняк, старая лодочная станция...

2-я информация — знание о **тайнике** героя (с предметами).

3-я информация — знание о **стороне** героя (открывающий, закрывающий или джокер).

Когда узнаешь 3-ю информацию о герое — скажи ему об этом, и он покажет тебе взакрытую свою карту героя. Когда ты узнал 3-ю информацию обо всех кроме одного, то ты получаешь 3-ю информацию и на последнего героя (но только 3-ю, тебе всё ещё нужно получить на него 1-ю и 2-ю информацию, если ты ещё это не сделал). Герой всегда знает 3 информации на самого себя. Ты не можешь получить уже имеющуюся информацию дважды. И чтобы узнать следующую информацию, нужно знать предыдущую, если не сказано иначе.

Ты можешь получить информацию с помощью хода *Шпионаж* или выменять её у другого героя ходом *Обмен*, при этом вы оба выиграете, так как не тратите уже имеющуюся у каждого информацию, но получаете новую.

Когда ты выяснишь местоположение жилищ всех героев, ты можешь *Рассчитать место проведения Ритуала*. Это непростая задача, поэтому обменивайся информацией с другими героями, иначе можешь не успеть.

5) Предметы (максимум 6)

Предметы бывают 4 типов: **Травы** (Крести), **Плоть** (Червы), **Реликты** (Бубны), **Алхимия** (Пики). Они берутся из колоды предметов. Возьми 1 предмет в начале каждого хода героя и каждого хода спутника. Предметы всегда берутся в открытую.

У героя не может быть больше 6 предметов: если он набирает больше, то должен тут же сбросить несколько имеющихся, чтобы в итоге предметов было не больше 6.

Собирай предметы с высокими значениями — они помогут победить твоей стороне во время *Ритуала*. Кроме того, «Короли» и «Тузы» обладают ещё особыми свойствами, которые можно использовать и до Ритуала.

Предметы могут служить валютой при *Обмене* или топливом для твоих способностей. Ты сбрасываешь предметы, чтобы *Помочь или Помешать* другим.

Чтобы раздобыть больше предметов, отправляйся на *Поиски предметов*.

Если колода предметов закончилась, то её сброс перетасовывается и формирует новую колоду.

ФАЗЫ ИГРЫ

Подготовка к ритуалу разбита на 5 недель.

1 неделя — все присматриваются друг к другу, стараются выйти на контакт и заключить временные союзы. А ещё это лучшее время для поиска предметов.

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

3 неделя — герои становятся сильнее и наносят друг другу серьёзные раны. Это пора активных действий.

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

5 неделя — почти все карты вскрыты: герои уверены насчёт друг друга и готовы к Ритуалу. В начале этой недели все джокеры по очереди вскрываются, начиная с героя, который будет ходить первым на этой неделе, и открыто объявляют, на чьей стороне они выступают. Если джокеров несколько, то они **обязаны выступить за разные команды** (открывающие / закрывающие), так чтобы состав команд на Ритуале был как можно более равным.

Ритуал — полнолуние. Настало время зажечь костёр у Врат и начать финальное противостояние, чтобы остановить Древних Богов или впустить их в наш мир.

СТРУКТУРА НЕДЕЛИ

Каждую неделю игроки ходят по очереди. Проще всего выбрать в начале недели случайным образом того, кто ходит первым, а затем все остальные ходят по часовой стрелке относительно него. Сначала проходит фаза героев и все по очереди делают действия за своих героев, а затем фаза спутников и все по очереди делают действия за своих спутников. Как только все походили в фазу героев и в фазу спутников, начинается новая неделя. Снова выбирается тот, кто будет ходить первым, и так далее. Однако, один и тот же игрок не может начинать ходить первым 2 недели подряд.

В фазу героев нужно:

- 1) Взять в открытую 1 предмет из колоды предметов.
- 2) Совершить действие героем.
- 3) Совершить или пропустить дополнительное действие героем.
- 4) Повысить свой счётчик Долга на 1.

В фазу спутников нужно:

- 1) Взять в открытую 1 предмет из колоды предметов.
- 2) Совершить действие своим спутником.
- 3) Совершить или пропустить 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, договорённостях, сделках, заключении союзов и небольших сценках, которые вы хотели бы отыграть — делайте это, когда считаете нужным и логичным.

РИТУАЛ

31 октября все нашедшие место проведения ритуала, собираются там и разводят костёр, вокруг которого располагаются кругом: на одной половине — открывающие, на другой — закрывающие. Герои бросают в костёр заранее приготовленные материалы и магические снадобья, а также используют свои артефакты. Этой ночью Игра завершится!

Финальное противостояние между героями состоится в особом мистическом месте, расположение которого ещё нужно вычислить. Когда начинается Ритуал вскройте верхнюю карту колоды мест и примените её эффекты:

- **Заброшенная церковь** (Дама Крести) — на святой земле нет места насилию: во время Ритуала нельзя вступать в *Смертельную схватку*.
- **Готический особняк** (Дама Червей) — достойные чтят обычаи гостеприимства: во время Ритуала нельзя совершать *Шпионаж*.

Перекрёсток семи дорог (Дама Бубен) — пути переплетаются и разрастаются, кто знает, что они принесут?: в начале Ритуала каждый герой берет взакрытую по одному предмету из колоды.

- **Холм с руинами капища** (Дама Пик) — забытые боги подпитывают нарастающий хаос: в начале каждого раунда Ритуала, исключая Конфликт, в каждой команде один случайный герой **получает проблемы**.

Кроме того масть дамы считается **козырной** (см. далее).

Далее отдельно открывающие и закрывающие из всех своих предметов **формируют колоды команд**, а затем перетасовывают их.

Сам Ритуал проходит по раундам. Каждый раунд открывающие и закрывающие берут взакрытую по одной карте из своей колоды команды пока не спасуют. Вместо вытягивания предмета из колоды, можно положить артефакт с руки в открытую. Когда обе стороны спасовали, они вскрываются и считается сумма карт.

При этом **король, туз и все карты козырной масти** имеют значение **10**, а **артефакты** — **11**. В качестве карт артефактов можно использовать карты из колоды игроков. Если сумма **превысила 21**, то она **считается как 0**. Если по итогу у закрывающих сумма больше — они получают **1 жетон Врат**, иначе — его получают открывающие.

Ритуал продолжается по раундам до тех пор, пока у всех героев не останется артефактов на руках и не закончатся обе колоды предметов.

В конце **побеждает та сторона, которая набрала больше жетонов Врат**.

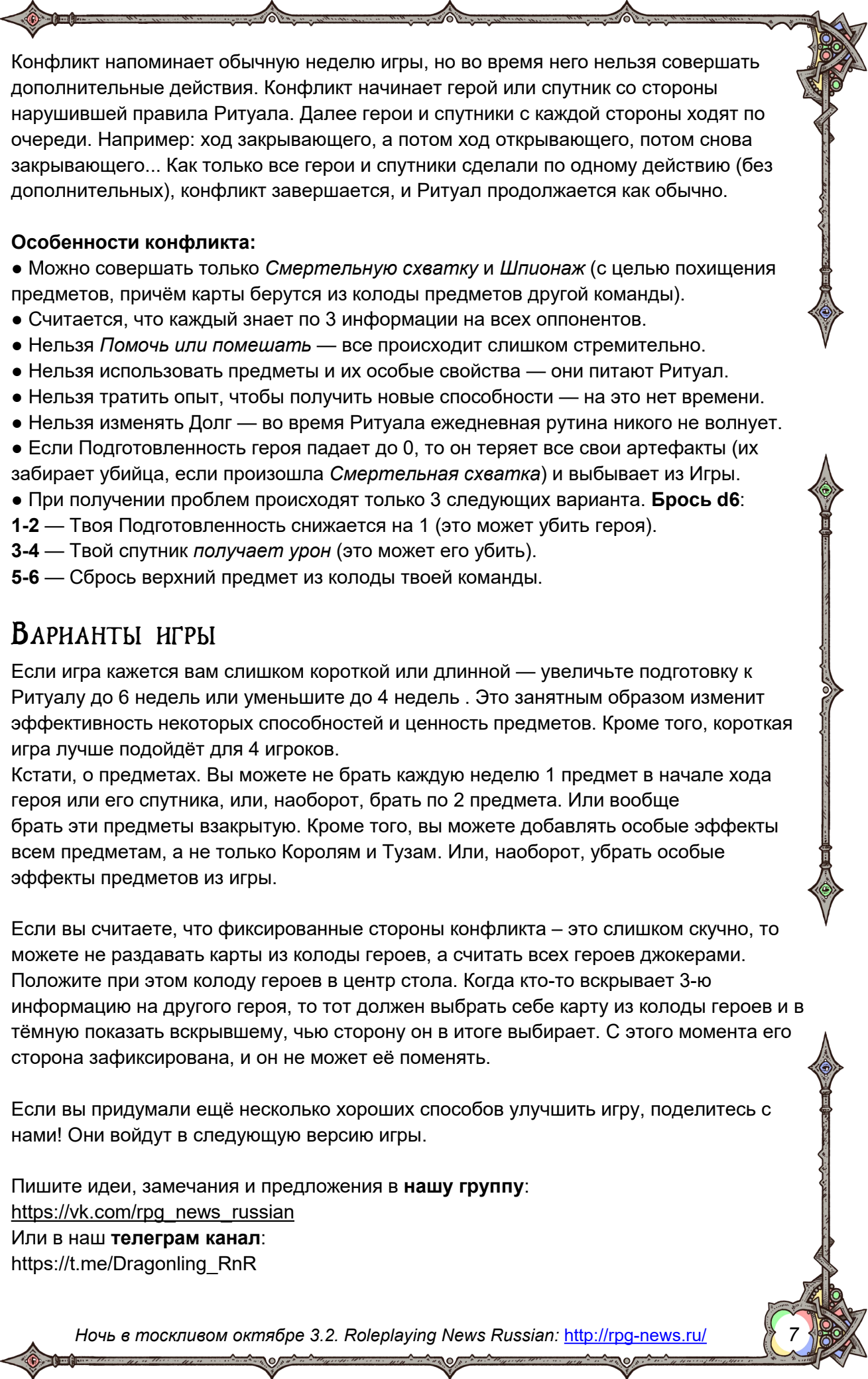
При равном количестве жетонов побеждают закрывающие.

Во время Ритуала не забывайте красочно описывать, что именно вы бросаете в костёр, и к чему это приводит: буйство магии, виды иных измерений...

КОНФЛИКТ ВО ВРЕМЯ РИТУАЛА

После любого обычного раунда одна из сторон может решить **нарушить правила Ритуала**. Если одна из сторон это сделала, то вместо обычного раунда ритуала произойдёт особый — Конфликт. Все герои и спутники на той стороне, которая нарушила правила Ритуала, **получают -1 на свои действия**.

Важно! Во время Ритуала может произойти лишь один Конфликт.



Конфликт напоминает обычную неделю игры, но во время него нельзя совершать дополнительные действия. Конфликт начинает герой или спутник со стороны нарушившей правила Ритуала. Далее герои и спутники с каждой стороны ходят по очереди. Например: ход закрывающего, а потом ход открывающего, потом снова закрывающего... Как только все герои и спутники сделали по одному действию (без дополнительных), конфликт завершается, и Ритуал продолжается как обычно.

Особенности конфликта:

- Можно совершать только *Смертельную схватку* и *Шпионаж* (с целью похищения предметов, причём карты берутся из колоды предметов другой команды).
- Считается, что каждый знает по 3 информации на всех оппонентов.
- Нельзя *Помочь или помешать* — все происходит слишком стремительно.
- Нельзя использовать предметы и их особые свойства — они питают Ритуал.
- Нельзя тратить опыт, чтобы получить новые способности — на это нет времени.
- Нельзя изменять Долг — во время Ритуала ежедневная рутина никого не волнует.
- Если Подготовленность героя падает до 0, то он теряет все свои артефакты (их забирает убийца, если произошла *Смертельная схватка*) и выбывает из Игры.
- При получении проблем происходят только 3 следующих варианта. **Брось d6:**
 - 1-2** — Твоя Подготовленность снижается на 1 (это может убить героя).
 - 3-4** — Твой спутник *получает урон* (это может его убить).
 - 5-6** — Сбрось верхний предмет из колоды твоей команды.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Если игра кажется вам слишком короткой или длинной — увеличьте подготовку к Ритуалу до 6 недель или уменьшите до 4 недель. Это занятным образом изменит эффективность некоторых способностей и ценность предметов. Кроме того, короткая игра лучше подойдёт для 4 игроков.

Кстати, о предметах. Вы можете не брать каждую неделю 1 предмет в начале хода героя или его спутника, или, наоборот, брать по 2 предмета. Или вообще брать эти предметы взакрытую. Кроме того, вы можете добавлять особые эффекты всем предметам, а не только Королям и Тузам. Или, наоборот, убирать особые эффекты предметов из игры.

Если вы считаете, что фиксированные стороны конфликта – это слишком скучно, то можете не раздавать карты из колоды героев, а считать всех героев джокерами. Положите при этом колоду героев в центр стола. Когда кто-то вскрывает 3-ю информацию на другого героя, то тот должен выбрать себе карту из колоды героев и в тёмную показать вскрывшему, чью сторону он в итоге выбирает. С этого момента его сторона зафиксирована, и он не может её поменять.

Если вы придумали ещё 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

Или в наш **телеграм канал**:

https://t.me/Dragonling_RnR

СПИСОК ПРЕДМЕТОВ

ТРАВЫ (КРЕСТИ)

- 2 – Ветви омелы, срезанные на закате.
- 3 – Четырехлистный клевер.
- 4 – Смесь целебных трав.
- 5 – Редкие восточные пряности.
- 6 – Иссохшая виноградная лоза.
- 7 – Цветок экзотического растения.
- 8 – Прутья старой плакучей ивы.
- 9 – Бледные серные грибы.
- 10 – Корень мандрагоры, завернутый в шёлк.

Король – Жёлуди векового дуба: сбрось жёлуди, чтобы дать выбранному герою в его ход совершить действие (или дополнительное действие), которое он не может совершить из-за того, что его Подготовленность падала до 0 (или Долг повышался выше 6).

Туз – Сок Иггдрасиля: сбрось сок в начале недели или начале Ритуала, чтобы вернуть в игру одного погибшего спутника (кроме дополнительных). Спутник вернётся в состоянии «Здоров».

Алхимия (Пики)

- 2 – Пузырёк со снотворным.
- 3 – Набор химических реактивов.
- 4 – Ладан из Святой земли.
- 5 – Селитра в ящичке.
- 6 – Прах египетской мумии.
- 7 – Табакерка с пылью фей.
- 8 – Мерцающие кристаллы из иного мира.
- 9 – Призрачная кровь луны.
- 10 – Звёздный свет в хрустальном фиале.

Король – Вода из источника Мимира: сбрось воду, чтобы получить одну информацию на любого героя.

Туз – Философский камень: сбрось камень, чтобы либо взять себе из сброса колоды предметов любой предмет, либо получить любой сброшенный артефакт.

РЕЛИКТЫ (БУБНЫ)

- 2 – Рунический камень.
- 3 – Запечатанная священная урна.
- 4 – Древний свиток с заклятьем.
- 5 – Заплесневелый колдовской фолиант.
- 6 – Восковая маска Ньярлатхотепа.
- 7 – Костяной идол морского змея.
- 8 – Ритуальный нож с тонким лезвием.
- 9 – Кусок зелёного плаща рыжеволосой леди.
- 10 – Медное зеркало Хастура.

Король – Меч из камня: сбрось меч, чтобы понизить на 1 Подготовленность любого героя.

Туз – Святой Грааль: после любого броска, сбрось Грааль, чтобы перебросить результат и использовать большее из двух значений.

ПЛОТЬ (ЧЕРВЫ)

- 2 – Труп фермера, в котором не осталось ни капли крови.
- 3 – Чешуя чёрного полоза.
- 4 – Труп полисмена с перерезанным горлом.
- 5 – Ребра и коленная чашечка вора.
- 6 – Сломанный хребет висельника.
- 7 – Печень и почки утопленника.
- 8 – Глазные яблоки лжеца.
- 9 – Тазобедренная кость дворянина.
- 10 – Череп охотника на ведьм.

Король – Сустав Иллариона: сбрось сустав, чтобы понизить на 1 Долг любого героя.

Туз – Щупальце Древнего: после любого броска, сбрось Щупальце, чтобы перебросить результат и использовать меньшее из двух значений.

ДЕЙСТВИЯ

ШПИОНАЖ

Когда выслеживаешь противника, назови свою цель и **испытай Тень**:

На 10+ ты многое узнал о цели — выбери 1, либо выбери 2, но *получи проблемы*.

На 7-9 ты узнал о цели кое-что — выбери 1, но *получи проблемы*.

На 6- на самом деле это цель шпионила за тобой — она выбирает 1.

Выборы:

- Получить 1 информацию о цели.
- Выкрасть 1 предмет (вытащи его взакрытую, нужна 2-я информация о цели).

СМЕРТЕЛЬНАЯ СХВАТКА (нужна 1-я информация о цели)

Когда нападаешь на противника, назови свою цель и **испытай Мощь**:

На 10+ ты вышел победителем — выбери 1, либо выбери 2, но *получи проблемы*.

На 7-9 ты нанёс удар, но бой был тяжёлым — выбери 1, но *получи проблемы*.

На 6- ты проиграл этот бой — цель выберет 1. В случае если целью был даже не опасный спутник-фамильяр, то он может в ответ ранить героя.

Выборы :

- Понизить Подготовленность цели на 1.
- *Нанести урон* спутнику цели (1 раз за действие для каждого спутника).

ЗОВ ДОЛГА (нужна 1-я информация о цели)

Когда разбираешься со своими делами или навлекаешь беды на противника, назови свою цель и **испытай Влияние**:

На 10+ ты хорошо справился — выбери 1, либо выбери 2, но *получи проблемы*.

На 7-9 дела идут терпимо — выбери 1, но *получи проблемы*.

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

Выборы:

- Понизить на 1 Долг цели.
- Повысить на 1 Долг цели (нужна 2-я информация о цели).

ПОИСК ПРЕДМЕТОВ

Когда отправляешься на поиски чудесных предметов, **испытай Магию**:

На 10+ возьми из колоды 2 предмета.

На 7-9 возьми из колоды 1 предмет.

На 6- ты потерпел фиаско – *получи проблемы*.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ПОДГОТОВКА (нужна 1-я информация о цели)

Герой может сбросить 1 предмет, чтобы:

- Повысить на 1 свою Подготовленность или Подготовленность знакомого героя.
- Вылечить (раненый станет здоров) своего спутника или спутника знакомого героя.
- Устроить новый тайник и перенести в него все свои предметы – это лишит всех других героев 2-й информации о тебе. Это можно сделать только **1 раз за игру**.
- Вычеркнуть одну свою взятую способность и взять новую способность. Таким образом нельзя вычеркнуть одноразовые способности, которые уже были использованы за время игры.

Спутник может сбросить 1 предмет, чтобы:

- Повысить на 1 Подготовленность своего хозяина.
- Вылечить себя или спутника знакомого героя. Фамильяры могут лечить только других фамильяров.

ОБМЕН (нужна 1-я информация о цели)

Когда приходишь вечером к знакомому герою, можешь в беседе у камина обменяться с ним сведениями и предметами. На обмен можно, **предложить что-то одно**:

- 1 информацию, которая ему ещё не известна (знания о других игроках или о себе). Обмениваясь информацией, оба героя выигрывают, так как получают новые сведения, не расставаясь с уже имеющимися.
- Знание о месте проведения Ритуала, если ты уже вычислил его.
- 1 предмет (по твоему выбору/по его выбору/взакрытую).
- 1 артефакт (по твоему выбору/по его выбору/взакрытую).
- Оказать услугу: применить способность против кого-то конкретного, попросить игрока-джокера встать на вашу сторону в финале...

Важно! Если герой пообещал в рамках этого действия услугу, то он обязан её оказать, так как джентльмены и леди не нарушают данного ими слова.

ВЫЧИСЛЕНИЕ МЕСТА ПРОВЕДЕНИЯ РИТУАЛА

Когда у тебя есть 1-я информация о всех героях (исключая тех, кто выбыл из Игры, даже если они сумели в неё вернуться), ты можешь *Вычислить место проведения Ритуала*. Иначе ты просто не попадёшь на Ритуал, то есть ты выбываешь из Игры перед финальным противостоянием. Когда ты вычислил место, **посмотри верхнюю карту колоды мест** – это поможет лучше подготовиться к Ритуалу.

РАЗНОЕ

ПРОБЛЕМЫ

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

- 1 – Твоя Подготовленность понижается на 1 (это не может понизить её до 0)
- 2 – Твой спутник ранен (это не может убить спутника).
- 3 – Твой Долг повышается на 1 (это не может повысить его выше 6).
- 4 – Сбрось 1 случайный предмет (игрок справа от тебя вытащит его взакрытую).
- 5 – Следующий твой ход (героя или спутника) получает штраф -1.
- 6 – Случайный герой узнает о тебе одну информацию.

Однако, учитывай, что:

- 1) **Результат не может противоречить твоим действиям:** ты не можешь повысить твой Долг, если ты его понижал; не можешь потерять предмет, если искал их...
 - 2) **Результат не может не выполняться:** ты не можешь «сбросить предмет», если у тебя их нет; ты не можешь понизить Подготовленность на 1, если она 1; раненый спутник не может быть ранен повторно; герой не может получить о тебе информацию, если уже знает 3 информации о тебе...
- Если выполняется ограничение 1) или 2), то вместо выпавшего значения бери **следующее за ним** (считай, что 1 идёт после 6), если для него снова выполняется 1) или 2), то бери следующее за ним и так далее.

Помочь или помешать

Когда кто-то совершает действие, все герои (включая того, кто делает ход) могут *Помочь или Помешать*. Для этого каждый, кто хочет вмешаться, добавляет 1 карту взакрытую со своей руки к тем картам, которые были вытащены при проверке. Игроки добавляют карты по очереди по часовой стрелки, начиная с игрока, совершающего действие. После чего выложенные карты перемешиваются и вскрываются:

- Каждая **красная** карта даст +1 к результату.
- Каждая **чёрная** карта даст -1 к результату.

После чего все вскрытые карты идут в сброс колоды предметов.

Способности и особые предметы

Многие способности и особые предметы не требуют траты действий на их применение. Как правило их можно заявлять в любой момент недели, но не во время действия – либо до, либо после. Заявка может изменить выбор последующего действия и его цель. Например, Граф не может переехать в запасное жилище, если с ним уже вступили в *Смертельную схватку* и сделали бросок, но он может переехать прямо перед этим, и тогда другой герой не сможет заявить *Схватку* против Графа и будет вынужден сделать что-то иное.