

НОЧЬ В ТОСКЛИВОМ ОКТЯБРЕ.

РЕДАКЦИЯ 2.2.

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://vk.com/ris01_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 редет, 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. Игроки знают об участии друг друга в игре, но не 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 против их возвращения). В течение месяца обе стороны готовятся ко дню открытия Врат, собирая различные ингредиенты, 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 2-3 часа. Подготовь буклеты персонажей, игральную колоду из 54 карт, от 2 до 12 шестигранных кубиков (d6), ручки или карандаши, и объясни всем правила игры.

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):

4 игрока — 2 чёрных и 2 красных.

5 игроков — 2 чёрных, 2 красных и джокер.

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

В начале игры каждый игрок должен втёмную 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 хорошо 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 начнёт игру** (см. способности в буклете игрока).
- 3) **Проверит начальные значения счётчиков:** Долг 0, Подготовленность 2, Опыт 0, информации нет ни на кого, ингредиентов нет, спутник здоров (см. Счётчики далее).

Спутники

У каждого игрока есть спутник. Как правило, это животное-фамильяр (пёс Нюх у Джека, кошка Дымка у Безумной Джил 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 устранять соперников.

В отличие от игрока (с его Подготовленностью), спутник может быть в одном из трёх 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* за другими игроками или содействовать/вредить им, следуя *Зову долга*.
- **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 взяты игроком.
- **Замкнутый** — спутник не будет никому *Помогать* и ни с кем *Обмениваться*.

БАЗОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

У каждого игрока или спутника есть основные характеристики, которые они используют. Распредели **+2, +1, +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 ингредиентами и использовать мистические силы.

Лучше распределять характеристики 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 ход *Помощь* могут улучшить или ухудшить результат.

Важно! 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 получилось, но ты обычно *получаешь проблемы*, либо у тебя получилось не все.

Если результат равен 6 или меньше (**6-**), то это **провал** — у тебя ничего не получилось и твоё положение ухудшилось, но на ошибках учатся, и 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 Детектива — расследовать преступления, у Джека — сдерживать тварей в шкафу и зеркале, а у Графа — необходимость пить кровь и т.д. Каждый игрок сам описывает, что составляет его долг и почему он возрастает.

Начальный Долг всех игроков равен 0. Но в начале каждой недели счётчик Долга возрастает на 1 сам собой — если делами не заниматься, они начинают одолевать. Кроме того, у противников есть и другие способы повысить Долг игрока. Снижать свой Долг или повышать Долги конкурентов, можно следуя *Зову долга*.

Если Долг игрока возрастает выше 6, то игрок выбывает из Игры — его арестовали, его одолел голод, или он не смог скрыться от разъярённых крестьян с вилами. Артефакты и ингредиенты игрока остаются в его тайнике. И если его спутники живы, то это ещё не конец Игры для них — спутники вполне могут дожить до Ритуала и победить в нем (если их не убьют до этого).

2) Подготовленность (максимум 6)

Подготовленность показывает твою магическую и физическую силу.

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

Если Подготовленность игрока упадёт до 0, то игрок выходит из Игры: он погиб, его победили в схватке, ему пришлось бежать или что-то ещё. Артефакты и ингредиенты игрока остаются в его тайнике. И если его спутники живы, то это ещё не конец Игры для них — спутники вполне могут дожить до Ритуала и победить в нем (если их, конечно, не убьют до этого).

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 (максимум 4)

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

- Получает результат 6- на любом своём 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 вычёркивает их и берет новую способность. Игрок должен обязательно сказать другим игрокам, какую способность он взял.

4) Информация (максимум 3 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). Вскрыв эту информацию, опишите вместе, где игрок обитает: мебелированные апартаменты, хижина в лесу, склеп на старом кладбище, фамильный особняк и т.д.

2-я информация — знание о стороне игрока (открывающий, закрывающий или джокер). Когда узнаешь эту информацию об игроке — скажи ему об этом, и он 3-покажет тебе втёмную свою карту игрока. Когда ты узнал 2-ю информацию обо всех игроках кроме одного, то ты получаешь 2-ю информацию и на последнего игрока (только 2-ю, тебе все ещё нужно получить на него 1-ю информацию, если ты ещё 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, если не сказано иначе. Записывай информацию на каждого игрока отдельно. Ты можешь получить информацию с помощью хода *Шпионаж* или выменять её у другого игрока ходом *Обмен*, при этом вы оба выиграете, так как не тратите уже имеющуюся у каждого информацию, но получаете новую. Когда ты выяснишь местоположение убежищ всех Игроков, ты можешь *Рассчитать местоположение Ритуала*. Это непростая задача, поэтому обменивайся информацией с другими игроками, иначе можешь не успеть.

5) Ингредиенты (максимум 6)

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 тут же сбросить несколько имеющихся, чтобы в итоге ингредиентов было не больше 6). Собирай ингредиенты 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. Также ингредиенты могут служить валютой при *Обмене* или «топливом» для 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 2-ю и 3-ю 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 серьёзные раны. Это время активных действий.

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

5 неделя — почти все карты вскрыты: игроки уверены насчёт 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 выступают.

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 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) Повисить свой счётчик 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:

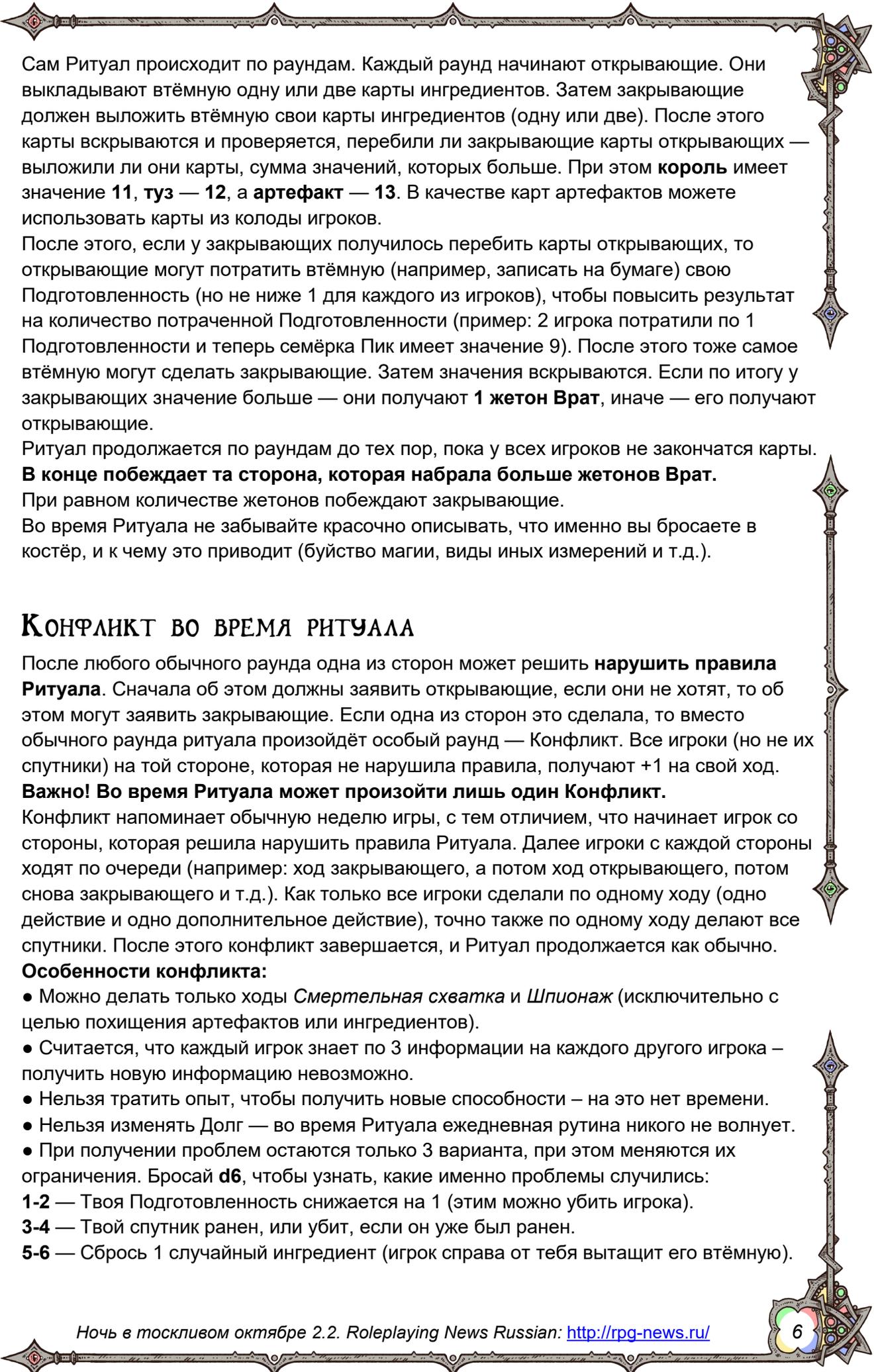
- 1) Сделать действие своим спутником.
- 2) Сделать или не сделать дополнительное действие спутником.

Если у тебя несколько спутников, то они действуют один за другим в фазу спутников. Разумеется, все это не ограничивает участников в общении, договорённостях, 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 свои артефакты. Этой ночью Игра завершится!

Финальное противостояние между игроками состоится в особом мистическом месте, расположение которого ещё нужно вычислить. Им может оказаться старинный особняк, перекрёсток дорог, руины церкви, холм с остатками капища и т.д.



Сам Ритуал происходит по раундам. Каждый раунд начинают открывающие. Они выкладывают втёмную одну или две карты ингредиентов. Затем закрывающие должны выложить втёмную свои карты ингредиентов (одну или две). После этого карты вскрываются и проверяется, перебили ли закрывающие карты открывающих — выложили ли они карты, сумма значений, которых больше. При этом **король** имеет значение **11**, **туз** — **12**, а **артефакт** — **13**. В качестве карт артефактов можете использовать карты из колоды игроков.

После этого, если у закрывающих получилось перебить карты открывающих, то открывающие могут потратить втёмную (например, записать на бумаге) свою Подготовленность (но не ниже 1 для каждого из игроков), чтобы повысить результат на количество потраченной Подготовленности (пример: 2 игрока потратили по 1 Подготовленности и теперь семёрка Пик имеет значение 9). После этого тоже самое втёмную могут сделать закрывающие. Затем значения вскрываются. 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.

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

КОНФЛИКТ ВО ВРЕМЯ РИТУАЛА

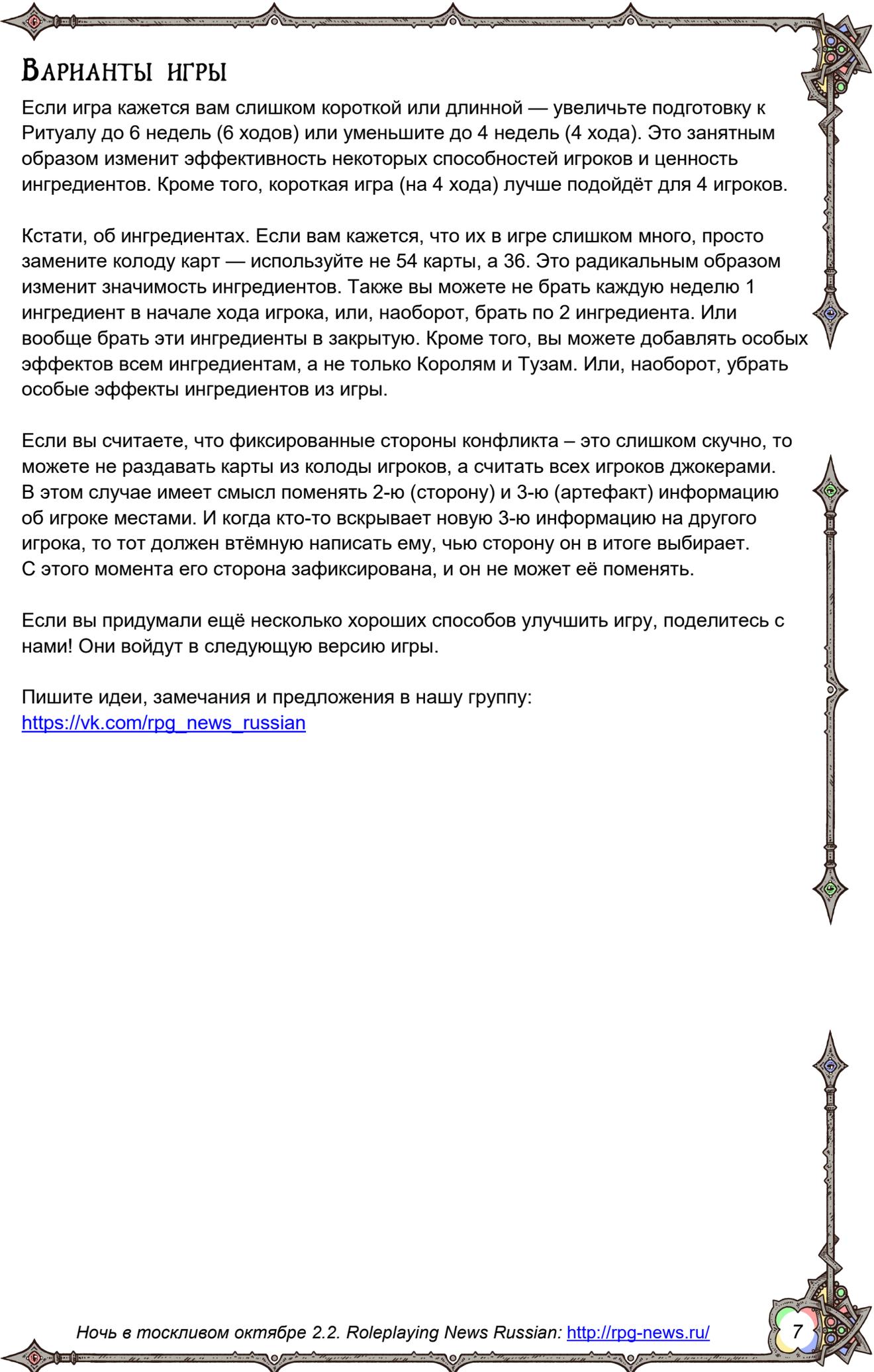
После любого обычного раунда одна из сторон может решить **нарушить правила Ритуала**. Сначала об этом должны заявить открывающие, если они не хотят, то об этом могут заявить закрывающие. Если одна из сторон это сделала, то вместо обычного раунда ритуала произойдёт особый раунд — Конфликт. Все игроки (но не их спутники) на той стороне, которая не нарушила правила, получают +1 на свой ход.

Важно! Во время Ритуала может произойти 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* (исключительно с целью похищения артефактов или ингредиентов).
- 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 изменять 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 втёмную).



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

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

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, или, наоборот, брать по 2 ингредиента. Или вообще брать эти ингредиенты в закрытую. Кроме того, вы можете добавлять особых эффектов всем ингредиентам, а не только Королям и Тузам. Или, наоборот, убрать особые эффекты ингредиентов из игры.

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 2-ю (сторону) и 3-ю (артефакт) информацию об игроке местами. И когда кто-то вскрывает новую 3-ю информацию на другого игрока, то тот должен втёмную написать ему, 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

СПИСОК ИНГРЕДИЕНТОВ

ТРАВЫ (КРЕСТИ)

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

Король – Жёлуди вековечного дуба: сбрось жёлуди, чтобы повесить на 1 любую характеристику свою или своего спутника (но она не может стать больше, чем +2 в итоге).

Туз – Сок Иггдрасиля: сбрось сок в начале любой недели, чтобы вернуть в игру одного выбывшего из неё спутника (включая дополнительных). Спутник вернётся в игру в состоянии «Здоров». Спутника нельзя вернуть во время Ритуала.

РЕЛИКТЫ (БУБНЫ)

- 2 – Кусок зелёного плаща рыжеволосой леди.
- 3 – Запечатанная священная урна.
- 4 – Рунический камень.
- 5 – Заплесневелый колдовской фолиант.
- 6 – Знак Ньярлатхотепа.
- 7 – Свиток с заклятьем.
- 8 – Ритуальный нож с тонким лезвием.
- 9 – Идол морского змея.
- 10 – Зеркало Хастура.

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

Туз – Святой Грааль: после своего броска или броска своего спутника, сбрось Грааль, чтобы перебросить результат и использовать новое значение.

АЛХИМИЯ (ПИКИ)

- 2 – Пузырёк с сильнодействующим снотворным.
- 3 – Набор химических реактивов.
- 4 – Селитра в ящичке.
- 5 – Ладан из Святой земли.
- 6 – Прах египетской мумии.
- 7 – Ступка 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 1 информацию на любого игрока.

Туз – Философский камень: сбрось философский камень в начале недели, чтобы вернуть в игру одного выбывшего из неё игрока. У него Долг 4, Опыт 0, Подготовленность 2, ингредиентов нет, информации столько же, сколько он и знал раньше до того, как выбыл. Вдобавок он потеряет одну свою способность. Также он не может брать при развитии Одноразовые способности, которые уже использовал на этой игре. Игрока нельзя вернуть во время Ритуала.

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 – Сустав святого Иллариона.

Король – Череп охотника на ведьм: сбрось череп, чтобы повесить на 1 Долг любого игрока.

Туз – Щупальце Древнего: после броска другого игрока или спутника, сбрось Щупальце, чтобы он перебросил результат и использовал новое значение.

ОБЩИЕ ХОДЫ

ПОИСК ИНГРЕДИЕНТОВ *(действие)*

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

На 10+ ты отыскал ингредиент и знаешь, где найти ещё 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 убежище — возьми 1 ингредиент из колоды.

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

На 6- в ходе поисков 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 это цель шпионила за тобой — она выбирает 1.

Выборы:

- Получить 1 информацию о цели (можно выбрать дважды).
- Выкрасть у цели один артефакт или ингредиент по твоему выбору (у тебя должно быть 3 информации о цели).

Важно! На первой неделе нельзя вскрыть 2-ю и 3-ю информацию об игроке.

СМЕРТЕЛЬНАЯ СХВАТКА *(действие)*

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

На 10+ ты вышел победителем, выбери одно:

- Сражаться яростно — выбери 2 и *получи проблемы*.
- Беречь силы и не подставляться — выбери 1.

На 7-9 ты нанёс удар, но какой ценой? — выбери 1 и *получи проблемы*.

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

Выборы:

- Понизить Подготовленность противника на 1 (можно выбрать дважды).
- Ранить спутника противника или убить его, если спутник уже был ранен.

Важно! Этот ход нельзя сделать на 1-й неделе.

Чтобы сделать этот ход у тебя должна быть 1 информация о цели (знание об убежище). Только спутники с чертой Опасный могут вступать в *Смертельную схватку* с другими игроками. Если ты убиваешь этим ходом другого игрока, но его спутник ещё жив, то ты только забираешь у него 1 артефакт и 1 ингредиент по твоему выбору (остальные остаются в его тайнике и их все ещё можно выкрасть). Но если ты убиваешь последнего спутника уже мёртвого игрока или убиваешь игрока, у которого не осталось спутников, то забираешь все оставшиеся в тайнике ингредиенты и артефакты.

Зов долга (действие)

Когда разбираешься с навалившимися делами (необходимость пить кровь, работать в лаборатории, читать проповеди и т.д.), помогаешь знакомым или усложняешь жизнь конкурентам (отвлекаешь или подставляешь их, натравливаешь на них полицию или местных жителей), назови свои цели и **бросай 2d6 + Влияние**:

На 10+ ты хорошо справился — выбери одно:

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

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

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

Выборы:

- Уменьшить на 1 свой Долг (можно выбрать дважды).
- Повысить или понизить на 1 Долг цели, если знаешь хотя бы 1 информацию о ней.

Важно! Если делаешь этот ход против игрока (как с целью помочь, так и навредить), то у тебя должна быть 1 информация о цели (знание об убежище).

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 – Игрок, против которого ты действовал, получает о тебе 1 информацию.
- 4 – Сбрось 1 случайный ингредиент (пусть игрок справа от тебя вытащит его втёмную).
- 5 – Твой Долг повышается на 1 (это не может повысить его выше 6).
- 6 – Случайный игрок получает о тебе 1 информацию.

Однако учитывай, что:

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...

2) **Результат не может не выполняться:** ты не можешь “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...

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 т.д.

Если ни один из шести результатов не может быть выполнен, то считай, что в этот раз проблемы прошли стороной.

СПОСОБНОСТИ И ОСОБЫЕ ИНГРЕДИЕНТЫ

Многие способности и особые ингредиенты (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).

ПОДГОТОВКА *(дополнительное действие)*

Игрок может потратить 1 ингредиент, чтобы:

- Повысить на 1 свою Подготовленность или Подготовленность другого игрока, о котором он знает хотя бы 1 информацию.
- Вылечить своего спутника (если он был ранен, то становится здоров) или спутника другого игрока, о котором он знает хотя бы 1 информацию.

Спутник может потратить 1 ингредиент, чтобы:

- Повысить на 1 Подготовленность своего хозяина.
- Вылечить себя или спутника другого игрока, о котором знает хотя бы 1 информацию.

Важно! Повышение Подготовленности игрока также даёт ему 1 опыт.

ПОМОЩЬ *(дополнительное действие)*

Если хочешь помочь другому игроку или спутнику, о котором знаешь хотя бы 1 информацию, назови, с чем ты помогаешь, и когда он будет делать свой следующий ход, **бросай 2d6 + ЖАРАКТЕРИСТИКА** (Мощь – при *Смертельной схватке*, Тень – при *Шпионаже*, Магия – при *Поиске ингредиентов* и Влияние – следуя *Зову долга*):

На 10+ ты отлично помог ему — используйте как результат его хода лучший из его и твоего бросков (например, у тебя — 9, а у него — 5, тогда вы можете использовать 9 как результат его хода).

На 7-9 как 10+, но ты подставился и *получаешь проблемы*.

На 6- ты не смог ему помочь и результат **6-** того хода сработал на тебя.

Важно! Спутники с чертой *Фамильяр* могут помогать только своим хозяевам или другим спутникам-фамильярам (т.к. люди просто не понимают звериную речь).

Важно! В одном ходе может помочь лишь один игрок или спутник.

ОБМЕН *(дополнительное действие)*

Когда приходишь вечером к другому игроку, о котором знаешь хотя бы 1 информацию, можешь в беседе у камина за чашкой отменного чая обменяться с ним сведениями и предметами. На обмен можно, например, предложить что-то одно из списка:

- 1 информацию, которая ему ещё не известна (знания о других игроках или о себе).

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

- Знание о месте проведения Ритуала (если ты уже вычислил его).
- 1 ингредиент (по твоему выбору/по его выбору/втемную).
- 1 артефакт.
- Оказать иную услугу (применить способность против кого-то конкретного, попросить игрока-джокера встать на вашу сторону и т.д.).

Важно! Если игрок пообещал в рамках этого хода услугу, то он обязан её оказать.

ВЫЧИСЛИТЬ МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ РИТУАЛА *(дополнительное действие)*

Когда у тебя есть информация об убежищах всех игроков (исключая тех, кто выбыл из Игры, даже если они сумели в неё вернуться), ты можешь вычислить место проведения Ритуала. Иначе ты просто не попадешь на Ритуал, то есть ты выбываешь из Игры перед финальным противостоянием.