

ДЖЕК И НЮХ

Распредели +3, +2, +1, +0



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКАХ

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

Артефакт: Нож Каина. Когда Джек вступает в *Смертельную схватку* с другим героем, при результате **7-9** Джек может использовать нож и сделать на 1 выбор больше, но он не сможет *нанести урон* спутнику-фамильяру. Нож предназначен для людей и крови будет много...

Спутник: верный пёс Нюх

Здоров Ранен Убит

Распредели +3, +2, +1, +0



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

Друг за друга (1 раз за неделю). Если в ходе *Смертельной схватки* кто-то понимает 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

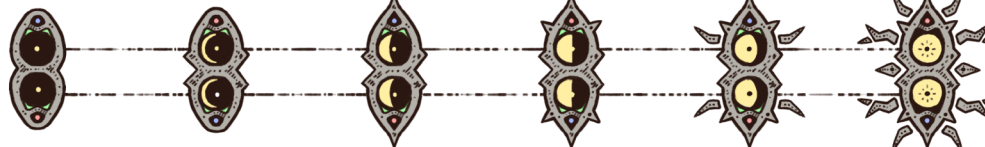
4 неделя

5 неделя

Ритуал

Герой

Спутник



Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и выбери еще 1)

- **Твари в гардеробе, круге, зеркале и паровом котле.** Тварей в доме Джека не сложно держать в страхе, главное — не дать им вырваться наружу и устроить хаос. Следуя *Зову долга*, чтобы только понизить свой Долг, на **7-9** сделай на 1 выбор больше.
- **Рыжий локон.** Когда Джек или Нюх вытягивает из колоды предметов 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** (1 раз за неделю). Джек знает как появиться в нужном месте в нужное время. В начале фазы другого героя или спутника, Джек может сбросить 1 предмет, чтобы вне очереди и без траты дополнительного действия сделать с этим персонажем *Обмен* или *Подготовку* (только с целью лечения).
- **Любопытный нос** (1 раз за неделю). Когда другой знакомый персонаж совершает *Шпионаж* и Джек решил *Помочь или помешать* ему, то он может скинуть 1 карту красной масти в открытую, и если итоговый результат **7+**, то Джек получает в награду 1 информацию о цели *Шпионажа* или об этом знакомом персонаже.
- **Запасливый хозяин** (1 раз за неделю). Когда другой герой сбрасывает предмет, чтобы использовать свою способность, и этот предмет попадает именно идет в сброс колоды, а не остается на столе, то Джека может забрать его себе, но его Долг повышается на 1. Это не работает во время Ритуала.
- **Волшебная палочка** (одноразовое). Джек получает дополнительный артефакт (отметь ее фишкой или свободной картой из колоды героев), который можно использовать во время Ритуала — его значение 13. Но учитывай, что теперь его могут у тебя отнять.

ВЕЛИКИЙ ДЕТЕКТИВ И ЕГО ДРУГ

Распредели +3, +2, +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 +3, +2, +1, +0



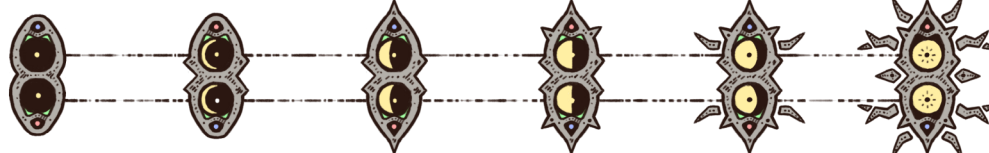
Черты: Опасный, Опытный (Дедуктивный метод, По горячим следам).

Военный врач. Друг Детектива может одним дополнительным действием сбросить 1 предмет, чтобы: либо повысить Подготовленность цели на 2, либо вылечить двух ее спутников, либо повысить Подготовленность цели на 1 и вылечить одного ее спутника. В восточных колониях было и не такое!



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 выбери еще 1)

- **Дедуктивный метод** (1 раз за неделю). Если предмет, который ты взял из колоды предметов **Плоть (Черви)**, получи 1 информацию о случайном герое. Расскажи, как эта находка подтолкнула твоё расследование.
- **Человек с биноклем** (1 раз за неделю). Детектив может повысить свой Долг на 1, чтобы **отменить проблемы, полученные любым другим знакомым героем или его спутником**. Детектив обязательно скажет: «Это же элементарно, мой дорогой друг!». И объяснит, почему цель невиновна. Спасенный героем или спутником должен за это поделиться с Детективом 1 неизвестной ему информацией, или если такой нет, отдать 1 предмет (улика) – Детектив вытащит его втёмную. Это не работает во время Ритуала.
- **Мастер перевоплощения**. Когда Детектив **получает проблемы** или результат 6- на действии во время своей фазы героя, он может потратить 1 предмет, чтобы отменить их, **а в случае провала все равно получить опыт**. На самом деле Детектив маскировался под местного жителя: могильщика на кладбище, торгующего спичками бродягу, пожилую даму под вуалью... Это не работает во время Ритуала.
- **Помощь из Скотланд-Ярда** (1 раз за неделю). Используй эту способность в начале фазы любого героя или спутника. **Полисымены следят за всем подозрительным в округе**. Первый (кроме Детектива и его Друга), кто вытянет **Плоть (Черви)** из колоды (**отметь это фишкой**), повышает свой счётчик Долга на 1 (не выше 6).
- **По горячим следам**. При результате 7-9 на **Шпионаже** Детектив и его Друг делают на 1 выбор больше против героев, у которых Долг 4 или выше.
- **Понять их природу**. Детектив берет себе одну способность (кроме одноразовых), которая есть у героя, о котором Детективу известно все 3 информации. **В контексте этой способности Детектив считается тем героем**. Но это не даст Детективу других механик, связанных с этой способностью (например, у Доктора **Самопожертвование** не работает без его Монстра).

ЛАРРИ ТАЛЬБОТ

Распредели +3, +2, +1, +0



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКАХ

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

Артефакт: Амулет Вульссерка (1 раз за неделю). Если кто-то в ходе *Смертельной схватки* понижает твою Подготовленность, то ты в ответ можешь понизить его Подготовленность на 1 или *нанести урон*, если это был спутник. Опиши то, что ты сделал с обидчиком.

Спутник: Ларри Тальбот, волк

Распредели +3, +2, +1, +0



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

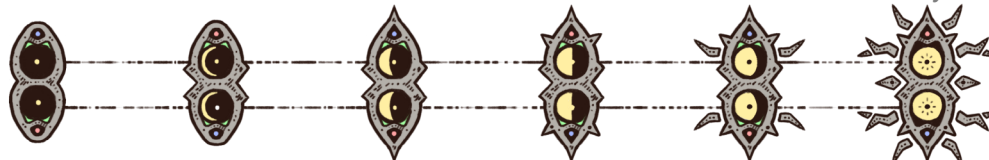
Зверь внутри. Ларри имеет 2 набора характеристик и ходит 2 раза за неделю: 1 раз как человек (и использует его характеристики), второй раз — как волк в *фазу спутников* (и использует его характеристики и черты). Волк не *получает урон*, как другие спутники, вместо этого он как герой использует Подготовленность Ларри.

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



1 неделя 2 неделя 3 неделя 4 неделя 5 неделя Ритуал

Герой
Спутник



Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и выбери еще 1)

- **Травник с оранжереей, набитой экзотическими растениями.** Если предмет, который Ларри нашёл, является Травой (Трефы), он берет ещё 1 предмет из колоды. Если он также является Травой, 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 и получить +1 на *Смертельную схватку* до конца фазы. Но тогда его Долг повысится на 1 в конце фазы волка.
- **Медитация и самоконтроль.** Пока у Ларри Долг 3 или меньше он получает +1 к *Поиску предметов* и *Зову долга* с целью понизить свой Долг.
- **Предчувствие – мой коронный номер** (1 раз за неделю). Когда *знакомый* Ларри (включая его самого) *получает проблемы*, то Ларри может перебросить результат проблем и использовать новое значение.
- **Запутать следы** (дополнительное действие). Ларри может сбросить 1 предмет (положи перед собой), чтобы следующий, кто будет делать против него действие, повысил свой Долг на 1, а предмет сбросился. Это не работает во время Ритуала. И пока предмет лежит нельзя применить эту способность снова.
- **Свет растущей луны.** *Помогая или мешая*, Ларри может выкладывать 2 карты в закрытую, вместо 1. А во время Ритуала Ларри при результате **7-9** делает на 1 выбор больше – силы оборотня на пике в полнолуние.

МОРИС, МАК-КАБ И НОЧНОЙ ШОРОХ

Распредели +3, +2, +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 **выбывают 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 +3, +2, +1, +0



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

Тень серых крыльев (дополнительное действие). Шорох может навредить спутнику *знакомому героя*, например, заманив его подальше (отметить жертву жетоном) – **испытай Магию**:

На 10+ спутник потеряет следующее действие, но у него останется дополнительное.

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

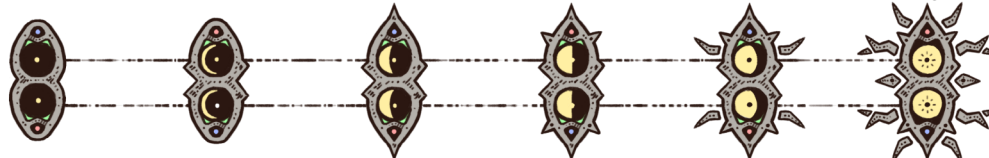
На 6- Шорох поднял переполох и *получил проблемы*.



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 выбери еще 1)

- **Охотники за сокровищами** (1 раз за неделю). Когда Морис, Мак-каб или Шорох вытаскивают из колоды предметов Реликты (Бубны), то их Долг понижается на 1. Расскажи, что они знают про этот предмет.
- **Гробкопатели** (дополнительное действие). Морис и Мак-каб отправляются на кладбище и выкапывают 1 случайный предмет из сброса колоды предметов (**сброс перетасовывается и они берут предмет в закрытую**).
- **Проклятый предмет** (1 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. Это не работает во время Ритуала. **В колоде предметов может быть лишь 1 проклятый**.
- **Парик, женское платье и румяна** (1 раз за неделю). Морис и Мак-каб могут потратить 1 предмет, чтобы, не *получить проблемы*, совершая 2 действия на этой неделе.
- **Спастись бегством** (1 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 +3, +2, +1, +0



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКАХ

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

Артефакт: Икона Альхазреда (1 раз за неделю). В начале своей фазы героя Растов может провести обряд над древней иконой. Это даст 1 информацию о случайном герое, но он также *получит проблемы*.

Спутник: чёрный змей Ползец

Здоров Ранен Убит

Распредели +3, +2, +1, +0

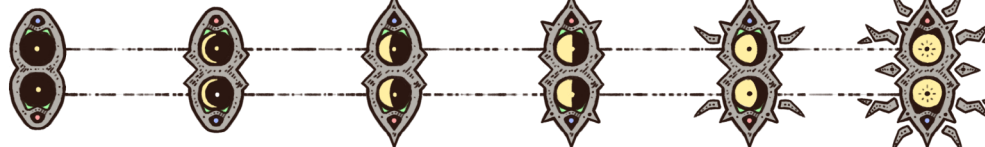


Черты: Фамилляр, Опытный (И никаких ядов, *Соккрытие реликвии*).

Уроборос (1 раз за неделю). При провале любого другого героя или спутника, Ползец может озвучить свою мудрость, это повысит на 1 Подготовленность Растова. Не сработает во время Ритуала.

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 выбери еще 1)

- **Горькая вода и пара стаканов** (1 раз за неделю). В ходе Обмена с другим героем (не важно кто к кому пришел), Растов может сбросить 1 предмет, чтобы понизить на 1 Долг себе или этому герою.
- **Соккрытые реликвии** (дополнительное действие). Можешь сбросить 1 Реликт (Бубны), чтобы взять из сброса колоды предметов Короля или Туза, если они там есть. Если их там нет, то Растов *получит опыт*.
- **И никаких ядов и выстрелов в спину**. Герои и их спутники, о которых Растов все 3 информации, получают штраф -1 на *Смертельную схватку* против него и Шороха.
- **Опиум для народа** (1 раз за неделю). Растов может выбрать в конце своей фазы целью одурманивания знакомого героя или спутника. Цель должна в начале своей следующей фазы (после набора предмета) сбросить 1 предмет по своему выбору, иначе она не сможет совершить основное действие, но сможет совершить дополнительное. Эта способность не работает во время Ритуала.
- **Мрачное пророчество** (1 раз за неделю). В начале любой фазы Растов может произнести пугающее пророчество об ядовитых дождях, слезах солнца и ужасных чудищах. Затем Растов сбрасывает 1 предмет (в центр стола). Следующий персонаж (кроме Растова и Ползеца), кто вытащит предмет такой же масти из колоды предметов *получит проблемы*.
- **Указующий перст**. Если Растов знает 2-ю информацию о другом герое, то при результате 7-9 на *Зове долга* против него, может сделать на 1 выбор больше.

БЕЗУМНАЯ ДЖИЛ И СЕРАЯ ДЫМКА

Распредели +3, +2, +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 7-9 делает на 1 выбор больше. Но она не сможет выкрасть таким образом артефакты и предметы. Это не работает во время Ритуала.

Спутник: кошка Серая Дымка

Здоров Ранен Убит

Распредели +3, +2, +1, +0



Черты: Фамилляр, Опытный (Ведьмин котёл, Обряд древних).

9 жизней. Если Дымка погибла, то Джилл может сбросить 1 предмет Алхимии (Пики) или Травы (Трефы), чтобы вернуть её своими чарами — теперь кошка здорова. Это не работает во время Ритуала.



1 неделя

2 неделя

3 неделя

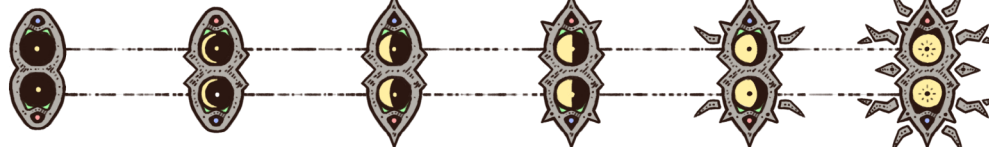
4 неделя

5 неделя

Ритуал

Герой

Спутник



Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и выбери еще 1)

- **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** (1 раз в неделю). Когда герой, на которого у тебя есть 2-я информация совершает действие, можешь сбросить 1 карту Алхимии (Пики), чтобы он перебрал результат и использовал новое значение.
- **Гадание** (1 раз в неделю). В начале любой фазы можешь посмотреть 1 верхнюю карту колоды предметов. После чего положи ее наверх или под низ колоды по своему желанию.
- **Заградительный заговор** (дополнительное действие). Джилл знает заговор, который защитит до начала ее следующей фазы героя одного знакомого героя (Джилл может защитить и себя), от повышения Долга другими героями и их спутниками, а также кражи предметов и артефактов. Чтобы сотворить заговор, потрать 1 предмет Алхимии (Пики) или Трав (Трефы). Заговор не поможет во время Ритуала.
- **Зов Древних** (одноразовое). Джилл может выяснить место проведения Ритуала или раскрыть его с помощью видения знакомому герою, не тратя времени (и дополнительного действия) на сложные вычисления и не зная расположения убежищ всех героев. Потрать для этого 1 предмет Алхимии (Пики) или Трав (Трефы). Зов дополнительно даст Джилл +1 к результату Шпионажа во время Ритуала.
- **Волшебная палочка** (одноразовое). Джилл получает дополнительный артефакт (отметь ее фишкой или свободной картой из колоды героев), который можно использовать во время Ритуала — его значение 13. Но учитывай, что теперь его могут у тебя отнять.

ГРАФ И ИГЛА

Распредели +3, +2, +1, +0



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКАХ

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

Артефакт: Чёрный перстень (1 раз в неделю). Когда Граф занимается **Поиском предметов**, то на **7-9** он может взять на 1 предмет больше.

Спутник: летучая мышь Игла

Здоров Ранен Убит

Распредели +3, +2, +1, +0



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

Быстрая и любопытная (1 раз за неделю). Когда другой знакомый герой, получает не известную Графу информацию, то Игла тут же сообщает эту информацию Графу.

Доп. спутник: Цыганский табор

Здоров Ранен Убит

Распредели +3, +2, +1, +0



Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и выбери еще 1)

- **На крыльях ночи** (1 раз за неделю). Когда Граф или Игла **Помогает или мешает** действиям, которые совершают они сами или направлены против них, то они могут выложить 1 карту уже после броска и вскрытия других карт.
- **Подкинуть улики** (1 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 **в ходе Смертельной схватки**, то это вдобавок лишит противника дополнительного действия на этой неделе: он потратит время на исследование твоего убежища. Это не работает во время Ритуала.
- **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 он игнорируется для расчёта места проведения Ритуала**.
- **Кровь за кровь**. Когда персонаж понижает Подготовленность героя или **наносит урон** спутнику, то Граф может выбрать его целью (отметь это фишкой). Граф получает +1 к результату **Смертельной схватки** против цели, и при результате **7+** повышает свою Подготовленность на 1. У Графа может быть лишь 1 активная цель.
- **Цыганский табор** (одноразовое). В начале своей фазы **героя** 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 **героя** (включая эту) на их содержание. Цыгане уйдут перед Ритуалом. Но Граф может распустить их раньше в **начале** 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 +3, +2, +1, +0



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКАХ

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

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

Спутник: ворона-альбинос Текила

Здоров Ранен Убит

Распредели +3, +2, +1, +0



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

Взгляд белой вороны (1 раз за неделю). Если **знакомый** персонаж совершает действие, то Текила может посмотреть на него и дать -1 к результату. Однако если персонаж поменяет свое решение и выберет другое действие, то штраф исчезнет.

Доп. спутник: Толпа прихожан

Здоров Ранен Убит



Распредели +3, +2, +1, +0



Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и выбери еще 1)

• **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 делать 2 разные *Подготовки* одним дополнительным действием.

• **Диаволово деяние** (1 раз за неделю). В начале фазы **другого знакомого героя**, сбрось 1 предмет Реликт (Бубны), чтобы этот герой **получил проблемы**. Это не работает во время Ритуала.

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

• **Знакомые-вивисекторы** (дополнительное действие). Викарий может заказать спутника-фамильяра (но не человека-волка) **знакового** героя. Для этого сбрось 1 предмет и **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. Похищенный спутник **получает урон** в начале каждой своей фазы и пропускает ее.

• **Толпа с факелами и арбалетами** (одноразовое). В начале своей фазы **героя** Робертс может позвать на помощь толпу разъяренных прихожан – это дополнительный спутник. **Черты:** Опасный, Замкнутый. Но теперь Подготовленность викария падает на 1 в конце **каждой фазы героя**. Толпа разойдется сама перед Ритуалом. Но Робертс может распустить толпу раньше в **начале** 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 +3, +2, +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 своей фазы героя**, пробуждает ли он Монстра. Если да, то Долг Доктора повысится на 2, а не на 1 в конце его фазы **героя**, так как действия Монстра сложно скрывать от местных.

Спутник: вороватый крыс Бубон

Здоров Ранен Убит

Распредели +3, +2, +1, +0



Черты: Фамильяр.

Мелкий воришка. Бубону достаточно знать только 1-ю информацию о герое, чтобы попытаться выкрасть у него из запасов предмет, и 2-ю, чтобы попытаться выкрасть артефакт, используя **Шпионаж**. Но Бубон может утащить лишь 1 предмет/артефакт за действие.

Доп. спутник: Монстр

Здоров Ранен Убит



Распредели +3, +2, +1, +0



Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и выбери еще 1)

- **Оно живое!** (1 раз за неделю). Если Монстр погиб или был похищен, то Доктор может потратить 1 предмет **Алхимии (Пики)**, чтобы вернуть его себе. Монстр возвращается **здоровым**. Но таким способом не получится вернуть Монстра, если он совершил **Самопожертвование**.
- **Самопожертвование** (одноразовое). Если Доктор выбывает из Игры, то Монстр может его спасти ценой своего существования. Уничтожь Монстра и повысь Подготовленность Доктора до 1 или понизь его Долг до 6 (в зависимости от того, что вызвало выбывание). Если это произошло из-за действий другого героя, то его Подготовленность понижается на 1, а если спутника, то тот **будет ранен**.
- **Искра Прометей** (1 раз в неделю). Если спутник-фамильяр погибает, то Доктор может сбросить 1 предмет Алхимии (Пики) и попытаться его спасти своим искусством — **испытай Магию**: На **10+** спутник здоров. На **7-9** спутник ранен, а Доктор **получает проблемы**. На **6-** Подготовленность Доктора понижается на 1.
- **Ассистент Игорь**. Когда Игорь бывает свободен, он помогает Доктору — тот при результате **7-9** делает еще 1 выбор на **Зове долга** (только с целью понизить свой Долг) или находит на 1 предмет больше при **Поисках предметов**, если Монстр не активен на этой неделе. Если же Монстр пробужден, то Игорь ухаживает за ним.
- **Гром и молнии** (дополнительное действие). Когда Доктор ставит свои эксперименты вокруг не спокойно — до начала его следующей фазы героя (отметь это фишкой) все герои и их спутники получают -1 на любые ходы, целью которых является Доктор или его спутники. Это не работает во время Ритуала.
- **Запах смерти** (1 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)**, если это был герой, или **нанести урон (но не убить)**, если это был спутник. Это не работает во время Ритуала.

Оуэн и Трескун

Распредели +3, +2, +1, +0



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРОКАХ

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

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

Спутник: бельчонок Трескун

Здоров Ранен Убит

Распредели +3, +2, +1, +0



Черты: Фамильяр, Опытный (Круг жизни, [Древний дуб](#) и [священная омега](#)).
Осторожность не мешает (1 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 +3, +2, +1, +0



Способности (выбери 1 в начале игры; когда набрал 4 опыта, потрать его и выбери еще 1)

- **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 и его сила разливается вокруг – все герои повышают свою Подготовленность на 1.
- **Отравленные приманки** (1 раз за неделю). Оуэн может подготовить приманку (кровь, клетку с птицей, куски мяса) – положить 1 свой предмет в открытую рядом с колодой предметов. Если спутник-фамильяр вытаскивает из колоды предмет масть которого совпадает с приманкой, то он *получит урон*, а приманка сбрасывается.
- **Плетёные из лозы корзины** (дополнительное действие). Оуэн может сбросить 1 предмет (положи его перед собой как напоминание), чтобы в начале своей следующей фазы героя взять 2 предмета в открытую вместо 1. Он может сделать это на 5 неделе, чтобы взять 1 предмет в открытую в начале Ритуала.
- **Древний дуб и священная омега.** Когда кто-то хочет вступить в *Смертельную схватку* с Оуэном или Трескуном, то Оуэн может сбросить 1 карту Трав (Трефы), и тогда противник должен сбросить 1 случайные предмет (Оуэн вытащит его в закрытую), иначе *Схватка* отменяется. Но это не работает во время Ритуала.
- **Валлийские песни.** Оуэн может исполнить их в начале своей фазы героя, и тогда он получит +1 к *Поиску предметов* на эту фазу, а в конце фазы не повысит Долг на 1 как обычно, но вместо этого он понизит свою Подготовленность на 1 (не ниже 1) – чары песен ослабляют его. Это не поможет во время Ритуала.
- **Стая злых ворон** (одноразовое). В начале своей фазы *героя* Оуэн может призвать большую стаю ворон – это дополнительный 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 *начале* своей фазы спутников – тогда все другие герои *получают проблемы*.

