



ДЕКСТЕР ДРЕЙК

Ілюзіоніст

Дим і дзеркала — один раз за раунд, проводячи перевірку, можете зазнати 1 жаху, щоб провести перевірку  замість укаzanого вміння. Якщо ви вже проводите перевірку , можете натомість перекинути 1 кубик.

*«Пора всім показати,
на що здатний Великий Дрейк!»*

Межа зосередження: 3



5

7



4



Знання

3



Вплив

2



СПОСТЕРЕЖЛИВІСТЬ

2



Сила

2



Воля





ДЕКСТЕР ДРЕЙК

ПОЧАТКОВЕ МАЙНО

- «Моллі Максвелл»
- 3 \$

ВИБЕРІТЬ ОДНЕ:

- «Сліпуче світло»
- «Мужність ветерана»

ПОЧАТОК ІСТОРІЇ

Не встигли вони зійти з поїзда, як Декстер Дрейк відчув, що тут щось не так. Їм з асистенткою Моллі замовили дводенний виступ на Вотер-стріт у Кінгспорті. Дрейк ніколи не був у цьому містечку, однак звивисті вулиці та сонні будівлі чомусь здавалися йому дуже знайомими. Зрештою вони дісталися закладу, який їх запросив. «Ти знуцаєшся, Декс? — роздратовано сказала Моллі. — Тут нічого немає!» Ділянка землі перед ними була порожньою. Розпитавши місцевих, вони дізналися, що будівля згоріла багато років тому. Поки Моллі шукала, де їм переночувати, Декстер стояв біля підніжжя дивної високої скелі на північ від гавані. Він сам не знав, як опинився у цьому місці. Там, нагорі, щось кликало його. Цей поклик він уже колись чув — у Франції, під час Першої світової війни, коли познайомився зі справжньою магією.

ОСНОВНА РОЛЬ

Як **містик** ви вмієте добре стримувати сили зла. Вам варто насамперед зосередитися на вилученні жетонів приреченості з поля. Ви, як ніхто, зможете захистити світ від навали Стародавніх.

ДРУГОРЯДНА РОЛЬ

Як **захисник** ви відповідаєте за захист інших дослідників. Ви можете допомагати їм відновлюватися після травм або знищувати монстрів до того, як вони стануть серйозною загрозою.

Мін Тхі Фан

СЕКРЕТАРКА

Швидке навчання — кожен ваш жетон зосередженості поліпшує відповідне вміння на 2 замість 1.

*«Тут відбуваються жахливі речі,
але разом ми зможемо захистити світ».*

Межа зосередження: 3



6

6



3



Знання

3



Вплив

3



Спостережливість

2



Сила

2



Воля





МІН ТХІ ФАН

ПОЧАТКОВЕ МАЙНО

- «Разом сильніші»
- 1 \$
- 1 випадковий союзник

ВИБЕРІТЬ ОДНЕ:

- «Командна робота»
- «Блокнот»

ПОЧАТОК ІСТОРІЇ

«Мені шкода, міс Фан. Мені не відомо, хто надіслав вам це повідомлення і чому воно надруковано на моєму бланку». Вікторія Браянт дивилася на Мін Тхі Фан з-за свого робочого столу. Секретарка ніяково пововтузилася в кріслі й оглянула кабінет. Офіс міс Браянт був дуже елегантним — таким, яким Мін й уявляла собі кабінет завуча престижної школи Голл. «Однак добре, що ви тут! Було б шкода, якби ви даремно приїхали в Кінгспорт. Нещодавно школа отримала невелику колекцію незрозумілих книг... І нам можуть знадобитися ваші лінгвістичні знання. Не хочете допомогти з перекладом?» У голові Мін промайнули моторошні спогади про її покійного роботодавця, містера Томаса. Одна така «незрозуміла» книга звала його з розуму. А що як ці книги теж небезпечні?

ОСНОВНА РОЛЬ

Як **боєць** ви здатні протистояти безжальним атакам міту й допомагати вистояти своїм товаришам. Лише взаємодопомога гарантує вам перемогу.

ДРУГОРЯДНА РОЛЬ

Як **спритник** ви володієте унікальним набором умінь і ліпше даєте собі раду з певними завданнями. Мін чудово організовує своїх союзників. Намагайтеся знайти якнайбільше друзів.

РЕКС МЕРТІ

РЕПОРТЕР

Копнути глибше — здобувши доказ у своєму районі, можете стати ПРОКЛЯТИМ, щоб отримати ще 1 доказ із запасу.

«Тут є щось ще.

Треба лише скласти ці фрагменти мозаїки».

Межа зосередження: 4



7

7



3



Знання

2



Вплив

3



СПОСТЕРЕЖЛИВІСТЬ

2



Сила

3



Воля





РЕКС МЕРФІ

ПОЧАТКОВЕ МАЙНО

- «Смертне прокляття»
- 2 \$

ВИБЕРІТЬ ОДНЕ:

- «Гонитва за сенсацією»
- «Нічна робота»

ПОЧАТОК ІСТОРІЇ

Автобус з Інсмута був порожній. Рекс Мерфі домовився зустрітися з інформатором тут, на зупинці, однак чоловіка ніде не було. По телефону незнайомець заявляв, що має інформацію про родину Маршів, які володіли місцевим заводом, але наполягав на особистій зустрічі. Рекс знав, що ліпше просто відмовитися: анонімний дзвінок від незнайомця навряд чи допоможе написати достовірну статтю. Однак Рекс нутром відчував, що ця історія може стати сенсацією. Ті крихти інформації, про які казав інформатор по телефону, були дуже специфічними. Його нервовість і страх були непідробними. В Інсмуті відбувалося щось серйозне, і Рексу пощастило отримати зачіпку. Зітхнувши й озирнувшись, репортер сів у нічний автобус до Інсмута.

ОСНОВНА РОЛЬ


Шукач — це безстрашний дослідник. Вам варто зосередитися на збиранні доказів і ретельному їх вивченні. Ваш внесок грає важливу роль у руйнуванні планів сил зла.

ДРУГОРЯДНА РОЛЬ

Як **спритник** ви володієте унікальним набором умінь і ліпше даєте собі раду з певними завданнями. Рекс прожив зі своїм родинним прокляттям усе своє життя. Завдяки цьому ви маєте багато способів компенсувати свою невдачу.

ВЕНДІ АДАМС

БЕЗПРИТУЛЬНИЦЯ

Життя на вулиці — провівши перевірку , можете переміститися на 1 зону. (Якщо перевірка була частиною зустрічі, перед переміщенням розіграйте цю зустріч повністю).

«Як ви й сказали, я просто дитина.

Що я можу знати?»

Межа зосередження: 3



5

7



3



Знання

1



Вплив

4



СПОСТЕРЕЖЛИВІСТЬ

2



Сила

3



Воля





ВЕНДІ АДАМС

ПОЧАТКОВЕ МАЙНО

- «Попереджена»
- 1 \$

ВИБЕРІТЬ ОДНЕ:

- «Захисний амулет»
- «Непомітність»

ПОЧАТОК ІСТОРІЇ

Перш ніж зникнути, батько Венді попередив її про так званий «Червоний приплив». Почувши цю фразу від двох водіїв вантажівки, Венді відразу зрозуміла, що треба робити. Сховавшись у кузові серед вантажу, вона дісталася занедбаного містечка під назвою Інсмут. Безпритульники невидимі для перехожих, тож Венді на власні очі побачила дивні ритуали, які проводили члени езотеричного ордену Даґона. Вона бачила, що під шкірою жителів Інсмута проступає щось нелюдське. Бачила дивні вогні на рифі Диявола. Венді не знає, про що саме попереджав її батько, але щось уже піднімається з чорних вод біля Інсмута.

ОСНОВНА РОЛЬ

Як **боєць** ви здатні протистояти безжальним атакам міту й допомагати вистояти своїм товаришам. Лише взаємодопомога гарантує вам перемогу.