Джек и Нюх

Распредели +3, +2, +1, +0

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Подготовленность | Долг | Опыт

Информация об игроках

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



Артефакт: **Нож Каина**. Когда вступаешь в *Смертельную схватку* с другим героем, при результате **7-9** можешь использовать нож и сделать на 1 выбор больше, но при этом нельзя *нанести урон* спутнику -фамильяру. Нож предназначен для людей и крови будет много...

Спутник: верный пёс **Нюх**

Здоров Ранен Убит

Распредели +3, +2, +1, +0

Тень | Мощь | Влияние | Магия

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

Друг за друга (1 раз за неделю). Если кто-то понижает Подготовленность Джека на 1, то вместо этого можно *нанести урон* Нюху. И наоборот: Джек может понизить свою Подготовленность на 1, чтобы 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 ещё 1 способность)*

- **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. Когда ты следуешь *Зову долга* только для понижения своего Долга, то на **7-9** сделай на 1 выбор больше.
- **Рыжий локон**. Когда Джек или Нюх вытягивают из колоды предметов Плоть (Червы), то возьми ещё 1 предмет. Если это тоже Плоть, то продолжай брать предметы (не более 3 в итоге). Если удалось взять 3 Плоти подряд, то Долг всех героев повышается на 1 (не выше 6) — это взбудоражит все местные газеты.
- **Джек-из-тени** (1 раз за неделю). Джек знает, как появится 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 сбросить 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 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 её фишкой или свободной картой из колоды героев), который можно использовать во время Ритуала — его значение 13. Но помни, что теперь её могут у тебя отнять.

Великий Детектив и его Друг

Распредели +3, +2, +1, +0

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Подготовленность | Долг | Опыт

Информация об игроках

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



Артефакт: **Курительная трубка**. Можешь потратить дополнительное действие, чтобы понизить свой Долг на 1. Многие дела и правда решаются всего за одну трубку! Опиши сцену у комина и расскажи, как у тебя получилось быстро раскрыть его.

Спутник: Друг Детектива, доктор *Здоров* *Ранен* *Убит*

Распредели +3, +2, +1, +0

Тень | Мощь | Влияние | Магия

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

Военный врач (дополнительное действие). Друг Детектива может сбросить 1 предмет, чтобы: либо повысить Подготовленность *знакомой* цели на 2, либо вылечить двух её спутников, либо повысить Подготовленность цели на 1 и вылечить одного её спутника. В восточных колониях бывало 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 ещё 1 способность)*

- **Дедуктивный метод** (1 раз за неделю). Если предмет, который ты взял из колоды предметов Плоть (Червы), то получи 1 информацию о случайном герое. Расскажи, как эта находка подтолкнула твое 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 герой или спутник должен за это поделиться с Детективом 1 неизвестной Детективу информацией. А если такой нет, то отдать 1 предмет (улика), Детектив вытащит его взакрытую. 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. Полисмены следят за всем подозрительным в округе. Первый (кроме Детектива и его Друга), кто вытащит Плоть (Червы) из колоды (отметь это фишкой), повышает свой счётчик Долга на 1 (но не выше 6).
- **По горячим следам.** При *Шпионаже* против героев, чей Долг 4 или выше, Детектив и его Друг делают при результате **7-9** на 1 выбор больше.
- **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 Доброго Доктора *Самопожертвование* не работает без его Монстра).

Ларри Тальбот

Распредели +3, +2, +1, +0

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Подготовленность | Долг | Опыт

Информация об игроках

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



Артефакт: **Амулет Вульссерка** (1 раз за неделю). Когда 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

Тень | Мощь | Влияние | Магия

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

Зверь внутри. Ларри имеет 2 набора характеристик (человека и волка) и действует и в фазу героев (как человек), и в фазу спутников (как волк). Волк в отличии от других спутников не *получает урон*, а использует Подготовленность Ларри. А ещё Ларри в начале игры повышает свою Подготовленность на 1 (и получает за это 1 опыт как обычно).

	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 ещё 1 способность)*

- **Травник с оранжереей, набитой экзотическими растениями**. Если предмет, который Ларри нашёл, является Травами (Трефы), он берет ещё 1 предмет из колоды. Если этот предмет тоже Травы, то Ларри продолжает брать предметы (не более 3 в итоге). Если Тальбот таким образом собрал 3 Травы, то Долг всех героев понижается на 1: осенний вечер у камина явно удался!
- **Вой в ночи**. Ларри может повысить на 1 свою Подготовленность в начале своей фазы спутника-волка и получить +1 на *Смертельную схватку* до конца этой фазы. Но тогда его Долг повысится на 1 в конце фазы спутника-волка. Эту способность можно применить и при *Конфликте во время Ритуала*.
- **Медитация, чай и самоконтроль**. Пока у Ларри Долг 3 или меньше, он получает +1 к *Поиску предметов* и *Зову долга* с целью понизить свой Долг или Долг *знакомого* героя.
- **Предчувствие – мой коронный номер** (1 раз за неделю). Когда *знакомый* Ларри (включая его самого) *получает проблемы*, то Ларри может перебросить **d6** при *получении проблем* и использовать новое значение.
- **Запутать следы** (дополнительное действие). Ларри может сбросить 1 предмет (положи его перед собой), чтобы следующий, кто будет делать против него действие, повысил свой Долг на 1, а предмет ушел в сброс. 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

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Подготовленность | Долг | Опыт

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

Тень | Мощь | Влияние | Магия

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

Тень серых крыльев (дополнительное действие). Шорох может навредить спутнику *знакомого героя,* заманив его подальше (отметь жертву Шороха жетоном) – для этого **испытай Магию**:
На 10+ спутник потеряет следущее основное 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 ещё 1 способность)*

- **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 необычного они знают про него.
- **Гробокопатели** (дополнительное действие). Морис и Мак-каб отправляются на кладбище и выкапывают 1 случайный предмет из сброса колоды предметов (сброс перетасовывается и берется 1 предмет взакрытую).
- **Проклятый предмет** (1 раз за неделю). Покажи 1 свой предмет 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 для того, чтобы, совершая 2 действия на этой неделе, не *получить проблемы*.
- **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 проблемы.
- **Чёрная зависть**. Морис и Мак-каб получают +1 к *Смертельной схватке* и *Шпионажу* против героев, у которых есть на момент объявления действия 4 или более предметов, либо 2 или более артефакта.

Растов и Ползец

Распредели +3, +2, +1, +0

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Подготовленность | Долг | Опыт

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 можешь провести обряд над древней иконой. Это даст 1 информацию о случайном герое, но ты *получишь проблемы*.

Спутник: чёрный змей **Ползец**

Здоров Ранен Убит

Распредели +3, +2, +1, +0

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Черты: Фамильяр, Опытный (И никаких ядов, Сокрытие реликвии).

Уроборос (1 раз за неделю). При провале действия любого другого героя или спутника, Ползец может поделиться своей мудростью. Это повысит на 1 Подготовленность Растова. 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 ещё 1 способность)*

- **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.
- **Сокрытые 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 1 опыт*.
- **И никаких ядов и выстрелов в спину**. Герои и их спутники, о которых Растов знает все 3 информации, получают штраф -1 на *Смертельную схватку* против него и Ползеца.
- **Опиум для народа** (1 раз за неделю). Растов может выбрать в конце любой фазы героя целью одурманивания одного *знакомого* героя или спутника (отметь его фишкой). 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 дополнительное. Эта способность не работает во время Ритуала.
- **Мрачное пророчество** (1 раз за неделю). В начале любой фазы Растов может произнести пугающее пророчество о слезах солнца, ядовитых дождях и ужасных чудищах. Затем Растов сбрасывает в открытую 1 предмет в центр стола. Следующий персонаж (кроме Растова и Ползеца), кто вытащит предмет такой же масти из колоды предметов *получит проблемы*.
- **Указующий перст**. Когда Растов знает 2-ю информацию о другом герое, то при результате **7-9** на *Зове долга* против него, может сделать на 1 выбор больше (к добру или худу).

Безумная Джил и Серая Дымка

Распредели +3, +2, +1, +0

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Подготовленность | Долг | Опыт

Информация об игроках

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



Артефакт: **Ведьмина метла**. Ты можешь использовать метлу для *Шпионажа*, и тогда при результате **7-9** сделаешь на 1 выбор больше. Но на метле нельзя красть артефакты и предметы.
И метла не работает во время Ритуала.

Спутник: кошка **Серая Дымка**

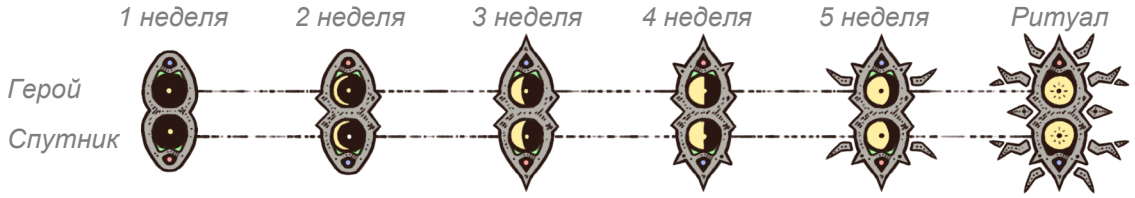
Здоров Ранен Убит

Распредели +3, +2, +1, +0

Тень | Мощь | Влияние | Магия

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

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



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

- **Ведьмин котёл**. Если предмет, который нашла Джил или Дымка, является Алхимией (Пики), то бери ещё 1 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 Джил есть 2-я информация, или его спутник совершает действие и бросает кости, Джил может сбросить 1 карту Алхимии (Пики), чтобы он перебросил свой результат и использовал новое значение.
- **Гадание** (1 раз в неделю). В начале любой фазы можешь посмотреть 2 верхние карты колоды предметов. После чего положи их обратно наверх или под низ колоды по своему желанию.
- **Заградительный заговор** (дополнительное действие). Джил знает заговор, который защитит до начала ее следующей фазы героя одного *знакомого* героя (или саму Джил), 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). Джил может выяснить место проведения Ритуала или раскрыть его *знакомому* герою с помощью видения, 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). Джил получает дополнительный артефакт (отметь ее фишкой или свободной картой из колоды героев), который можно использовать во время Ритуала — его значение 13. Но помни, что теперь её могут у тебя отнять.

Граф и Игла

Распредели +3, +2, +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** (1 раз в неделю). Когда ты занимаешься *Поиском предметов*, то на **7-9** бери на 1 предмет больше. Опиши, как чары перстня помогли тебе обрести этот предмет.

Спутник: летучая мышь **Игла** — *Здоров Ранен Убит*

Распредели +3, +2, +1, +0

Тень | Мощь | Влияние | Магия

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

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

Доп. спутник: Цыганский табор — *Здоров Ранен Убит*

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Распредели +3, +2, +1, +0

	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 выбери ещё 1 способность)*

● **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 отдать 1 предмет 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 информацию 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 кто-то понижает Подготовленность героя или *наносит урон* спутнику, то Граф может выбрать его целью мести (отметь это фишкой). Граф получает +1 к результуту *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

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Подготовленность | Долг | Опыт

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 в жертву Древним Богам. Это работает даже во время Ритуала.

Спутник: ворона-альбинос **Текила**

Здоров Ранен Убит

Распредели +3, +2, +1, +0

Тень | Мощь | Влияние | Магия

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

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Распредели +3, +2, +1, +0



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

● **Чёрные свечи и перевёрнутый крест.** Когда из колоды предметов Робертс или Текила вытягивают Реликт (Бубны), то берут следующий предмет. Если это тоже Реликт, то продолжают брать предметы (не более 3 в итоге). Если удалось взять 3 Реликта подряд, 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 Реликт (Бубны), чтобы этот герой *получил проблемы*. Не работает во время Ритуала.

● **Арбалет, земля из гроба и серебряные пули**. Если ты знаешь все 3 информации о герое, то получаешь +1 на *Смертельную схватку* против него и его спутника.

● **Живодеры-вивисекторы** (дополнительное действие). Викарий может заказать спутника-фамильяра (но не человека-волка) *знакомого* героя. Чтобы сделать это сбрось 1 предмет и **испытай Влияние**:

На 10+ фамильяра похители и его освободить можно только на следующей неделе (если это не Ритуал).

На 7-9 спутника похитили, но освободить его можно уже на этой неделе.

На 6– Робертс подставился и *получает проблемы*.

Другие герои и Опасные спутники, могут потратить дополнительное действие, чтобы спасти похищенного. Похищенный спутник *получает урон* в начале каждой своей фазы спутника и пропускает ее.

● **Толпа с факелами и арбалетами** (одноразовое). В начале своей фазы героя Робертс может позвать на помощь толпу разъярённых 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

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Подготовленность | Долг | Опыт

Информация об игроках

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



Артефакт: **Монстр**. Это дополнительный спутник. **Черты:** Опасный и Замкнутый. В начале каждой своей фазы героя ты можешь объявить, что пробуждаешь Монстра. Если делаешь это, то твой Долг повысится на 2, а не на 1 в конце фазы героя: действия Монстра сложно скрывать.

Спутник: вороватый крыс **Бубон** — *Здоров Ранен Убит*

Распредели +3, +2, +1, +0

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Черты: Фамильяр.

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

Доп. спутник: Монстр — *Здоров Ранен Убит*

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Распредели +3, +2, +1, +0

	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 выбери ещё 1 способность)*

● **Оно живое!** (1 раз за неделю). Если Монстр погиб или был похищен, то Доктор может потратить 1 предмет Алхимии (Пики), чтобы вернуть Монстра себе в здоровом виде.

● **Самопожертвование** (одноразовое). Если Доктор выбывает из игры, то Монстр может спасти хозяина 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 Подготовленность этого героя понижается на 1, а если спутника, то тот *будет ранен*. Опиши эту битву.

● **Искра Прометея** (1 раз в неделю). Если спутник-фамильяр (но не человек-волк) погибает, то Доктор может сбросить 1 предмет, чтобы попробовать спасти фамильяра своим искусством — **испытай Магию**:
На **10+** произошло чудо и спутник здоров.
На **7-9** спутник выжил, но ранен.
На **6–** эксперимент не удался и Доктор *получает проблемы*.

● **Ассистент Игорь**. Если Монстр спит на этой неделе, то Игорь помогает Доктору: тот при результате **7-9** делает ещё 1 выбор на *Зове долга* (только с целью понизить свой Долг) или находит на 1 предмет больше при *Поисках предметов.* Если же Монстр пробужден, то Игорь занят ухаживанием за ним.

● **Гром и молнии** (дополнительное действие). Когда Доктор ставит свои эксперименты вокруг не спокойно — до начале 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 крадёт у Доктора предмет, тот может понизить Подготовленность такого героя на 1 (не ниже 1), или *наснести урон* (но не убить), если это был спутник. Это не работает во время Ритуала.

Оуэн и Трескун

Распредели +3, +2, +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 (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

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Черты: Фамильяр, Опытный (Круг жизни, Древний дуб и священная омела).

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

Доп. спутник: Стая ворон

Здоров Ранен Убит

Тень | Мощь | Влияние | Магия

Распредели +3, +2, +1, +0

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 выбери ещё 1 способность)*

● **Круг жизни**. Если предмет, который нашел Оуэн или Трескун, является Травами (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 чары разливаются 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 ка 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 омела**. 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. 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*.