

Ночь в тоскливом октябре

Редакция 3.4 - 2026 год

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 и обложка: Gorn Kniznik (https://t.me/gornkniznik_art).

Октябрь 1887-го… Тот самый год, который случается раз в несколько десятилетий, когда ночь Хэллоуина совпадает с полнолунием. Тогда ткань реальности редеет, 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 покерную колоду из 54 карт, от 2 до 12 шестигранных игральных 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 (без джокеров).
5 игроков — 2 чёрных, 2 красных и 1 джокер.
6 игроков — 2 чёрных, 2 красных и 2 джокера.
В начале игры каждый игрок должен взакрытую вытащить себе 1 карту из **колоды героев** .
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. Сними 1 карту с колоды мест и не открывая положи её рядом с остальными, повернув горизонтально - эта карта будет определять место проведения Ритуала. Остальные 3 карты из колоды мест будет определять этапы Ритуала.

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 1 способность, с которой герой начнёт игру (см. способности в буклете).
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 Джил, бельчонок Трескун у Оуэна... Спутник и герой всегда действуют сообща. Определи характеристики спутника, когда получаешь его. Спутник чаще 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 рутиной 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 вступать в *Смертельную схватку* с героями и спутниками, не являющимися Фамильярами.
● **Опытный (*)** — спутник может пользоваться некоторыми способностями своего героя. Вместо * будут указаны названия способностей. Чтобы спутник мог ими 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** (шестигранные, **d6**), 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 перетасовываются, вскрываются и меняют результат. 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).

Выход из Игры

Когда герой выходит из Игры, но его спутники живы, то игра продолжается за них. Когда все спутники героя погибают и сам герой вышел из Игры, то все предметы и артефакты героя сбрасываются. Предметы идут в сброс колоды предметов.

Счётчики

Долг (максимум 6)

Долг — это рутина, твои ежедневные обязанности. Они есть у каждого: у Детектива — 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 пускается в бега и выходит из Игры.

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 немедленно сбрасывается обратно до 6.
Если Подготовленность героя упадёт до 0, то герой вероятно погиб и выходит из Игры. Если это случилось в ходе *Смертельной схватки*, то перед этим победитель схватки забирает себе **1 из артефактов или предметов** героя (выбирает в открытую).
Поднимая значение своей Подготовленности на 1, ты *получаешь опыт*. С этим тебе поможет *Подготовка*. А чтобы понизить Подготовленность других героев вступи с ними в *Смертельную схватку*.

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, и объяви всем свою новую способность.

Информация (максимум 3 на каждого другого героя)

Каждое деление информации что-то означает о герое:

1-я информация — это знание о **жилище** героя. Вскрыв эту информацию, опишите, где этот 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 его предметами и артефактами).

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 героя, то ты сразу же получаешь 3-ю информацию о нем (но только 3-ю, тебе все ещё нужно получить на него 1-ю и 2-ю информацию, если у тебя её не было).

Герой всегда знает всю информацию на самого себя. Герой на которого у тебя есть 1-я информация, считается *знакомым* тебе.

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 до Ритуала.

Предметы (максимум 6)

Бывают 4 типов: **Травы** (Крести), **Плоть** (Червы), **Реликты** (Бубны), **Алхимия** (Пики).

Бери 1 предмет из колоды предметов в начале каждого хода героя и каждого хода спутника.

Предметы всегда берутся в открытую**.**

У героя не может быть больше 6 предметов на конец любой фазы героя или спутника: если он набирает больше, то должен сбросить несколько имеющихся, чтобы в итоге предметов было не больше 6.

Собирай предметы с высокими значениями — они помогут твоей стороне победить 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. Также ты можешь сбрасывать предметы, чтобы *Помочь или Помешать* другим. А чтобы раздобыть их больше, отправляйся на *Поиски предметов*.

Когда 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 вскрываются по очереди хода в эту неделю, 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. В начале недели случайно определите, 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 ходит первым, и так далее...
Один и тот же игрок **не может** начинать **ходить первым две 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) В конце фазы повысить свой счётчик Долга на 1.

В фазу спутников нужно:
1) Взять в открытую 1 предмет из колоды предметов.
2) Совершить действие одним из своих спутников.
3) Совершить или пропустить дополнительное действие тем же спутником.
Если у тебя несколько спутников, то они совершают шаги 2-3 один за другим.

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 отложенную боком в начале игры карту из **колоды мест** и примените её эффект:
● **Заброшенная церковь** (Дама Кресты) — *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, куда они приведут:* 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** (см. список в Особенностях конфликта ниже).
Кроме того масть открытой карты места Ритуала считается **козырной** (см. далее).

Сам Ритуал проходит по раундам. **Всего 3 раунда**. В начале каждого раунда колода мест перемешивается и вскрывается 1 карта. Масть этой карты задаёт тип предметов, которые можно бросить в костёр в этом раунде.
Далее определяется очерёдность хода, так же как в Структуре недели. И игроки по очереди в закрытую сбрасывают, если хотят, **по 1 карте заданной масти**, формируя 2 кучи: закрывающие и открывающие отдельно. Карты козырной масти и артефакты можно сбрасывать в любой раунд вне зависимости от вытащенной из колоды мест карты. В качестве карт артефактов можно использовать карты из колоды игроков.
Наконец сброшенные карты вскрываются и считается сумма карт каждой из сторон. При этом **король** считается как **10, туз - 11**, а **артефакт - 12**. У кого сумма больше, та сторона получает **жетон Врат**. При равенстве жетон врат получают **закрывающие**.

Когда все раунды Ритуала завершились, то наступает конец игры и побеждает та сторона, которая **набрала больше жетонов Врат.**

Во время Ритуала не забывайте красочно описывать, что именно вы бросаете в костёр, и к чему это приводит: буйство магии, виды иных измерений. Наконец после завершения Ритуала расскажите, что случилось с миром и вашими героями по итогу Игры.

Конфликт во время Ритуала

После любого обычного раунда одна из сторон может решить **нарушить правила Ритуала**. Тогда вместо обычного раунда ритуала произойдёт особый — Конфликт. Все герои и спутники на той стороне, которая нарушила правила Ритуала, **получают -1 на свои действия**. Во время Ритуала может произойти **лишь один Конфликт**.

Конфликт напоминает обычную неделю игры. Однако в нем нет разделения на фазы героев и спутников, и никто не может 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, потом ход открывающего, затем ход другого 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* (для похищения предметов и артефактов).
● Считается, что каждый знает по 3 информации на всех героев.
● 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.
● 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 1 случайный предмет (игрок справа от тебя вытащит его взакрытую).

Варианты игры

Если игра кажется вам слишком короткой или длинной — увеличьте подготовку к Ритуалу до 6 недель или уменьшите до 4 недель. Можно также увеличить до 5 количество раундов Ритуала. Все 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, убрать 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 (вероятно понадобятся дополнительные валеты). 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 вас беспокоит высокая летальность для героев, то вместо выхода из Игры они могут просто пропускать свою следующую фазу героя.

Наконец 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 (Кресты)

2 – Ветви омелы, срезанные на закате.
3 – Четырехлистный клевер с каплей росы.
4 – Цветок розмарина с кладбища.
5 – Редкие восточные пряности, приносящие видения.
6 – Иссохшая виноградная лоза из старинной усадьбы.
7 – Цветок призрачной орхидеи.
8 – Прутья старой плакучей ивы.
9 – Бледные серные грибы.
10 – Корень мандрагоры, обернутый в шёлк.
Король – **Жёлуди векового дуба**: сбрось жёлуди, чтобы взять себе из сброса колоды предметов любой предмет.
Туз – **Сок Иггдрасиля**: сбрось сок в начале недели или начале Ритуала, чтобы вернуть в игру одного погибшего спутника (кроме дополнительных спутников). Спутник вернётся здоровым.

Алхимия (Пики)

2 – Пузырёк с сильным снотворным.
3 – Набор химических реактивов.
4 – Ладан из Святой земли.
5 – Селитра в ящичке.
6 – Прах египетской мумии.
7 – Табакерка с пыльцой фей.
8 – Мерцающий кристалл из иного мира.
9 – Замерзшая серебряная кровь луны.
10 – Звёздный свет в хрустальном фиале.
Король – **Вода из источника Мимира**: сбрось воду, чтобы получить одну информацию о любом герое.
Туз – **Философский камень**: сбрось камень в начале недели или Ритуала, чтобы вернуть героя вышедшего из Игры. У него Долг 4, Подготовленность 2, Опыт 0, информации столько же, сколько он знал до выхода из игры. Если никто не обладает его артефактом, то он возвращает его себе. Но он не может брать при развитии одноразовые способности, которые уже использовал ранее.

Реликты (Бубны)

2 – Рунический камень-оберег.
3 – Запечатанная алебастровая канопа.
4 – Карта бескрайнего звездного неба.
5 – Заплесневелый колдовской фолиант.
6 – Восковая маска Ньярлатхотепа.
7 – Костяной идол морского змея.
8 – Ритуальный нож с волнистым лезвием.
9 – Кусок зелёного плаща рыжей леди.
10 – Медное зеркало Хастура.
Король – **Меч из камня**: сбрось меч в любой момент, чтобы повысить Подготовленность любого героя на 1.
Туз – **Святой Грааль**: после любого броска, сбрось Грааль, чтобы дать +3 к результату.

Плоть (Червы)

2 – Обескровленный труп фермера.
3 – Чешуя огромного чёрного полоза.
4 – Труп полисмена с перерезанным горлом.
5 – Ребра и коленная чашечка вора.
6 – Сломанный хребет висельника.
7 – Мерзкие личинки-паразиты.
8 – Иссохшая длань охотника на ведьм.
9 – Глаз шоггота в формалине.
10 – Череп придворного шута.
Король – **Сустав святого Илларионa**: сбрось сустав в любой момент, чтобы понизить на 1 Долг любого героя.
Туз – **Щупальце Древнего**: после любого броска сбрось щупальце, чтобы дать -3 к результату.

Действия

Шпионаж

Когда выслеживаешь другого героя, назови свою цель и **испытай Тень**:
На 10+ ты многое узнал о цели — выбери 2.
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).
● Выкрасть 1 артефакт (нужна 3-я информация о цели).

Смертельная схватка

Когда нападаешь на *знакомого* противника, **испытай Мощь:**
На 10+ ты вышел победителем — выбери 2.
На 7-9 ты нанёс удар, но бой был тяжёлым — выбери 1, но *получи проблемы.*
На 6- ты проиграл этот бой — цель выберет 1. Если целью был не Опасный спутник-фамильяр, то он все равно может в ответ навредить напавшему на него.
Выборы:
● Понизить Подготовленность цели на 1.
● *Нанести урон* спутнику цели (1 раз за схватку для каждого спутника цели: то есть этим действием нельзя сразу ранить и убить спутника).

Зов долга

Когда разбираешься со своими делами или навлекаешь беды на конкурентов, назови свою цель и **испытай Влияние**:
На 10+ ты хорошо справился — выбери 2.
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 (нужна 1-я информация о 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 3 предмета.
На 7-9 возьми из колоды 1 предмет.
На 6- ты потерпел фиаско — *получи проблемы*.

Дополнительные действия

Подготовка

Герой может сбросить 1 предмет, чтобы:

● Повысить на 1 свою Подготовленность или Подготовленность *знакомого* героя.

● Вылечить своего спутника или спутника знакомого героя: раненый станет здоров.

● Устроить новый тайник и перенести в него свои предметы и артефакты – все другие герои потеряют 2-ю информацию о тебе. Это можно сделать только **1 раз за игру**.

● Вычеркнуть одну свою взятую способность и выбрать новую способность. Таким образом нельзя вычеркнуть одноразовые способности, которые уже были использованы.

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

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 игрок 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 (кроме 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 вместе со своими спутниками перед финальным противостоянием и тебя никак в неё не вернуть.

Когда ты узнал место проведения, то **посмотри отложенную 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 – Случайный герой узнает о тебе одну информацию.
6 – Твоё следующее испытание характеристики (героя или спутника) получает **-1 к результату** (отметь это фишкой).

Однако учитывай следующие ограничения:

1) Результат не может противоречить твоим действиям: ты не можешь повысить твой Долг, если ты его понижал; не можешь потерять предмет, если сам искал их…

2) Результат не может не выполниться: 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, то все игроки (включая того, кто сейчас действует) 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 применять в любой момент, но не непосредственно во время действия – либо до него, 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. Однако он может переехать прямо перед этим, и тогда другой герой не сможет заявить *Схватку* против Графа и будет вынужден сделать что-то иное.