

НАВЫКИ

- ◆ **ВЫЖИВАНИЕ.** Специальный навык лазутчика. Описание см. ниже.
- ◆ **ДРАКА.** Ты вступаешь в ближний бой, нападаешь на вражеские позиции, борешься, стреляешь с ближней дистанции.
- ◆ **ИЗУЧЕНИЕ.** Ты присматриваешься к людям или внимательно читаешь документы, чтобы получить сведения, углубить свои знания и сделать выводы.
- ◆ **МАНЕВРИРОВАНИЕ.** Ты занимаешь позицию, подвигаешься, карабкаешься, прыгаешь, бежишь, плывёшь, управляешь выучным животным, едешь верхом.
- ◆ **МАНИПУЛИРОВАНИЕ.** Ты пользуешься хитростью, очарованием или разумной аргументацией, маскируешься, меняешь поведение собеседника или его точку зрения за счёт очарования или влияния.
- ◆ **РАЗРУШЕНИЕ.** Ты уничтожаешь место, предмет или препятствие при помощи грубой силы или осторожной диверсии; отвлекаешь внимание и сеешь хаос; ломаешь защитные сооружения; используешь, закладываяешь или бросаешь взрывчатые или алхимические вещества; управляешь осадными орудиями.
- ◆ **ОБЩЕНИЕ.** Ты производишь хорошее впечатление; контактируешь с друзьями или знакомыми и поддерживаешь связи, которые у тебя есть благодаря происхождению и прошлому, чтобы получить доступ к ресурсам, информации, людям или местам.
- ◆ **ПРИКАЗ.** Ты командуешь подчинённым, добиваешься повиновения за счёт силы своего характера, запугиваешь или угрожаешь.
- ◆ **РАЗВЕДКА.** Ты исследуешь место или анализируешь обстоятельства, чтобы получить информацию; скрытно передвигаешься или наблюдаешь; замечаешь слабые и уязвимые места, если они есть.
- ◆ **РЕМЕСЛО.** Ты комбинируешь технические решения; отключаешь, чинишь или создаёшь устройства; обезвреживаешь ловушки и подбираешь ключи, строишь защитные сооружения и восстанавливаешь осадные орудия.
- ◆ **СТРЕЛЬБА.** Ты с точностью поражаешь цель на расстоянии, ищешь укрытие с хорошим обзором, делаешь обманные выстрелы.
- ◆ **УПРАВЛЕНИЕ.** Ты руководишь действиями отряда или группы, координируешь огонь, привлекаешь внимание на фоне хаоса.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ НАВЫК

Выживание — специальный навык лазутчика. Бросать кубики не нужно, но уровень навыка определяет, сколько раз за операцию ты можешь им **воспользоваться** (один к одному). Каждое **применение выживания** позволяет найти безопасный приют на ночь или необходимые ресурсы (1 ячейка **нагрузки**) для каждого члена отряда.

РАЗВИТИЕ ЛАЗУТЧИКА

- ◆ При отчаянной проверке навыка отмечай опыт на счётчике соответствующей ему характеристики.

В конце операции отметь по 1 пункту опыта на счётчике достоинств, характеристик или специальных навыков, если:

- ◆ ты выжил на операции,
- ◆ ты помог отряду за счёт своей скрытности или прозорливости,
- ◆ ты обращался к своему наследию или тебе мешали травмы (2 пункта опыта, если произошло и то и другое);
- ◆ ты также получаешь опыт, равный угрозе наиболее опасного врага.

БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

БЛАНК ЛАЗУТЧИКА

ИМЯ:

Ты один из немногих уцелевших бойцов Легиона — отряда наёмников, о котором когда-то слагали легенды. Ваше войско и Избранный — вот всё, что мешает армии Пепельного Короля разрушить Восточные королевства. Война идёт уже три года, и мертвецы не знают усталости.

Создай легионера:

- ◆ **ВЫБЕРИ ДОСТОИНСТВО.** Подойдёт любое, но если не уверен, то возьми первое.
- ◆ **ВЫБЕРИ ПРОИСХОЖДЕНИЕ.** Запиши **ИМЯ**, отметь две **ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ** и добавь деталей (например, старинный крестьянский род).
- ◆ **РАСПРЕДЕЛИ ЕЩЁ 4 ПУНКТА НАВЫКОВ.** Описание на обороте. Предел развития навыка — 2.
- ◆ **Заступи на службу.**

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИМЕНА

БАРТАНЦЫ (ДОБРОДУШИЕ, НАБОЖНОСТЬ, ОТВАГА, ОБРАЗОВАННОСТЬ)

ИМЕНА: Адикар, Арун, Кародж, Кириш, Макит, Надит, Паркреш, Рагхав, Ракаш; Адиша, Ашвина, Вани, Кальика, Кавия, Кита, Рахика, Раши, Рия, Сенеха, Шимия.

ФАМИЛИИ: Арани, Дардхи, Дива, Капатия, Кхатри, Манабур, Пакши, Чабатри.

ОРИТЫ (ЗНАТНОСТЬ, СВЯЗИ, МСТИТЕЛЬНОСТЬ, ЖЁСТКОСТЬ)

ТИТУЛЫ: баронет, виконт, властелин, госпожа, кавалер, княжна, королева, граф, ландграф, маркиз.

ИМЕНА: Альбен, Антон, Блас, Киприан, Леон, Марило, Рубин, Сильвин, Фариан, Эльрик; Аврора, Валерия, Катовица, Ливия, Миллия, Северина, Тиана, Хадриана, Чиара, Эметта.

ФАМИЛИИ: Альбрект, Гаросси, Джардани, Лоприо, Мартико, Родано, Саницци.

ЗЕМЬИЦЫ (СТОЙКОСТЬ, ХРАБРОСТЬ, ПРЕДАННОСТЬ, УПОРСТВО)

ИМЕНА: Адримир, Вилторий, Габридор, Колей, Льявел, Малексей, Мелислав, Теонин; Алика, Валентина, Дания, Зайя, Исалана, Кларина, Сверена, Татиника, Фрерия, Эмилиния.

ПАТРОНИМЫ: -ович, -евич, -ич.

МАТРОНИМЫ: -евна, -овна, -ична.

ПАНЬЯРЫ (УМЕЛЕЦ, СТРАННИК, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ, ЖИВОТНЫЕ ЧЕРТЫ)

ЦВЕТ: Алый, Багряный, Бурый, Лазурный, Лиловый, Сапфировый, Серебристый, Янтарный.

ПРИЗНАК: Бушующий, Вздвигающийся, Неподвижный, Растущий, Рвущийся, Танцующий, Текучий.

ПОДВИГ: Буря, Ветер, Дубрава, Пламя, Поток, Прилив, Просвет, Пустошь, Риф, Уголь, Шторм.

НАВЫКИ

- ♦ **ДРАКА.** Ты вступаешь в ближний бой, нападаешь на вражеские позиции, борешься, стреляешь с ближней дистанции.
- ♦ **ИЗУЧЕНИЕ.** Ты присматриваешься к людям или внимательно читаешь документы, чтобы получить сведения, углубить свои знания и сделать выводы.
- ♦ **МАНЕВРИРОВАНИЕ.** Ты занимаешь позицию, поднимаешься, карабкаешься, прыгаешь, бежишь, плывёшь, управляешь вьючным животным, едешь верхом.
- ♦ **МАНИПУЛИРОВАНИЕ.** Ты пользуешься хитростью, очарованием или разумной аргументацией, маскируешься, меняешь поведение собеседника или его точку зрения за счёт очарования или влияния.
- ♦ **РАЗРУШЕНИЕ.** Ты уничтожаешь место, предмет или препятствие при помощи грубой силы или осторожной диверсии; отвлекаешь внимание и сеешь хаос; ломаешь защитные сооружения; используешь, закладываешь или бросаешь взрывчатые или алхимические вещества; управляешь осадными орудиями.
- ♦ **ОБЩЕНИЕ.** Ты производишь хорошее впечатление; контактируешь с друзьями

или знакомыми и поддерживаешь связи, которые у тебя есть благодаря происхождению и прошлому, чтобы получить доступ к ресурсам, информации, людям или местам.

- ♦ **ПРИКАЗ.** Ты командуешь подчинённым, добиваешься повиновения за счёт силы своего характера, запугиваешь или угрожаешь.
- ♦ **РАЗВЕДКА.** Ты исследуешь место или анализируешь обстоятельства, чтобы получить информацию; скрытно передвигаешься или наблюдаешь; замечаешь слабые и уязвимые места, если они есть.
- ♦ **РЕМЕСЛО.** Ты комбинируешь технические решения; отключаешь, чинишь или создаёшь устройства; обезвреживаешь ловушки и подбираешь ключи, строишь защитные сооружения и восстанавливаешь осадные орудия.
- ♦ **СДЕРЖИВАНИЕ.** Специальный навык латника. Описание см. ниже.
- ♦ **СТРЕЛЬБА.** Ты с точностью поражаешь цель на расстоянии, ищешь укрытие с хорошим обзором, делаешь обманные выстрелы.
- ♦ **УПРАВЛЕНИЕ.** Ты руководишь действиями отряда или группы, координируешь огонь, привлекаешь внимание на фоне хаоса.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ НАВЫК

Сдерживание — специальный навык латника. Бросать кубики не нужно, но уровень навыка определяет, сколько раз за операцию ты можешь им **воспользоваться** (один к одному). **Сдерживание** позволяет тебе сражаться так, будто ты не один, а в составе небольшого отряда. Это значит, что ты можешь сразиться с группой некрупной нежити без потери **эффективности**.

РАЗВИТИЕ ЛАТНИКА

- ♦ При отчаянной проверке навыка отмечай опыт на счётчике соответствующей ему характеристики.

В конце операции отметь по 1 пункту опыта на счётчике достоинств, характеристик или специальных навыков, если:

- ♦ ты выжил на операции,
- ♦ ты помог отряду, проявляя силу и стойкость,
- ♦ ты обращался к своему наследию или тебе мешали травмы (2 пункта опыта, если произошло и то и другое);
- ♦ ты также получаешь опыт, равный угрозе наиболее опасного врага.

БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

БЛАНК ЛАТНИКА

ИМЯ:

Ты один из немногих уцелевших бойцов Легиона — отряда наёмников, о котором когда-то слагали легенды. Ваше войско и Избранный — вот всё, что мешает армии Пепельного Короля разрушить Восточные королевства. Война идёт уже три года, и мертвецы не знают усталости.

Создай легионера:

- ♦ **ВЫБЕРИ ДОСТОИНСТВО.** Подойдёт любое, но если не уверен, то возьми первое.
- ♦ **ВЫБЕРИ ПРОИСХОЖДЕНИЕ.** Запиши **ИМЯ**, отметь две **ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ** и добавь деталей (например, старинный крестьянский род).
- ♦ **РАСПРЕДЕЛИ ЕЩЁ 4 ПУНКТА НАВЫКОВ.** Описание на обороте. Предел развития навыка — 2.
- ♦ **Заступи на службу.**

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИМЕНА

БАРТАНЦЫ (ДОБРОДУШИЕ, НАБОЖНОСТЬ, ОТВАГА, ОБРАЗОВАННОСТЬ)

ИМЕНА: Адикар, Арун, Кародж, Кириш, Макит, Надит, Паркреш, Рагхав, Ракаш; Адиша, Ашвина, Вани, Кальика, Кавия, Кита, Рахика, Раши, Рия, Сенеха, Шимия.

ФАМИЛИИ: Арани, Дардхи, Дива, Капатия, Кхатри, Манабур, Пакши, Чабатри.

ОРИТЫ (ЗНАТНОСТЬ, СВЯЗИ, МСТИТЕЛЬНОСТЬ, ЖЁСТКОСТЬ)

ТИТУЛЫ: баронет, виконт, властелин, госпожа, кавалер, княжна, королева, граф, ландграф, маркиз.

ИМЕНА: Альбен, Антон, Блас, Киприан, Леон, Марило, Рубин, Сильвин, Фариан, Эльрик; Аврора, Валерия, Катовица, Ливия, Миллия, Северина, Тиана, Хадриана, Чиара, Эметта.

ФАМИЛИИ: Альбрект, Гаросси, Джардани, Лоприо, Мартико, Родано, Саницци.

ЗЕМЬИЦЫ (СТОЙКОСТЬ, ХРАБРОСТЬ, ПРЕДАННОСТЬ, УПОРСТВО)

ИМЕНА: Адримир, Вилторий, Габридор, Колей, Льявел, Малексей, Мелислав, Теонин; Алика, Валентина, Дания, Зайя, Исалана, Кларина, Сверена, Татиника, Фрерия, Эмилиния.

ПАТРОНИМЫ: -ович, -евич, -ич.

МАТРОНИМЫ: -евна, -овна, -ична.

ПАНЬЯРЫ (УМЕЛЕЦ, СТРАННИК, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ, ЖИВОТНЫЕ ЧЕРТЫ)

ЦВЕТ: Алый, Багряный, Бурый, Лазурный, Лиловый, Сапфировый, Серебристый, Янтарный.

ПРИЗНАК: Бушующий, Вздвигающийся, Неподвижный, Растущий, Рвущийся, Танцующий, Текучий.

ПОДВИГ: Буря, Ветер, Дубрава, Пламя, Поток, Прилив, Просвет, Пустошь, Риф, Уголь, Шторм.

Латник

Имя

Заметки:

Стресс

□□□□□□□□□□

Травма

◆◆◆◆

Виды: ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ — РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

Скверна

□□□□□□

Порча

◆◆◆◆

Виды: АНАФЕМА — ВИДЕНИЯ — ГНИЛЬ — ГОЛОД — МИАЗМЫ — МУТАЦИЯ — ПАРАЗИТ — ЯРОСТЬ

Повреждения

	Смерть
4	□□□
3	□□
2	□□
1	□

Защита	○
Усиленная	○
Щит	○
Особая	○
Сдерживание	○○○○○
	○○○○○

Происхождение

Детали:

Бартанское наследие

- ◆ Добродушие. +1 к общению (не выше 2).
- ◆ Набожность. Реликварий вдобавок к снаряжению.
- ◆ Отвага. +d6 при испытаниях удали.
- ◆ Образованность. +1 к изучению (не выше 2).

Земийское наследие

- ◆ Стойкость. Повреждения тяжестью 1 на тебя не влияют.
- ◆ Храбрость. +d6 при испытаниях, если ослабляешь последствия отчаянной проверки.
- ◆ Преданность. +d6, если возглавляешь совместную проверку или участвуешь в ней.
- ◆ Упорство. +d6 при испытаниях воли.

Оритское наследие

- ◆ Знатность. Поддержи 1 действие обеспечения (действует только на тебя).
- ◆ Связи. +1 к манипулированию (не выше 3).
- ◆ Мстительность. Увеличь результативность действия, если на него влияет штраф из-за повреждений.
- ◆ Жёсткость. +1 к приказу (не выше 2).

Паньярское наследие

- ◆ Умелец. Можешь повышать ремесло до 4.
- ◆ Странник. Ты быстр и тих даже со средней нагрузкой.
- ◆ Проницательность. Возьми дополнительный кубик, когда проходишь испытание чутья.
- ◆ Животные черты. +2d6, когда ты сопротивляешься скверне.

Особые достоинства

- ◆ **Твердыня.** Ты можешь использовать **сдерживание** в качестве **особой защиты**, чтобы ослабить последствия для отряда, который прикрываешь.
- ◆ **Подкрепление.** Когда ты **прикрываешь** товарища по отряду и проходишь **испытание**, возьми +d6. Когда ты оказываешь **содействие** персонажу, особое усилие для него стоит всего **1 пункт стресса**.
- ◆ **Стойкость.** Штрафы за полученные повреждения снижены на 1 категорию. Однако повреждения тяжестью 4 всё же смертельны.
- ◆ **Мастер оружия.** Твоя слава мастера оружия разошлась даже за пределы Легиона. Если ты в ближнем бою предпринимаешь **особое усилие**, то также повышаешь **результативность**.
- ◆ **Боевая машина.** Ты можешь приложить особое усилие, чтобы либо совершить физическое действие на грани человеческих возможностей, либо снизить на 1 угрозу всех врагов, с которыми столкнулся.
- ◆ **Воля к жизни.** Когда во время **отдыха и восстановления** ты занимаешься своими ранами, можешь поставить на одну отметку исцеления больше. Если ты получаешь **повреждения**, избавься от 1 пункта стресса.
- ◆ **Тьме вопреки.** Ты и все члены отряда, которые тебя видят, получают +d6 при испытаниях, если ослабляют последствия страха и скверны.
- ◆ **Эксперт.** Позволяет достичь **мастерства** в двух навыках (их можно повышать до 4).
- ◆◆ **Невозмутимость.** +2 ячейки на шкале стресса.
- ◆◆ **Необычное достоинство.** Выбери особое достоинство другого персонажа.
- ◆◆ **Остаться в живых.** Ты можешь получить **на одну травму больше**, прежде чем наступит смерть.

Нагрузка

Лёгкая, средняя или тяжёлая + 2 ячейки дополнительной

Добротные предметы выделены

Лёгкая

Быстрота/скорость. Список:

- Сигнальный пистолет ○○○○
- Добротный доспех
- Добротное ручное оружие

Средняя

Всё из лёгкой и:

- Подогнанный тяжёлый доспех

Заменяет любой доспех.

Добротный щит

— или —

Добротное тяжёлое оружие

Тяжёлая

Замедляет. Всё из средней и:

- Добротный набор взломщика
- Добротный башенный щит

Заменяет любой щит.

Дополнительная. Отметь 2 ячейки.

- Ручное оружие
- Тяжелое оружие
- Чёрные пули ○○○
- Щит
- Зимняя одежда
- Масло ○○○
- Провиант ○○○○
- Походный набор
- Набор взломщика
-
-
- Реликварий ○○○

Воля

◆	◆	◆	◆	МАНИПУЛИРОВАНИЕ
◆	◆	◆	◆	ОБЩЕНИЕ
◆	◆	◆	◆	ПРИКАЗ
◆	◆	◆	◆	УПРАВЛЕНИЕ

Удаль

◆	◆	◆	◆	ДРАКА
◆	◆	◆	◆	МАНЕВРИРОВАНИЕ
◆	◆	◆	◆	РАЗРУШЕНИЕ
◆	◆	◆	◆	СТРЕЛБА

Чутьё

◆	◆	◆	◆	ИЗУЧЕНИЕ
◆	◆	◆	◆	РАЗВЕДКА
◆	◆	◆	◆	РЕМЕСЛО
◆	◆	◆	◆	СДЕРЖИВАНИЕ

Специальные

◆	◆	◆	◆	ВЫДЕРЖКА
◆	◆	◆	◆	ВЫЖИВАНИЕ
◆	◆	◆	◆	КОЛДОВСТВО
◆	◆	◆	◆	ЛЕЧЕНИЕ
◆	◆	◆	◆	ПРИЦЕЛИВАНИЕ
◆	◆	◆	◆	СНАБЖЕНИЕ

НАВЫКИ

- ♦ **ДРАКА.** Ты вступаешь в ближний бой, нападаешь на вражеские позиции, борешься, стреляешь с ближней дистанции.
- ♦ **ИЗУЧЕНИЕ.** Ты присматриваешься к людям или внимательно читаешь документы, чтобы получить сведения, углубить свои знания и сделать выводы.
- ♦ **ЛЕЧЕНИЕ.** Специальный навык медика. Описание см. ниже.
- ♦ **МАНЕВРИРОВАНИЕ.** Ты занимаешь позицию, подвигаешься, карабкаешься, прыгаешь, бежишь, плывёшь, управляешь выучным животным, едешь верхом.
- ♦ **МАНИПУЛИРОВАНИЕ.** Ты пользуешься хитростью, очарованием или разумной аргументацией, маскируешься, меняешь поведение собеседника или его точку зрения за счёт очарования или влияния.
- ♦ **РАЗРУШЕНИЕ.** Ты уничтожаешь место, предмет или препятствие при помощи грубой силы или осторожной диверсии; отвлекаешь внимание и сеешь хаос; ломаешь защитные сооружения; используешь, закладываяешь или бросаешь взрывчатые или алхимические вещества; управляешь осадными орудиями.
- ♦ **ОБЩЕНИЕ.** Ты производишь хорошее впечатление; контактируешь с друзьями

СПЕЦИАЛЬНЫЙ НАВЫК

Лечение — специальный навык медика. Бросать кубики не нужно, но уровень навыка определяет, сколько раз за операцию ты можешь им **воспользоваться** (один к одному). Каждое использование лечения на операции позволяет оказать пациенту необходимую помощь, чтобы до конца сцены на него не влияли штрафы за повреждения. **Повреждения тяжёстью 4** всё ещё смертельны.

РАЗВИТИЕ МЕДИКА

- ♦ При отчаянной проверке навыка отмечай опыт на счётчике соответствующей ему характеристики.

В конце операции отметь по **1 пункту опыта** на счётчике достоинств, характеристик или специальных навыков, если:

- ♦ ты выжил на операции,
- ♦ ты помог отряду как врач или оказываешь эмоциональную поддержку,
- ♦ ты обращался к своему наследию или тебе мешали травмы (**2 пункта опыта**, если произошло и то и другое);
- ♦ ты также получаешь опыт, равный **угрозе** наиболее опасного врага.

или знакомыми и поддерживаешь связи, которые у тебя есть благодаря происхождению и прошлому, чтобы получить доступ к ресурсам, информации, людям или местам.

- ♦ **ПРИКАЗ.** Ты командуешь подчинённым, добиваешься повиновения за счёт силы своего характера, запугиваешь или угрожаешь.
- ♦ **РАЗВЕДКА.** Ты исследуешь место или анализируешь обстоятельства, чтобы получить информацию; скрытно передвигаешься или наблюдаешь; замечаешь слабые и уязвимые места, если они есть.
- ♦ **РЕМЕСЛО.** Ты комбинируешь технические решения; отключаешь, чинишь или создаёшь устройства; обезвреживаешь ловушки и подбираешь ключи, строишь защитные сооружения и восстанавливаешь осадные орудия.
- ♦ **СТРЕЛЬБА.** Ты с точностью поражаешь цель на расстоянии, ищешь укрытие с хорошим обзором, делаешь обманные выстрелы.
- ♦ **УПРАВЛЕНИЕ.** Ты руководишь действиями отряда или группы, координируешь огонь, привлекаешь внимание на фоне хаоса.

БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

БЛАНК МЕДИКА

ИМЯ:

Ты один из немногих уцелевших бойцов Легиона — отряда наёмников, о котором когда-то слагали легенды. Ваше войско и Избранный — вот всё, что мешает армии Пепельного Короля разрушить Восточные королевства. Война идёт уже три года, и мертвецы не знают усталости.

Создай легионера:

- ♦ **ВЫБЕРИ ДОСТОИНСТВО.** Подойдёт любое, но если не уверен, то возьми первое.
- ♦ **ВЫБЕРИ ПРОИСХОЖДЕНИЕ.** Запиши **ИМЯ**, отметь две **ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ** и добавь деталей (например, старинный крестьянский род).
- ♦ **РАСПРЕДЕЛИ ЕЩЁ 4 ПУНКТА НАВЫКОВ.** Описание на обороте. Предел развития навыка — 2.
- ♦ **Заступи на службу.**

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИМЕНА

БАРТАНЦЫ (ДОБРОДУШИЕ, НАБОЖНОСТЬ, ОТВАГА, ОБРАЗОВАННОСТЬ)

ИМЕНА: Адикар, Арун, Кародж, Кириш, Макит, Надит, Паркреш, Рагхав, Ракаш; Адиша, Ашвина, Вани, Кальика, Кавия, Кита, Рахика, Раши, Рия, Сенеха, Шимия.

ФАМИЛИИ: Арани, Дардхи, Дива, Капатия, Кхатри, Манабур, Пакши, Чабатри.

ОРИТЫ (ЗНАТНОСТЬ, СВЯЗИ, МСТИТЕЛЬНОСТЬ, ЖЁСТКОСТЬ)

ТИТУЛЫ: баронет, виконт, властелин, госпожа, кавалер, княжна, королева, граф, ландграф, маркиз.

ИМЕНА: Альбен, Антон, Блас, Киприан, Леон, Марило, Рубин, Сильвин, Фариан, Эльрик; Аврора, Валерия, Катовица, Ливия, Миллия, Северина, Тиана, Хадриана, Чиара, Эметта.

ФАМИЛИИ: Альбрект, Гаросси, Джардани, Лоприо, Мартико, Родано, Саницци.

ЗЕМИЙЦЫ (СТОЙКОСТЬ, ХРАБРОСТЬ, ПРЕДАННОСТЬ, УПОРСТВО)

ИМЕНА: Адримир, Вилторий, Габридор, Колей, Льявел, Малексей, Мелислав, Теонин; Алика, Валентина, Дания, Зайя, Исалана, Кларина, Сверена, Татиника, Фрерия, Эмилиния.

ПАТРОНИМЫ: -ович, -евич, -ич.

МАТРОНИМЫ: -евна, -овна, -ична.

ПАНЬЯРЫ (УМЕЛЕЦ, СТРАННИК, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ, ЖИВОТНЫЕ ЧЕРТЫ)

ЦВЕТ: Алый, Багряный, Бурый, Лазурный, Лиловый, Сапфировый, Серебристый, Янтарный.

ПРИЗНАК: Бушующий, Вздвигающийся, Неподвижный, Растущий, Рвущийся, Танцующий, Текучий.

ПОДВИГ: Буря, Ветер, Дубрава, Пламя, Поток, Прилив, Просвет, Пустошь, Риф, Уголь, Шторм.

НАВЫКИ

- ♦ **ДРАКА.** Ты вступаешь в ближний бой, нападаешь на вражеские позиции, борешься, стреляешь с ближней дистанции.
- ♦ **ИЗУЧЕНИЕ.** Ты присматриваешься к людям или внимательно читаешь документы, чтобы получить сведения, углубить свои знания и сделать выводы.
- ♦ **МАНЕВРИРОВАНИЕ.** Ты занимаешь позицию, поднимаешься, карабкаешься, прыгаешь, бежишь, плывёшь, управляешь выючным животным, едешь верхом.
- ♦ **МАНИПУЛИРОВАНИЕ.** Ты пользуешься хитростью, очарованием или разумной аргументацией, маскируешься, меняешь поведение собеседника или его точку зрения за счёт очарования или влияния.
- ♦ **РАЗРУШЕНИЕ.** Ты уничтожаешь место, предмет или препятствие при помощи грубой силы или осторожной диверсии; отвлекаешь внимание и сеешь хаос; ломаешь защитные сооружения; используешь, закладываешь или бросаешь взрывчатые или алхимические вещества; управляешь осадными орудиями.
- ♦ **ОБЩЕНИЕ.** Ты производишь хорошее впечатление; контактируешь с друзьями или знакомыми и поддерживаешь связи,
- которые у тебя есть благодаря происхождению и прошлому, чтобы получить доступ к ресурсам, информации, людям или местам.
- ♦ **ПРИКАЗ.** Ты командуешь подчинённым, добиваешься повиновения за счёт силы своего характера, запугиваешь или угрожаешь.
- ♦ **РАЗВЕДКА.** Ты исследуешь место или анализируешь обстоятельства, чтобы получить информацию; скрытно передвигаешься или наблюдаешь; замечаешь слабые и уязвимые места, если они есть.
- ♦ **РЕМЕСЛО.** Ты комбинируешь технические решения; отключаешь, чинишь или создаёшь устройства; обезвреживаешь ловушки и подбираешь ключи, строишь защитные сооружения и восстанавливаешь осадные орудия.
- ♦ **СНАБЖЕНИЕ.** Специальный навык офицера. Описание см. ниже.
- ♦ **СТРЕЛЬБА.** Ты с точностью поражаешь цель на расстоянии, ищешь укрытие с хорошим обзором, делаешь обманные выстрелы.
- ♦ **УПРАВЛЕНИЕ.** Ты руководишь действиями отряда или группы, координируешь огонь, привлекаешь внимание на фоне хаоса.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ НАВЫК

Снабжение — специальный навык офицера. Бросать кубики не нужно, но уровень навыка определяет, сколько раз за операцию ты можешь им **воспользоваться** (один к одному). Воспользовавшись **снабжением**, ты можешь добыть ресурсы, заявив флешбэк. Проверка **манипулирования** определит их качество, которое потом можно повысить, вновь прибегнув к навыку **снабжения**, но не обязательно сразу. Эти ресурсы ты получаешь ненадолго, и после операции они исчезнут.

РАЗВИТИЕ ОФИЦЕРА

- ♦ При отчаянной проверке навыка отмечай опыт на счётчике соответствующей ему характеристики.

В конце операции отметь по **1 пункту опыта** на счётчике достоинств, характеристик или специальных навыков, если:

- ♦ ты выжил на операции,
- ♦ ты помог отряду, отдавая приказы и осуществляя стратегическое планирование,
- ♦ ты обращался к своему наследию или тебе мешали травмы (**2 пункта опыта**, если произошло и то и другое);
- ♦ ты также получаешь опыт, равный **угрозе** наиболее опасного врага.

БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

БЛАНК ОФИЦЕРА

ИМЯ:

Ты один из немногих уцелевших бойцов Легиона — отряда наёмников, о котором когда-то слагали легенды. Ваше войско и Избранный — вот всё, что мешает армии Пепельного Короля разрушить Восточные королевства. Война идёт уже три года, и мертвецы не знают усталости.

Создай легионера:

- ♦ **ВЫБЕРИ ДОСТОИНСТВО.** Подойдёт любое, но если не уверен, то возьми первое.
- ♦ **ВЫБЕРИ ПРОИСХОЖДЕНИЕ.** Запиши **ИМЯ**, отметь две **ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ** и добавь деталей (например, старинный крестьянский род).
- ♦ **РАСПРЕДЕЛИ ЕЩЁ 4 ПУНКТА НАВЫКОВ.** Описание на обороте. Предел развития навыка — 2.
- ♦ **Заступи на службу.**

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИМЕНА

БАРТАНЦЫ (ДОБРОДУШИЕ, НАБОЖНОСТЬ, ОТВАГА, ОБРАЗОВАННОСТЬ)

ИМЕНА: Адикар, Арун, Кародж, Кириш, Макит, Надит, Паркреш, Рагхав, Ракаш; Адиша, Ашвина, Вани, Кальика, Кавия, Кита, Рахика, Раши, Рия, Сенеха, Шимия.

ФАМИЛИИ: Арани, Дардхи, Дива, Капатия, Кхатри, Манабур, Пакши, Чабарти.

ОРИТЫ (ЗНАТНОСТЬ, СВЯЗИ, МСТИТЕЛЬНОСТЬ, ЖЁСТКОСТЬ)

ТИТУЛЫ: баронет, виконт, властелин, госпожа, кавалер, княжна, королева, граф, ландграф, маркиз.

ИМЕНА: Альбен, Антон, Блас, Киприан, Леон, Марило, Рубин, Сильвин, Фариан, Эльрик; Аврора, Валерия, Катовица, Ливия, Миллия, Северина, Тиана, Хадриана, Чиара, Эметта.

ФАМИЛИИ: Альбрект, Гаросси, Джардани, Лоприо, Мартико, Родано, Саницци.

ЗЕМЬИЦЫ (СТОЙКОСТЬ, ХРАБРОСТЬ, ПРЕДАННОСТЬ, УПОРСТВО)

ИМЕНА: Адримир, Вилторий, Габридор, Колей, Льявел, Малексей, Мелислав, Теонин; Алика, Валентина, Дания, Зайя, Исалана, Кларина, Сверена, Татиника, Фрерия, Эмилиния.

ПАТРОНИМЫ: -ович, -евич, -ич.

МАТРОНИМЫ: -евна, -овна, -ична.

ПАНЬЯРЫ (УМЕЛЕЦ, СТРАННИК, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ, ЖИВОТНЫЕ ЧЕРТЫ)

ЦВЕТ: Алый, Багряный, Бурый, Лазурный, Лиловый, Сапфировый, Серебристый, Янтарный.

ПРИЗНАК: Бушующий, Вздвигающийся, Неподвижный, Растущий, Рвущийся, Танцующий, Текучий.

ПОДВИГ: Буря, Ветер, Дубрава, Пламя, Поток, Прилив, Просвет, Пустошь, Риф, Уголь, Шторм.

Офицер

ЗАМЕТКИ:

ИМЯ

СТРЕСС

□□□□□□□□□□

ТРАВМА

◆◆◆◆

ВИДЫ: ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ — РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

СКВЕРНА

□□□□□□

ПОРЧА

◆◆◆◆

ВИДЫ: АНАФЕМА — ВИДЕНИЯ — ГНИЛЬ — ГОЛОД — МИАЗМЫ — МУТАЦИЯ — ПАРАЗИТ — ЯРОСТЬ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

	Смерть
4	□□□
3	□□ БЕСПОМОЩНОСТЬ
2	□□ -D6
1	□ СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ

ЗАЩИТА	○
УСИЛЕННАЯ	○
ЩИТ	○
ОСОБАЯ	○
СДЕРЖИВАНИЕ	○○○○
	○○○○

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

ДЕТАЛИ:

БАРТАНСКОЕ НАСЛЕДИЕ

- ◆ **Добродушие.** +1 к **общению** (не выше 2).
- ◆ **Набожность.** Реликварий вдобавок к снаряжению.
- ◆ **Отвага.** +d6 при **испытаниях удали**.
- ◆ **Образованность.** +1 к **изучению** (не выше 2).

ЗЕМИЙСКОЕ НАСЛЕДИЕ

- ◆ **Стойкость.** Повреждения тяжестью 1 на тебя не влияют.
- ◆ **Храбрость.** +d6 при **испытаниях**, если ослабляешь последствия **отчаянной** проверки.
- ◆ **Преданность.** +d6, если возглавляешь совместную проверку или участвуешь в ней.
- ◆ **Упорство.** +d6 при **испытаниях воли**.

ОРИТСКОЕ НАСЛЕДИЕ

- ◆ **Знатность.** Поддержи 1 действие обеспечения (действует только на тебя).
- ◆ **Связи.** +1 к **манипулированию** (не выше 3).
- ◆ **Мстительность.** Увеличь результативность действия, если на него влияет штраф из-за повреждений.
- ◆ **Жёсткость.** +1 к **приказу** (не выше 2).

ПАНЬЯРСКОЕ НАСЛЕДИЕ

- ◆ **Умелец.** Можешь повышать **ремесло** до 4.
- ◆ **Странник.** Ты быстр и тих даже со средней нагрузкой.
- ◆ **Проницательность.** Возьми **дополнительный кубик**, когда проходишь **испытание чутья**.
- ◆ **Животные черты.** +2d6, когда ты **сопротивляешься скверне**.

ОСОБЫЕ ДОСТОИНСТВА

- ◆ **Тактик.** Ты предвидишь проблемы, которые другие никогда бы не заметили. Руководя **совместной проверкой**, ты получаешь не больше 1 пункта стресса.
- ◆ **Командование на передовой.** Руководя **совместной проверкой**, ты можешь: 1) увеличить или уменьшить масштаб на 1 (и учитывать небольшую группу как среднюю или как одного человека), 2) во время боя считать **впечатляющим успехом** выпавшие у разных игроков **шестёрки**.
- ◆ **Тыловая поддержка.** Ты можешь использовать **снабжение**, чтобы оказать **содействие** товарищу. Вдобавок ты даёшь ему ещё +d6. Расскажи, как твоя подготовка или твои припасы помогают другому персонажу преодолеть препятствие или справиться с угрозой.
- ◆ **Любой ценой.** К источникам опыта, которые учитываются в конце операции, добавь «если кто-то из тех, кем ты командовал, погиб».
- ◆ **Повиновение.** Персонаж ведущего может пожертвовать собой по твоей команде. Погибая, он получает вместо тебя или другого специалиста все повреждения от одной атаки. Помни: **боевой дух** Легиона **снижается на 1** каждый раз, когда кто-то умирает.
- ◆ **Стратег.** Бросай +d6 при проверках **манипулирования**, когда **приобретаешь ресурсы** для задания, используя навык **снабжения**. Ты также получаешь +d6 при проверке боеготовности в начале операции.
- ◆ **Офицерское училище.** У тебя отличное образование, к тому же тебе известны эзотерические тайны. Бросай +d6, когда **собираешь информацию** с помощью **изучения** или проходишь **испытание чутья**.
- ◆ **Эксперт.** Позволяет достичь **мастерства** в двух навыках (их можно повышать до 4).
- ◆ **Невозмутимость.** +2 ячейки на шкале стресса.
- ◆ **Необычное достоинство.** Выбери особое достоинство другого персонажа.
- ◆ **Остаться в живых.** Ты можешь получить на одну травму больше, прежде чем наступит смерть.

НАГРУЗКА

Лёгкая, средняя или тяжёлая + 2 ячейки дополнительной

Добротные предметы выделены

Лёгкая

Быстрота/скорость. Список:

- Сигнальный пистолет ○○○○
- Добротный доспех
- Добротное ручное оружие
- Добротный украшенный плащ

Средняя

Всё из лёгкой и:

- Добротный предмет роскоши
- Добротный щит — или —
- Добротный пистолет
- Боеприпасы ○○○○

Тяжёлая

Замедляет. Всё из средней и:

- Боевое знамя
- Добротный тяжёлый доспех
- Замедляет доспех

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ. Отметь 2 ячейки.

- Ручное оружие
- Тяжелое оружие
- Чёрные пули ○○○
- Щит
- Зимняя одежда
- Масло ○○○
- Провиант ○○○○
- Компас и карты
- Подзорная труба
-
-
- Реликварий ○○○

ВОЛЯ

◆	◆	◆	◆	МАНИПУЛИРОВАНИЕ
◆	◆	◆	◆	ОБЩЕНИЕ
◆	◆	◆	◆	ПРИКАЗ
◆	◆	◆	◆	УПРАВЛЕНИЕ

УДАЛЬ

◆	◆	◆	◆	ДРАКА
◆	◆	◆	◆	МАНЕВРИРОВАНИЕ
◆	◆	◆	◆	РАЗРУШЕНИЕ
◆	◆	◆	◆	СТРЕЛЬБА

ЧУТЬЁ

◆	◆	◆	◆	ИЗУЧЕНИЕ
◆	◆	◆	◆	РАЗВЕДКА
◆	◆	◆	◆	РЕМЕСЛО
◆	◆	◆	◆	СНАБЖЕНИЕ

СПЕЦИАЛЬНЫЕ

◆	◆	◆	◆	ВЫДЕРЖКА
◆	◆	◆	◆	ВЫЖИВАНИЕ
◆	◆	◆	◆	КОЛДОВОСТВО
◆	◆	◆	◆	ЛЕЧЕНИЕ
◆	◆	◆	◆	ПРИЦЕЛИВАНИЕ
◆	◆	◆	◆	СДЕРЖИВАНИЕ

НАВЫКИ

- ♦ **ДРАКА.** Ты вступаешь в ближний бой, нападаешь на вражеские позиции, борешься, стреляешь с ближней дистанции.
- ♦ **ИЗУЧЕНИЕ.** Ты присматриваешься к людям или внимательно читаешь документы, чтобы получить сведения, углубить свои знания и сделать выводы.
- ♦ **МАНЕВРИРОВАНИЕ.** Ты занимаешь позицию, поднимаешься, карабкаешься, прыгаешь, бежишь, плывёшь, управляешь обычным животным, едешь верхом.
- ♦ **МАНИПУЛИРОВАНИЕ.** Ты пользуешься хитростью, очарованием или разумной аргументацией, маскируешься, меняешь поведение собеседника или его точку зрения за счёт очарования или влияния.
- ♦ **РАЗРУШЕНИЕ.** Ты уничтожаешь место, предмет или препятствие при помощи грубой силы или осторожной диверсии; отвлекаешь внимание и сеешь хаос; ломаешь защитные сооружения; используешь, закладывая или бросаешь взрывчатые или алхимические вещества; управляешь осадными орудиями.
- ♦ **ОБЩЕНИЕ.** Ты производишь хорошее впечатление; контактируешь с друзьями или знакомыми и поддерживаешь связи, ко-

- торые у тебя есть благодаря происхождению и прошлому, чтобы получить доступ к ресурсам, информации, людям или местам.
- ♦ **ПРИКАЗ.** Ты командуешь подчинённым, добиваешься повиновения за счёт силы своего характера, запугиваешь или угрожаешь.
- ♦ **ПРИЦЕЛИВАНИЕ.** Специальный навык стрелка. Описание см. ниже.
- ♦ **РАЗВЕДКА.** Ты исследуешь место или анализируешь обстоятельства, чтобы получить информацию; скрытно передвигаешься или наблюдаешь; замечаешь слабые и уязвимые места, если они есть.
- ♦ **РЕМЕСЛО.** Ты комбинируешь технические решения; отключаешь, чинишь или создаёшь устройства; обезвреживаешь ловушки и подбираешь ключи, строишь защитные сооружения и восстанавливаешь осадные орудия.
- ♦ **СТРЕЛЬБА.** Ты с точностью поражаешь цель на расстоянии, ищешь укрытие с хорошим обзором, делаешь обманные выстрелы.
- ♦ **УПРАВЛЕНИЕ.** Ты руководишь действиями отряда или группы, координируешь огонь, привлекаешь внимание на фоне хаоса.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ НАВЫК

Прицеливание — специальный навык стрелка. Бросать кубики не нужно, но уровень навыка определяет, сколько раз за операцию ты можешь им **воспользоваться** (один к одному). На операции каждое использование **прицеливания** улучшает **эффективность** выстрела на одну категорию. Иногда это помогает уничтожить крупных и опасных противников одной пулей.

РАЗВИТИЕ СТРЕЛКА

- ♦ При отчаянной проверке навыка отмечай опыт на счётчике соответствующей ему характеристики.

В конце операции отметь по **1 пункту опыта** на счётчике достоинств, характеристик или специальных навыков, если:

- ♦ ты выжил на операции,
- ♦ ты помог отряду своей внимательностью или точными выстрелами,
- ♦ ты обращался к своему наследию или тебе мешали травмы (**2 пункта опыта**, если произошло и то и другое);
- ♦ ты также получаешь опыт, равный **угрозе** наиболее опасного врага.

БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

БЛАНК СТРЕЛКА

ИМЯ:

Ты один из немногих уцелевших бойцов Легиона — отряда наёмников, о котором когда-то слагали легенды. Ваше войско и Избранный — вот всё, что мешает армии Пепельного Короля разрушить Восточные королевства. Война идёт уже три года, и мертвецы не знают усталости.

Создай легионера:

- ♦ **ВЫБЕРИ ДОСТОИНСТВО.** Подойдёт любое, но если не уверен, то возьми первое.
- ♦ **ВЫБЕРИ ПРОИСХОЖДЕНИЕ.** Запиши **ИМЯ**, отметь две **ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ** и добавь деталей (например, старинный крестьянский род).
- ♦ **РАСПРЕДЕЛИ ЕЩЁ 4 ПУНКТА НАВЫКОВ.** Описание на обороте. Предел развития навыка — 2.
- ♦ **Заступи на службу.**

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИМЕНА

БАРТАНЦЫ (ДОБРОДУШИЕ, НАБОЖНОСТЬ, ОТВАГА, ОБРАЗОВАННОСТЬ)

ИМЕНА: Адикар, Арун, Кародж, Кириш, Макит, Надит, Паркреш, Рагхав, Ракаш; Адиша, Ашвина, Вани, Кальика, Кавия, Кита, Рахика, Раши, Рия, Сенеха, Шимия.

ФАМИЛИИ: Арани, Дардхи, Дива, Капатия, Кхатри, Манабур, Пакши, Чабарти.

ОРИТЫ (ЗНАТНОСТЬ, СВЯЗИ, МСТИТЕЛЬНОСТЬ, ЖЁСТКОСТЬ)

ТИТУЛЫ: баронет, виконт, властелин, госпожа, кавалер, княжна, королева, граф, ландграф, маркиз.

ИМЕНА: Альбен, Антон, Блас, Киприан, Леон, Марило, Рубин, Сильвин, Фариан, Эльрик; Аврора, Валерия, Катовица, Ливия, Миллия, Северина, Тиана, Хадриана, Чиара, Эметта.

ФАМИЛИИ: Альбрект, Гаросси, Джардани, Лоприо, Мартико, Родано, Саницци.

ЗЕМЬИЦЫ (СТОЙКОСТЬ, ХРАБРОСТЬ, ПРЕДАННОСТЬ, УПОРСТВО)

ИМЕНА: Адримир, Вилторий, Габридор, Колей, Льявел, Малексей, Мелислав, Теонин; Алика, Валентина, Дания, Зайя, Исалана, Кларина, Сверена, Татиника, Фрерия, Эмилиния.

ПАТРОНИМЫ: -ович, -евич, -ич.

МАТРОНИМЫ: -евна, -овна, -ична.

ПАНЬЯРЫ (УМЕЛЕЦ, СТРАННИК, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ, ЖИВОТНЫЕ ЧЕРТЫ)

ЦВЕТ: Алый, Багряный, Бурый, Лазурный, Лиловый, Сапфировый, Серебристый, Янтарный.

ПРИЗНАК: Бушующий, Вздвигающийся, Неподвижный, Растущий, Рвущийся, Танцующий, Текучий.

ПОДВИГ: Буря, Ветер, Дубрава, Пламя, Поток, Прилив, Просвет, Пустошь, Риф, Уголь, Шторм.

Стрелок

ЗАМЕТКИ:

ИМЯ

СТРЕСС

□□□□□□□□□□

ТРАВМА

◆◆◆◆

ВИДЫ: ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ — РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

СКВЕРНА

□□□□□□

ПОРЧА

◆◆◆◆

ВИДЫ: АНАФЕМА — ВИДЕНИЯ — ГНИЛЬ — ГОЛОД — МИАЗМЫ — МУТАЦИЯ — ПАРАЗИТ — ЯРОСТЬ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

		Смерть
4	□□□	БЕСПОМОЩНОСТЬ
3	□□	—D6
2	□	СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ
1		

Защита	○
Усиленная	○
Щит	○
Особая	○
Прицеливание	○○○○○
	○○○○○

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

ДЕТАЛИ:

БАРТАНСКОЕ НАСЛЕДИЕ

- ◆ **Добродушие.** +1 к **общению** (не выше 2).
- ◆ **Набожность.** Реликварий вдобавок к снаряжению.
- ◆ **Отвага.** +d6 при **испытаниях удали**.
- ◆ **Образованность.** +1 к **изучению** (не выше 2).

ЗЕМЬЯНСКОЕ НАСЛЕДИЕ

- ◆ **Стойкость.** Повреждения тяжестью 1 на тебя не влияют.
- ◆ **Храбрость.** +d6 при **испытаниях**, если ослабляешь последствия **отчаянной** проверки.
- ◆ **Преданность.** +d6, если возглавляешь совместную проверку или участвуешь в ней.
- ◆ **Упорство.** +d6 при **испытаниях воли**.

ОРИТСКОЕ НАСЛЕДИЕ

- ◆ **Знатность.** Поддержи 1 действие обеспечения (действует только на тебя).
- ◆ **Связи.** +1 к **манипулированию** (не выше 3).
- ◆ **Мстительность.** Увеличь результативность действия, если на него влияет штраф из-за повреждений.
- ◆ **Жёсткость.** +1 к **приказу** (не выше 2).

ПАНЬЯРСКОЕ НАСЛЕДИЕ

- ◆ **Умелец.** Можешь повышать **ремесло** до 4.
- ◆ **Странник.** Ты быстр и тих даже со средней нагрузкой.
- ◆ **Проницательность.** Возьми **дополнительный кубик**, когда проходишь **испытание чутья**.
- ◆ **Животные черты.** +2d6, когда ты **сопротивляешься скверне**.

ОСОБЫЕ ДОСТОИНСТВА

- ◆ **Особый глаз.** Один твой глаз заменён алхимическим прибором. Ты ясно видишь невидимые цели и определяешь присутствие сверхъестественных сил.
- ◆ **Засада.** Бросай +d6, когда атакуешь из укрытия или ставишь ловушку.
- ◆ **Пальба с двух рук.** В дуэли на ближней дистанции ты получаешь **результативность**, если вооружён двумя пистолетами.
- ◆ **Зарубки.** Каждый раз, когда ты наносишь смертельный удар противнику с угрозой 2 или выше, отметь себе 1 пункт опыта на любом счётчике.
- ◆ **Меткий стрелок.** Ты можешь приложить особое усилие и либо **выстрелить в цель**, находящуюся на дистанции, обычно недоступной для твоего оружия, либо **открыть шквальный огонь на подавление**.
- ◆ **Огневое прикрытие.** Если ты проводишь для кого-то подготовку, применяя **стрельбу**, или обеспечиваешь кому-то огневое прикрытие, то следующее действие этого персонажа получает **результативность**.
- ◆ **Багряная пуля.** Тебе разрешено взять на операцию одну багряную самонаводящуюся пулю. Выстрел ею имеет **угрозу 4**, а тот, кто его делает, получает **травму**.
- ◆ **Эксперт.** Позволяет достичь **мастерства** в двух навыках (их можно повышать до 4).
- ◆ **Невозмутимость.** +2 ячейки на шкале стресса.
- ◆ **Необычное достоинство.** Выбери особое достоинство другого персонажа.
- ◆ **Остаться в живых.** Ты можешь получить на одну травму больше, прежде чем наступит смерть.

НАГРУЗКА

Лёгкая, средняя или тяжёлая + 2 ячейки дополнительной

Добротные предметы выделены

Лёгкая

Быстрота/скорость. Список:

- Чёрные пули ○○○
- Боеприпасы ○○○○○
- 2 добротных пистолета — или —
- Добротная длинноствольная винтовка

Средняя

Всё из лёгкой и:

- Стрелковый набор
- Добротный доспех

Тяжёлая

Замедляет. Всё из средней и:

- 2 добротных пистолета — или —
 - Добротная длинноствольная винтовка
- Смотря чего у тебя ещё нет после выбора лёгкой нагрузки.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ. Отметь 2 ячейки.

- ◆ Багряная пуля
- Пистолет
- Провиант ○○○○○
- Ручное оружие
- Боеприпасы ○○○○○
- Зимняя одежда
- Чёрные пули ○○○
- Масло ○○○
- Походный набор
- Реликварий ○○○

ВОЛЯ

- ◆ МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ◆ ОБЩЕНИЕ
- ◆ ПРИКАЗ
- ◆ УПРАВЛЕНИЕ

УДАЛЬ

- ◆ ДРАКА
- ◆ МАНЕВРИРОВАНИЕ
- ◆ РАЗРУШЕНИЕ
- ◆ СТЕЛЬБА

ЧУТЬЁ

- ◆ ИЗУЧЕНИЕ
- ◆ ПРИЦЕЛИВАНИЕ
- ◆ РАЗВЕДКА
- ◆ РЕМЕСЛО

СПЕЦИАЛЬНЫЕ

- ◆ ВЫДЕРЖКА
- ◆ ВЫЖИВАНИЕ
- ◆ КОЛДОВСТВО
- ◆ ЛЕЧЕНИЕ
- ◆ СДЕРЖИВАНИЕ
- ◆ СНАБЖЕНИЕ

НАВЫКИ

- ♦ **ДРАКА.** Ты вступаешь в ближний бой, нападаешь на вражеские позиции, борешься, стреляешь с ближней дистанции.
- ♦ **ИЗУЧЕНИЕ.** Ты присматриваешься к людям или внимательно читаешь документы, чтобы получить сведения, углубить свои знания и сделать выводы.
- ♦ **МАНЕВРИРОВАНИЕ.** Ты занимаешь позицию, поднимаешься, карабкаешься, прыгаешь, бежишь, плывёшь, управляешь вьючным животным, едешь верхом.
- ♦ **МАНИПУЛИРОВАНИЕ.** Ты пользуешься хитростью, очарованием или разумной аргументацией, маскируешься, меняешь поведение собеседника или его точку зрения за счёт очарования или влияния.
- ♦ **РАЗРУШЕНИЕ.** Ты уничтожаешь место, предмет или препятствие при помощи грубой силы или осторожной диверсии; отвлекаешь внимание и сеешь хаос; ломаешь защитные сооружения; используешь, закладываяешь или бросаешь взрывчатые или алхимические вещества; управляешь осадными орудиями.
- ♦ **ОБЩЕНИЕ.** Ты производишь хорошее впечатление; контактируешь с друзьями или знакомыми и поддерживаешь связи,

которые у тебя есть благодаря происхождению и прошлому, чтобы получить доступ к ресурсам, информации, людям или местам.

- ♦ **ПРИКАЗ.** Ты командуешь подчинённым, добиваешься повиновения за счёт силы своего характера, запугиваешь или угрожаешь.
- ♦ **РАЗВЕДКА.** Ты исследуешь место или анализируешь обстоятельства, чтобы получить информацию; скрытно передвигаешься или наблюдаешь; замечаешь слабые и уязвимые места, если они есть.
- ♦ **РЕМЕСЛО.** Ты комбинируешь технические решения; отключаешь, чинишь или создаёшь устройства; обезвреживаешь ловушки и подбираешь ключи, строишь защитные сооружения и восстанавливаешь осадные орудия.
- ♦ **СПЕЦИАЛЬНЫЙ НАВЫК:** у новобранца отсутствует, появится после повышения.
- ♦ **СТРЕЛЬБА.** Ты с точностью поражаешь цель на расстоянии, ищешь укрытие с хорошим обзором, делаешь обманные выстрелы.
- ♦ **УПРАВЛЕНИЕ.** Ты руководишь действиями отряда или группы, координируешь огонь, привлекаешь внимание на фоне хаоса.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ НАВЫК

Новобранец не владеет **специальными навыками**. У него появится **выдержка**, когда он получит повышение и станет солдатом. Если солдат приобретает особое достоинство, это обязательно должно быть «Уже не новобранец».

РАЗВИТИЕ НОВОБРАНЦА

- ♦ При отчаянной проверке навыка отмечай опыт на счётчике соответствующей ему характеристики.

В конце операции отметь по **1 пункту опыта** на счётчике достоинств, характеристик или специальных навыков, если:

- ♦ ты выжил на операции,
- ♦ ты помог отряду тем, что не путался под ногами и выжил вопреки обстоятельствам,
- ♦ ты обращался к своему наследию или тебе мешали травмы (**2 пункта опыта**, если произошло и то и другое);
- ♦ ты также получаешь опыт, равный **угрозе** наиболее опасного врага.

БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

БЛАНК НОВОБРАНЦА

ИМЯ:

Ты один из немногих уцелевших бойцов Легиона — отряда наёмников, о котором когда-то слагали легенды. Ваше войско и Избранный — вот всё, что мешает армии Пепельного Короля разрушить Восточные королевства. Война идёт уже три года, и мертвецы не знают усталости.

Создай легионера:

- ♦ **ВЫБЕРИ ДОСТОИНСТВО.** Подойдёт любое, но если не уверен, то возьми первое.
- ♦ **ВЫБЕРИ ПРОИСХОЖДЕНИЕ.** Запиши **ИМЯ**, отметь две **ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ** и добавь деталей (например, старинный крестьянский род).
- ♦ **РАСПРЕДЕЛИ ЕЩЁ 4 ПУНКТА НАВЫКОВ.** Описание на обороте. Предел развития навыка — 2.
- ♦ **Заступи на службу.**

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИМЕНА

БАРТАНЦЫ (ДОБРОДУШИЕ, НАБОЖНОСТЬ, ОТВАГА, ОБРАЗОВАННОСТЬ)

ИМЕНА: Адикар, Арун, Кародж, Кириш, Макит, Надит, Паркреш, Рагхав, Ракаш; Адиша, Ашвина, Вани, Кальика, Кавия, Кита, Рахика, Раши, Рия, Сенеха, Шимия.

ФАМИЛИИ: Арани, Дардхи, Дива, Капатия, Кхатри, Манабур, Пакши, Чабарти.

ОРИТЫ (ЗНАТНОСТЬ, СВЯЗИ, МСТИТЕЛЬНОСТЬ, ЖЕСТКОСТЬ)

ТИТУЛЫ: баронет, виконт, властелин, госпожа, кавалер, княжна, королева, граф, ландграф, маркиз.

ИМЕНА: Альбен, Антон, Блас, Киприан, Леон, Марило, Рубин, Сильвин, Фариан, Эльрик; Аврора, Валерия, Катовица, Ливия, Миллия, Северина, Тиана, Хадриана, Чиара, Эметта.

ФАМИЛИИ: Альбрект, Гаросси, Джардани, Лоприо, Мартико, Родано, Саницци.

ЗЕМЬИЦЫ (СТОЙКОСТЬ, ХРАБРОСТЬ, ПРЕДАННОСТЬ, УПОРСТВО)

ИМЕНА: Адримир, Вилторий, Габридор, Колей, Льявел, Малексей, Мелислав, Теонин; Алика, Валентина, Дания, Зайя, Исалана, Кларина, Сверена, Татиника, Фрерия, Эмилиния.

ПАТРОНИМЫ: -ович, -евич, -ич.

МАТРОНИМЫ: -евна, -овна, -ична.

ПАНЬЯРЫ (УМЕЛЕЦ, СТРАННИК, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ, ЖИВОТНЫЕ ЧЕРТЫ)

ЦВЕТ: Алый, Багряный, Бурый, Лазурный, Лиловый, Сапфировый, Серебристый, Янтарный.

ПРИЗНАК: Бушующий, Вздвигающийся, Неподвижный, Растущий, Рвущийся, Танцующий, Текучий.

ПОДВИГ: Буря, Ветер, Дубрава, Пламя, Поток, Прилив, Просвет, Пустошь, Риф, Уголь, Шторм.

Новобранец

ЗАМЕТКИ:

ИМЯ

СТРЕСС

□□□□□□□□□□

ТРАВМА

◆◆◆◆

ВИДЫ: ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ — РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

СКВЕРНА

□□□□□□

ПОРЧА

◆◆◆◆

ВИДЫ: АНАФЕМА — ВИДЕНИЯ — ГНИЛЬ — ГОЛОД — МИАЗМЫ — МУТАЦИЯ — ПАРАЗИТ — ЯРОСТЬ

ПОВРЕЖДЕНИЯ

	Смерть
4	□□□
3	□□ БЕСПОМОЩНОСТЬ
2	□□ -D6
1	□ СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ

Защита	○
Усиленная	○
Щит	○
Особая	○
	○○○○
	○○○○

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

ДЕТАЛИ:

БАРТАНСКОЕ НАСЛЕДИЕ

- ◆ **Добродушие.** +1 к **общению** (не выше 2).
- ◆ **Набожность.** Реликварий вдобавок к снаряжению.
- ◆ **Отвага.** +d6 при **испытаниях удали**.
- ◆ **Образованность.** +1 к **изучению** (не выше 2).

ЗЕМИЙСКОЕ НАСЛЕДИЕ

- ◆ **Стойкость.** Повреждения тяжестью 1 на тебя не влияют.
- ◆ **Храбрость.** +d6 при **испытаниях**, если ослабляешь последствия **отчаянной** проверки.
- ◆ **Преданность.** +d6, если возглавляешь совместную проверку или участвуешь в ней.
- ◆ **Упорство.** +d6 при **испытаниях воли**.

ОРИТСКОЕ НАСЛЕДИЕ

- ◆ **Знатность.** Поддержи 1 действие обеспечения (действует только на тебя).
- ◆ **Связи.** +1 к **манипулированию** (не выше 3).
- ◆ **Мстительность.** Увеличь результативность действия, если на него влияет штраф из-за повреждений.
- ◆ **Жёсткость.** +1 к **приказу** (не выше 2).

ПАНЬЯРСКОЕ НАСЛЕДИЕ

- ◆ **Умелец.** Можешь повышать **ремесло** до 4.
- ◆ **Странник.** Ты быстр и тих даже со средней нагрузкой.
- ◆ **Проницательность.** Возьми **дополнительный кубик**, когда проходишь **испытание чутья**.
- ◆ **Животные черты.** +2d6, когда ты **сопротивляешься скверне**.

ОСОБЫЕ ДОСТОИНСТВА

◆ **Неслышанная удача.** Бросай +d6 при всех **испытаниях**. Это достоинство нельзя приобрести в качестве необычного.

◆ **До кончиков ногтей.** Ты начинаешь игру со всеми чертами твоего наследия. Ты можешь получить это достоинство в качестве необычного, но только при создании персонажа (это и будет первым достоинством твоего легионера).

◆ **Удары судьбы.** В конце каждой операции, во время которой ты получил повреждения тяжестью 2 или выше, отметь 2 **пункта опыта**. Это достоинство нельзя приобрести в качестве необычного.

◆ **Ещё ребёнок.** Если кто-то **защищает** тебя и получает повреждения, он зарабатывает **опыт**. Добившись **повышения**, выбери из нового бланка персонажа второе достоинство вместо этого. Это достоинство нельзя приобрести в качестве необычного.

◆ **Я выживу.** Ты можешь получить на одну **травму** больше, прежде чем наступит смерть. Выбери вместо него достоинство «остаться в живых» (один раз), как только получишь повышение. Это достоинство нельзя приобрести в качестве необычного.

◆ **Домашняя стряпня.** Если операция затянется на много дней, пригодится свежая пища. Объясни, что ты готовишь. Каждый, кто отведал твоей стряпни, избавляется от **одного пункта стресса**. Это достоинство нельзя приобрести в качестве необычного.

◆ **Мастер на все руки.** Повышает два навыка с нуля до 1. Это достоинство нельзя приобрести в качестве необычного.

◆ **Уже не новобранец.** Ты получил **повышение!** Теперь ты солдат. Выбери одно особое достоинство. Теперь у тебя есть специальный навык — **выдержка 1**. Когда ты делаешь первый шаг в развитии, ты обязан выбрать это достоинство. Его нельзя приобрести в качестве необычного или начального.

нагрузка

Лёгкая, средняя или тяжёлая + 2 ячейки дополнительной

Добротные предметы выделены

□ **Лёгкая**

Быстрота/скорость. Список:

- Наивные надежды
- Напоминание о доме
- Походный набор
- Мушкет
- Боеприпасы ○○○○

□ **Средняя**

Всё из лёгкой и:

- Семейное оружие
- Навесы и походное снаряжение
- или —
- Поварской набор
- Свежая пища

□ **Тяжёлая**

Замедляет. Всё из средней и:

- Доспех
- Щит

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ. Отметь 2 ячейки.

- | | | | |
|-------------------|-----------------|-------------------------|-------------------|
| □ Доспех | □ Щит | □ Провиант ○○○○ | □□ |
| □ Ручное оружие | □ Зимняя одежда | □ Верхолазный набор | □□ |
| □ Чёрные пули ○○○ | □ Масло ○○○ | □ Медицинский набор ○○○ | □□ Реликварий ○○○ |

ВОЛЯ

◆	◆	◆	◆	МАНИПУЛИРОВАНИЕ
◆	◆	◆	◆	ОБЩЕНИЕ
◆	◆	◆	◆	ПРИКАЗ
◆	◆	◆	◆	УПРАВЛЕНИЕ

УДАЛЬ

◆	◆	◆	◆	ДРАКА
◆	◆	◆	◆	МАНЕВРИРОВАНИЕ
◆	◆	◆	◆	РАЗРУШЕНИЕ
◆	◆	◆	◆	СТРЕЛЬБА

ЧУТЬЁ

◆	◆	◆	◆	—
◆	◆	◆	◆	ИЗУЧЕНИЕ
◆	◆	◆	◆	РАЗВЕДКА
◆	◆	◆	◆	РЕМЕСЛО

СПЕЦИАЛЬНЫЕ

◆	◆	◆	◆	ВЫДЕРЖКА
◆	◆	◆	◆	ВЫЖИВАНИЕ
◆	◆	◆	◆	КОЛДОВСТВО
◆	◆	◆	◆	ЛЕЧЕНИЕ
◆	◆	◆	◆	ПРИЦЕЛИВАНИЕ
◆	◆	◆	◆	СДЕРЖИВАНИЕ
◆	◆	◆	◆	СНАБЖЕНИЕ

НАВЫКИ

- ◆ **ВЫДЕРЖКА.** Специальный навык солдата. Описание см. ниже.
- ◆ **ДРАКА.** Ты вступаешь в ближний бой, нападаешь на вражеские позиции, борешься, стреляешь с ближней дистанции.
- ◆ **ИЗУЧЕНИЕ.** Ты присматриваешься к людям или внимательно читаешь документы, чтобы получить сведения, углубить свои знания и сделать выводы.
- ◆ **МАНЕВРИРОВАНИЕ.** Ты занимаешь позицию, поднимаешься, карабкаешься, прыгаешь, бежишь, плывёшь, управляешь выючным животным, едешь верхом.
- ◆ **МАНИПУЛИРОВАНИЕ.** Ты пользуешься хитростью, очарованием или разумной аргументацией, маскируешься, меняешь поведение собеседника или его точку зрения за счёт очарования или влияния.
- ◆ **РАЗРУШЕНИЕ.** Ты уничтожаешь место, предмет или препятствие при помощи грубой силы или осторожной диверсии; отвлекаешь внимание и сеешь хаос; ломаешь защитные сооружения; используешь, закладываешь или бросаешь взрывчатые или алхимические вещества; управляешь осадными орудиями.
- ◆ **ОБЩЕНИЕ.** Ты производишь хорошее впечатление; контактируешь с друзьями

СПЕЦИАЛЬНЫЙ НАВЫК

Выдержка — специальный навык солдата. Бросать кубики не нужно, но уровень навыка определяет, сколько раз за операцию ты можешь им **воспользоваться** (один к одному). Каждое применение **выдержки** позволяет тебе бросить **+2d6** при **испытании**. Заявить, что ты задействуешь этот специальный навык, необходимо до проверки. Использовать **выдержку** можно только **один** раз за испытание.

РАЗВИТИЕ СОЛДАТА

- ◆ При отчаянной проверке навыка отмечай опыт на счётчике соответствующей ему характеристики.

В конце операции отметь по **1 пункту опыта** на счётчике достоинств, характеристик или специальных навыков, если:

- ◆ ты выжил на операции,
- ◆ ты помог отряду своей храбростью или решимостью,
- ◆ ты обращался к своему наследию или тебе мешали травмы (**2 пункта опыта**, если произошло и то и другое);
- ◆ ты также получаешь опыт, равный **угрозе** наиболее опасного врага.

или знакомыми и поддерживаешь связи, которые у тебя есть благодаря происхождению и прошлому, чтобы получить доступ к ресурсам, информации, людям или местам.

- ◆ **ПРИКАЗ.** Ты командуешь подчинённым, добиваешься повиновения за счёт силы своего характера, запугиваешь или угрожаешь.
- ◆ **РАЗВЕДКА.** Ты исследуешь место или анализируешь обстоятельства, чтобы получить информацию; скрытно передвигаешься или наблюдаешь; замечаешь слабые и уязвимые места, если они есть.
- ◆ **РЕМЕСЛО.** Ты комбинируешь технические решения; отключаешь, чинишь или создаёшь устройства; обезвреживаешь ловушки и подбираешь ключи, строишь защитные сооружения и восстанавливаешь осадные орудия.
- ◆ **СТРЕЛЬБА.** Ты с точностью поражаешь цель на расстоянии, ищешь укрытие с хорошим обзором, делаешь обманные выстрелы.
- ◆ **УПРАВЛЕНИЕ.** Ты руководишь действиями отряда или группы, координируешь огонь, привлекаешь внимание на фоне хаоса.

БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

БЛАНК СОЛДАТА

ИМЯ:

Ты один из немногих уцелевших бойцов Легиона — отряда наёмников, о котором когда-то слагали легенды. Ваше войско и Избранный — вот всё, что мешает армии Пепельного Короля разрушить Восточные королевства. Война идёт уже три года, и мертвецы не знают усталости.

Создай легионера:

- ◆ **ВЫБЕРИ ДОСТОИНСТВО.** Подойдёт любое, но если не уверен, то возьми первое.
- ◆ **ВЫБЕРИ ПРОИСХОЖДЕНИЕ.** Запиши **ИМЯ**, отметь две **ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ** и добавь деталей (например, старинный крестьянский род).
- ◆ **РАСПРЕДЕЛИ ЕЩЁ 4 ПУНКТА НАВЫКОВ.** Описание на обороте. Предел развития навыка — 2.
- ◆ **Заступи на службу.**

ПРОИСХОЖДЕНИЕ И ИМЕНА

БАРТАНЦЫ (ДОБРОДУШИЕ, НАБОЖНОСТЬ, ОТВАГА, ОБРАЗОВАННОСТЬ)

ИМЕНА: Адикар, Арун, Кародж, Кириш, Макит, Надит, Паркреш, Рагхав, Ракаш; Адиша, Ашвина, Вани, Кальика, Кавия, Кита, Рахика, Раши, Рия, Сенеха, Шимия.

ФАМИЛИИ: Арани, Дардхи, Дива, Капатия, Кхатри, Манабур, Пакши, Чабатри.

ОРИТЫ (ЗНАТНОСТЬ, СВЯЗИ, МСТИТЕЛЬНОСТЬ, ЖЁСТКОСТЬ)

ТИТУЛЫ: баронет, виконт, властелин, госпожа, кавалер, княжна, королева, граф, ландграф, маркиз.

ИМЕНА: Альбен, Антон, Блас, Киприан, Леон, Марило, Рубин, Сильвин, Фариан, Эльрик; Аврора, Валерия, Катовица, Ливия, Миллия, Северина, Тиана, Хадриана, Чиара, Эметта.

ФАМИЛИИ: Альбрект, Гаросси, Джардани, Лоприо, Мартико, Родано, Саницци.

ЗЕМЬИЦЫ (СТОЙКОСТЬ, ХРАБРОСТЬ, ПРЕДАННОСТЬ, УПОРСТВО)

ИМЕНА: Адримир, Вилторий, Габридор, Колей, Льявел, Малексей, Мелислав, Теонин; Алика, Валентина, Дания, Зайя, Исалана, Кларина, Сверена, Татиника, Фрерия, Эмилиния.

ПАТРОНИМЫ: -ович, -евич, -ич.

МАТРОНИМЫ: -евна, -овна, -ична.

ПАНЬЯРЫ (УМЕЛЕЦ, СТРАННИК, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ, ЖИВОТНЫЕ ЧЕРТЫ)

ЦВЕТ: Алый, Багряный, Бурый, Лазурный, Лиловый, Сапфировый, Серебристый, Янтарный.

ПРИЗНАК: Бушующий, Вздвигающийся, Неподвижный, Растущий, Рвущийся, Танцующий, Текучий.

ПОДВИГ: Буря, Ветер, Дубрава, Пламя, Поток, Прилив, Просвет, Пустошь, Риф, Уголь, Шторм.

ПРОВЕРКА НАВЫКА

• d6 за каждый уровень **НАВЫКА**

+ d6 за **ОСОБОЕ УСИЛИЕ** (+2 пункта стресса)
— или —
+ d6 за **СДЕЛКУ С ДЬЯВОЛОМ**

Примечание: нельзя получить одновременно по +d6 за особое усилие и сделку с дьяволом

В «Братстве клинков» проверки навыков по умолчанию рискованные, если не сказано иного. Именно их ты будешь использовать чаще всего

Каждый раз, когда ты проходишь отчаянную проверку, получи 1 пункт **ОПЫТА**, соответствующий характеристике, к которой относится навык

БЕЗОПАСНАЯ ПРОВЕРКА

Обстоятельства работают на тебя. У тебя явное преимущество. Здесь легко преуспеть.

6&6. Эффективность действия повышается.

6. Всё получилось.

4–5. Получилось неидеально. Или отступи и попробуй иной подход, или столкнись с умеренными последствиями:

- ◆ персонаж получает лёгкие повреждения;
- ◆ происходит мелкое осложнение;
- ◆ ситуация становится рискованной;
- ◆ эффективность действия снижается.

1–3. Не получилось. Или отступи и попробуй иной подход, или повтори попытку, но уже в рискованной ситуации

РИСКОВАННАЯ ПРОВЕРКА

Шансы примерно равны. Задача выглядит непростой. Риск довольно заметный.

6&6. Эффективность действия повышается.

6. Всё получилось.

4–5. Всё получилось, но с последствиями:

- ◆ персонаж получает повреждения;
- ◆ происходит осложнение;
- ◆ ситуация становится отчаянной;
- ◆ эффективность действия снижается.

1–3. Дела идут плохо:

- ◆ персонаж получает повреждения;
- ◆ происходит осложнение;
- ◆ ситуация становится отчаянной;
- ◆ возможность оказывается упущенной

ОТЧАЯННАЯ ПРОВЕРКА

У тебя настоящая проблема. Ты выходишь за пределы своих возможностей.

6&6. Эффективность действия повышается.

6. Всё получилось.

4–5. Всё получилось, но с последствиями:

- ◆ персонаж получает тяжёлые повреждения;
- ◆ происходит серьёзное осложнение.

1–3. Случилось худшее:

- ◆ персонаж получает тяжёлые повреждения;
- ◆ происходит серьёзное осложнение;
- ◆ возможность оказывается упущенной

БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

ИСПЫТАНИЯ

Когда игрок проходит проверку, ведущий, учитывая ситуацию и уровень риска, назначает **последствия** (одно, несколько или все перечисленные). Каждое из них по отдельности можно ослабить, пройдя испытание.

ИСПЫТАНИЕ

• d6 за каждый уровень **ХАРАКТЕРИСТИКИ**

Ты уменьшаешь или отменяешь (по решению ведущего) последствия.

Ты получаешь 6 пунктов стресса минус лучший результат, выпавший на кубиках при проверке.
6&6: ты уменьшаешь свой стресс на 1

Виды защиты

Отметь **защиту**, чтобы ослабить **последствия**. В бою доспех и щит позволяют использовать **защиту** по одному разу. Тяжёлый доспех можно задействовать для **защиты** дважды. **Особая защита** (см. специальные навыки и особые достоинства) позволяет ослаблять последствия в отдельных ситуациях.

Командная работа

СОДЕЙСТВИЕ

Тот, кому ты содействуешь, получает +d6 к проверке, а ты — 1 пункт стресса. В зависимости от обстоятельств ты также можешь пострадать от последствий. Одновременно содействие может оказывать только один персонаж.

РУКОВОДСТВО СОВМЕСТНОЙ ПРОВЕРКОЙ

Каждый персонаж, участвующий в действии, проходит **проверку навыка** (одного и того же), а общим результатом команды считается лучший результат любого из игроков. За каждого, кто получил 1–3, руководящий проверкой отмечает на своём бланке 1 пункт стресса.

ПОДГОТОВКА

Участвуя в **подготовке**, ты сам предпринимаяешь действие и, возможно, страдаешь от его последствий. Члены отряда, действующие после тебя, получают +1 к **ЭФФЕКТИВНОСТИ**, либо ситуация для них становится **МЕНЕЕ РИСКОВАННОЙ**.

ПРИКРЫТИЕ

Ты вмешиваешься и принимаешь на себя **последствия**, с которыми иначе столкнулся бы кто-то из отряда. Ты можешь ослабить их **испытанием** или защитой по обычным правилам.

СМЕРТЬ

Персонаж умирает, если получает смертельное **повреждение тяжестью 4** или у него заполняется вся **шкала травм**. Возьми другой бланк легионера и заполни его.

Обычные предметы

Боеприпасы: порох, пыжи или бумажные гильзы для пороховых ружей и пистолетов. Тратятся на перезарядку огнестрельного оружия. Можно **использовать** пять раз.

Доспех: как правило, кожаный, хотя встречаются и кольчуги. Защищает от ножа или зубов нежити. Против крупных врагов не особо полезен, обеспечивает **защиту 1** от физических атак. **Добротный вариант** покрашен или имеет декоративную отделку. Подогнан под тебя.

Зимняя одежда: смотри не замерзай. Умрёшь от холода — в лагерь не возвращайся.

Книги и свитки: ты прихватил нужный трактат или фрагмент Хроник. Одно применение позволяет получить **+d6** к проверке **изучения** или **+1** к её эффективности. Можно **использовать** дважды.

Масло: пригодится во многих ситуациях — и петли смазать, и в фонарь залить. Легко воспламеняется. Можно **использовать** трижды.

Мушкет: казнозарядное ружьё, стреляет пулями с цельнометаллической оболочкой. Входит в стандартное вооружение Легиона. Точность стрельбы — до 50 ярдов. Новобранцы, пойманные без него, получают выговор.

Пистолет: казнозарядный. Однозарядный. **Добротный вариант** — оритский револьвер (5 зарядов). Искусно украшен. Быстрая перезарядка.

Припасы: сухой паёк для путешествий. Не особо вкусен без дополнительной обработки. Обеспечивает одного легионера питанием на сутки. Надеемся, новобранец взял с собой поварской набор. Можно **использовать** 5 раз.

Реликварий: кости древних Избранных в сосудах, наполненных освящённым маслом. Обломки реликвий. Одно применение: уменьши полученную скверну на 1 и, если ты ослабляешь её последствия, получить при **+d6** испытания. **Добротный вариант** уменьшает полученную скверну на 2. Можно **использовать** трижды.

Ручное оружие: меч, копьё, топор. Одноручное боевое оружие серьёзнее ножа. Можешь взять два, если не используешь щит. **Добротный вариант:** дуэльный клинок, длинный меч, сабля, копьё с древком из ядровой древесины. Обладает именем. Качество отличное.

Тяжёлое оружие: алебарда, секира, тяжёлый топор, молот. **Добротный вариант** —

клеймор, боевой молот, моргенштерн. Слишком массивное для большинства людей. Проверено в бою и привычно лежит в руках.

Тяжёлый доспех: из металлических пластин и кожи. Многослойный. Часто украшается рельефными узорами, символами, гербами. Никакой скрытности и бесшумности. Руками и короткими клинками почти не пробить. Обеспечивает **защиту 2** от физических атак.

Чёрные пули: изготовленные алхимиками драгоценные боеприпасы. Их хранят и перевозят в запечатанных деревянных или кожаных футлярах, наполненных опилками. Повышают результативность против нежити: мелкую убьёт и царапина, полученная на излёте. Не трясина. Расходуй экономно. Можно **использовать** трижды.

Щит: деревянный, окован металлом, обеспечивает **защиту 1** от физических атак. **Добротный вариант** — цельнометаллический, с символом на твой выбор.

Наборы

Набор верхолаза: скальные крюки, кошки, верёвки. В горах без него не обойтись, но и в лесах он бывает полезен.

Набор взломщика: молоток, клинья, лом, топоры, свёрла. Сосуд с кислотой и небольшие заряды алхимической взрывчатки.

Набор медицинский: антисептики, повязки, шовный материал, припарки, марля. Работает как особая защита, когда нужно справиться с болезнью или осложнениями при ранениях. Можно **использовать** трижды.

Добротный вариант также включает бинты, снадобья, стерильные компрессы и лекарства.

Набор походный: спальный мешок, кремь и трут, нож, фонарь, маленькое зеркальце, мыло, бритвенный набор, скребок, точильный камень, паёк на день и так далее. Наборы выдаются одинаковые, но солдаты могут обменивать отдельные вещи, что-то добавлять.

Набор поварской: кастрюли, сковородки, решётка для жарки, специи и уголь, который придётся тащить на себе. Если у новобранца не окажется с собой всего этого, расстроится весь отряд.

Набор ремонтный: молоток, напильники, гвозди, заклёпки, доски, шкивы, верёвки, пилы. Поможет обезвредить ловушку, починить двери или осадные устройства и т.д. Можно **использовать** трижды.

Набор стрелковый: нужен, чтобы чистить и ремонтировать оружие в полевых условиях. Ни один стрелок без такого набора на операцию не отправится.

Общие предметы

Компас и карты: добротный бартанский компас (трудно найти замену). Карты окружающей местности с твоими личными пометками.

Напоминание о доме: ювелирное изделие. Засушенные цветы. Добротный клинок с фамильным гербом. Миниатюрный портрет. Письмо или книга.

Подзорная труба: дорогой бартанский прибор для наблюдения издалека. Очень дорогой. Не потеряй.

Сигнальный пистолет: с переломным затвором и цветными дымовыми зарядами или сигнальными ракетами. Предназначен для использования ночью. В стандартном комплекте четыре заряда.

Снаряжение новобранца

Навесы и походное снаряжение: навесы и, возможно, шатёр капрала. Укрывает от дождя. Все ждут, что таскать их будешь ты, но спасибо никто не скажет.

Наивные надежды: могут быть как помехой, так и подспорьем. В любом случае ты их скоро потеряешь.

Свежая пища: хватит на хороший обед или вкусное жаркое. Одна из немногих вещей, за которую специалисты будут тебя уважать. *Каков секретный ингредиент твоего рецепта?* Можно **использовать** один раз.

Фамильное оружие: неброское, но со своей историей. *Откуда оно у тебя?*

Снаряжение солдата

См. обычные и общие предметы, наборы и снаряжение новобранца.

Снаряжение офицера

Боевое знамя: штандарт для координации войск. Знамя поднимает боевой дух — пока не падает. Вручи кому-нибудь, пусть носит.

Добротный украшенный плащ: наряд, достойный офицера. Пряжка с гербом. Такой плащ выделяет тебя среди солдат.

Предмет роскоши: бренди отменного качества. Красивый набор для настольной игры.

Музыкальный инструмент. Преимущества высокого положения.

Снаряжение лазутчика

Добротные лук и стрелы: паньярский рекурсивный лук из ядровой древесины. Стреляет очень тихо.

Снаряжение для камфуляжа: сетка, одежда, спальные мешки и палатки, специально сделанные так, чтобы сливаться с местностью. С помощью этого снаряжения можно спрятать целый лагерь.

Чёрные стрелы: стрелы с наконечниками из того же металла, что и чёрные пули. Дают результативность против нежити. Можно **использовать** трижды.

Снаряжение латника

Добротный башенный щит: заменяет щит. Массивный щит, который может прикрыть не только тебя, но и тех, кто рядом. **Защита 1.** **Подогнанный тяжёлый доспех:** заменяет доспех. Твой личный, выполнен по индивидуальному заказу. Считается добротным. **Защита 2** от физических атак.

Снаряжение медика

Знак богини-целительницы: медикам, давшим в храме Асрики клятву лечения и милосердия (не причинять никому вреда, не отказывать в помощи ни одному пациенту, быть милосердным к тем, кого невозможно спасти), выжигают клеймо в виде сложенных крыльев. Все знают, что эту метку носят медики. И крестьяне, и случайные встречи будут учтивы и пропустят носителя знака, даже если изначально не собирались.

Священный символ милосердия: символ богини милосердия, обычно носят как брошь, вешают на шею или на запястье.

Тоники: настойки и зелья. Позволяют снять боль, исцелить обычные недуги, улучшить сон или проявить милосердие к тому, кого уже нельзя спасти. Незаменимы для хирургии. Можно **использовать** один раз.

Снаряжение стрелка

Добротная длинноствольная винтовка: чудо техники жрецов-оритов. Прицел в комплекте. Бьёт в цель с 240 ярдов, но выстрелы очень громкие. Стреляет пулями с цельнометаллической оболочкой.

НАТИСК

Показывает, сколько нежити вокруг лагеря

Натиск: когда Легион отправляется на **передислокацию**, снизь натиск на 1 за каждое использование лошадей (если их выделил интендант) и пройди проверку натиска. В зависимости от результата закрась на **счётчике времени** необходимое количество секторов (1–3: один, 4–5: два, 6: три, 6&6: пять).

ВРЕМЯ

Быстро ли нужно добраться до крепости Небесного Кинжала, велика ли сила нежити

Время: закрашивай секторы. При неумолимом беге времени — 1, при передислокации с проверкой натиска — от 1 до 5, при провале операции — в соответствии с указанной оплатой. Сотри отметки, если выигрываешь время в качестве награды за успешную операцию. Если к тому моменту, когда заполнятся три счётчика, Легион не завершит все операции в крепости Небесного Кинжала, вы проиграете.



КОНЕЦ ЛЕТА
Падение Юга



ПОЗДНЯЯ ОСЕНЬ
Сожжение Пании



РАЗВЕДДАННЫЕ

Насколько ты осведомлён о передвижениях нежити и войне

Разведданные: обычно ты получаешь их как часть награды за выполненную операцию. Используй пакет разведданных, чтобы или добавить **кубик** к **проверке боеготовности** любой операции, или получить доступ к **особым операциям** в определённой местности. Перед тем как назначить приоритетный тип операций, ты, опираясь на собранную информацию, задаёшь по одному вопросу из каждого доступного списка (см. ниже).

Задай один из этих вопросов, если у тебя **2** пакета разведданных **или больше**:

- ♦ Какова самая сильная угроза, с которой мы можем столкнуться на этих операциях?
- ♦ Как далеко нужно пройти, чтобы осуществить эти операции?
- ♦ Какой предмет стоит взять с собой?
- ♦ Какие два подхода мы можем использовать?
- ♦ Какие отряды не доверяют своим командирам или не уважают их?
- ♦ Что думает об этих операциях наш Избранный?

Задай один из этих вопросов, если у тебя **1** пакет разведданных **или больше**:

- ♦ Что пригодится на операции?
- ♦ Кто заинтересован в этой операции?
- ♦ С какими трудностями мы столкнёмся на этой операции?
- ♦ С войсками кого из Искажённых мы можем столкнуться на операциях?
- ♦ Какие ресурсы и какую пользу для себя мы можем получить в определённой местности впереди по маршруту?
- ♦ Какая слабость есть у отряда, с которым мы ранее сталкивались?
- ♦ Каковы инстинкты и цели отряда, с которым мы ранее сталкивались?

Задай один из этих вопросов, если у тебя **2** пакета разведданных **или больше**:

- ♦ С кем из исчадий или полководцев мы можем столкнуться на этой операции?
- ♦ Где слабое место в дислокации нежити, с которой мы можем столкнуться на операции?
- ♦ Эта операция связана с предыдущими? Как?
- ♦ Куда движется Искажённый, каков его маршрут?
- ♦ Какие трудности или проблемы ждут нас в определённой местности впереди по маршруту?
- ♦ В чём слабость исчадия, с которым мы ранее сталкивались?

Задай один из этих вопросов, если у тебя **3** пакета разведданных **или больше**:

- ♦ В чём слабость полководца, с которым мы ранее сталкивались?
- ♦ Каковы инстинкты и цели полководца, с которым мы ранее сталкивались?
- ♦ Что сейчас исследует конкретный Искажённый?
- ♦ О каких особых операциях, связанных с местностью впереди по маршруту, мы знаем?
- ♦ Каковы новости о Пепельном Короле?

БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

БЛАНК КОМАНДИРА

ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ДОЛЖНОСТЬ

Командир — целеустремлённый глава Легиона. Выбирай маршрут. Определяй приоритетные операции. Бойцов в Легионе осталось мало, так что отдавай предпочтение нужным операциям и расплачивайся за провал остальных.

Перед игрой. Подготовь Легион к кампании:

- ♦ **Опиши командира.** Выбери черты из перечня ниже.
- ♦ **Уточни уровень натиска и запас времени.** Спроси ведущего, насколько силен натиск и сколько времени на путь до Крепости Небесного Кинжала осталось по итогам стартовой операции.
- ♦ **СОБЕРИ РАЗВЕДДАННЫЕ.** Спроси ведущего, какие разведданные принесла стартовая операция (если принесла).
- ♦ **ОПРЕДЕЛИСЬ С ПЕРЕДИСЛОКАЦИЕЙ.** После того как интендант первый раз исполнит свои обязанности, Легион должен **передислоцироваться** на Западный фронт.

Черты командира. Перед игрой выбери из каждой строки:

Происхождение (1):	♦ бартавец	♦ орит	♦ земиец	♦ паньяр	♦ другое
Репутация (1):	♦ свирепый	♦ коварный	♦ неукротимый	♦ гордый	♦ воодушевляющий
Черты личности (1–2):	♦ смелый	♦ невозмутимый	♦ расчётливый	♦ стойкий	♦ горделивый
Внешний вид (1–3):	♦ стройный	♦ сутулый	♦ атлетичный	♦ ухоженный	♦ покрытый шрамами

Обязанности. Во время игры не забывай:

- ♦ **Отслеживать время и натиск.** Неумолимый бег времени каждый раз усиливает натиск и отнимает время. Иногда успешные операции ослабляют натиск, а при каждой передислокации он обнуляется. В крайне редких случаях запас времени может увеличиваться — это часть награды за некоторые операции.
- ♦ **Отслеживать местоположение и передвижения.** Ты решаешь, когда отправлять Легион на передислокацию. Отступать некуда — за спиной только нежить. Отметь на карте лагерь Легиона и проложи маршрут. Пройди проверку натиска (снизь его на 1 за каждое использование лошадей) и закрась на счётчике времени секторы (1–3: один, 4–5: два, 6: три, 6&6: пять).
- ♦ **Собирать и расходовать пакеты разведданных.** Ты можешь добавить кубик к **проверке боеготовности** или получить доступ к особой операции в той местности, где расквартирован Легион, если используешь пакет разведданных. Разведданные также позволяют тебе задавать вопросы перед каждой операцией. Они могут быть и частью награды за её выполнение.
- ♦ **Выбирать операции.** Ты определяешь, на каком типе операций сосредоточиться, и говоришь об этом ведущему. Тот перечисляет, какие операции: штурмовые, разведывательные, религиозные, снабженческие — сейчас доступны. Из их числа ты выбираешь две, одну назначаешь главной, и вы разыгрываете её в деталях. Результаты второстепенной решает проверка боеготовности. Если ты ввяжешься ещё в какую-то операцию, то она гарантированно провалится.
- ♦ **Сотрудничать с остальными должностными лицами.** Советуйся с другими игроками, чтобы принять лучшее решение из возможных. Но последнее слово во всех порученных тебе делах остаётся за тобой. Судьба Легиона в твоих руках. Удачи!

ОПЕРАЦИИ

Выбери приоритетный тип. Более вероятные выделены.

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЕ

Проникновение.
Патрулирование.
Сбор информации

НАГРАДА:

- ◆ Разведанные.
- ◆ Ресурсы.
- ◆ Пополнение войска.

РАСПЛАТА:

- ◆ Натиск.
- ◆ Боевые потери.
- ◆ Время.

РЕЛИГИОЗНЫЕ

Паломничество.
Ритуалы

НАГРАДА:

- ◆ Добротные ресурсы.
- ◆ Время.
- ◆ Специалист.

РАСПЛАТА:

- ◆ Натиск.
- ◆ Боевые потери.
- ◆ Боевой дух.

СНАБЖЕНЧЕСКИЕ

Переговоры.
Работа наёмниками

НАГРАДА:

- ◆ Припасы.
- ◆ Ресурсы.

РАСПЛАТА:

- ◆ Боевой дух.
- ◆ Припасы.

ШТУРМОВЫЕ

Рейды. Засады. Атаки

НАГРАДА:

- ◆ Боевой дух.
- ◆ Припасы.
- ◆ Время.

РАСПЛАТА:

- ◆ Натиск.
- ◆ Время.
- ◆ Припасы.

МЕСТНОСТЬ

Название, описание, доступные операции

ЗАПАДНЫЙ ФРОНТ

Небольшой военный лагерь. Воины Искажённых. Много нежити.



ПОЛЕДОЛЬЕ

Некогда процветавший город, защищённый древней стеной.



ДЛИННЫЙ ТРАКТ

Древние поселения. Долгие переходы. Очень долгие. Мало припасов.



КОПИ БАРРАКА

Богатая горная шахта, можно пополнить запасы чёрных пуль.



ВИСЕЛЬНЫЙ ПЕРЕВАЛ

Узкая горная тропа. Много храмов. Мало ресурсов.



ЛАГЕРЬ СОЛНЕЧНЫХ СКИТАЛЬЦЕВ

Равнинный лагерь. Толпы беженцев. Прекрасные лошади.



ДЮРЕШСКИЙ ЛЕС

Свирепые хищники, недоверчивые охотники, трудно ориентироваться.



ТАЛГОНСКИЙ ЛЕС

Сердце леса, священное для Рогатого. Огромные животные.



ВЕСТЛЕЙК

Город, обнесённый стеной. Недоверие, продажность, политики.



ИСТЛЕЙК

Богатый город. Очень религиозный. Очень гордый.



ФОРТ КАЛИСКО

Осаждённый военный форпост у подножия гор.



ВЫСОКИЙ ТРАКТ

Старая дорога пилигримов. Легко попасть в засаду.



УТРОБА

Древнее подземелье и его тайные защитники. Древние могилы.



КРЕПОСТЬ НЕБЕСНОГО КИНЖАЛА

Форпост. Необходимо удерживать его, пока снегопады не остановят нежить.



БОЕГОТОВНОСТЬ

Маршал набирает кубики и проходит проверку боеготовности

Результаты проверки боеготовности задают стартовую ситуацию **главной** операции и исход **второстепенной**. Именно маршал посылает войска в битву, поэтому ты набираешь кубики для проверки боеготовности и проходишь её.

Перед каждой операцией. Набери кубики, ответив на вопросы, общие для всех операций:

- ♦ **ВЕРНОСТЬ ЛЕГИОНУ.** Все ли участники операции присягнули Легиону на верность? **+1d.**
- ♦ **РАЗВЕДАННЫЕ.** Использовал ли командир пакет разведанных, чтобы собрать информацию? **+1d.**
- ♦ **ВETERАНЫ.** В операции участвуют только специалисты и солдаты? **+1d.**
- ♦ **ЛИДЕРСТВО.** Кто-то из легионеров не доверяет своим командирам, не уважает их и может ослушаться приказа на поле боя? **-1d.**
- ♦ **ТРЕБОВАНИЯ.** Для операции не хватает нужного специалиста или экипировки? **-1d.**

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЕ ОПЕРАЦИИ. Перед каждой **разведывательной операцией** также ответь на вопросы:

- ♦ **СКОРОСТЬ.** Интендант выдал **лошадей** на операцию? **+1d.**
- ♦ **НЕЗАМЕТНОСТЬ.** Кто-нибудь из легионеров идёт на операцию с тяжёлой нагрузкой? **-1d.**

РЕЛИГИОЗНЫЕ ОПЕРАЦИИ. Перед каждой религиозной операцией также ответь на вопросы:

- ♦ **ТАЙНОЕ ЗНАНИЕ.** Интендант выдал **религиозные принадлежности**, чтобы усилить и защитить отряд? **+1d.**
- ♦ **СКВЕРНА.** На ком-нибудь из идущих на операцию есть **порча**? **-1d.**

СНАБЖЕНЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ. Перед каждой снабженческой операцией также ответь на вопросы:

- ♦ **ПРИПАСЫ.** Выдал ли интендант **продовольствие** на операцию? **+1d.**
- ♦ **ВРАГИ.** Натиск выше 2? **-1d.**

ШТУРМОВЫЕ ОПЕРАЦИИ. Перед каждой штурмовой операцией также ответь на вопросы:

- ♦ **ВООРУЖЕНИЕ.** Интендант выдал легионерам **чёрные пули**? **+1d.**
- ♦ **РАНЕНИЯ.** Кто-то из идущих на операцию легионеров ранен? **-1d.**

РЕЗУЛЬТАТЫ ОПЕРАЦИЙ

♦ **6-6. Главная операция:** персонажи преодолели первое препятствие и сейчас находятся перед следующим, в **безопасной** ситуации. **Второстепенная операция:** операция проходит успешно, один из членов отряда получает **повышение** (подробнее см. достоинства новобранца и солдата).

♦ **6. Главная операция:** персонажи в **безопасной** ситуации к началу событий. **Второстепенная операция:** операция проходит успешно, все участвовавшие в ней специалисты получают **повреждения тяжестью 1**. Можешь решить, что два члена отряда погибли, тогда один солдат получает повышение до новобранца.

♦ **4-5. Главная операция:** персонажи в **рискованной** ситуации к началу событий. **Второстепенная операция:** либо операция провалена, но весь отряд возвращается невредимым, либо операция прошла успешно, но два члена отряда мертвы, а все специалисты получили **повреждения тяжестью 2**. Выбери сам.

♦ **1-3. Главная операция:** персонажи в **отчаянной** ситуации к началу событий. **Второстепенная операция:** операция провалена, ты потерял трёх членов отряда, а все специалисты получили **повреждения тяжестью 3**.

БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

БЛАНК МАРШАЛА

ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ДОЛЖНОСТЬ

Маршал отправляет солдат в битву. Назначай отряды и специалистов на операции, выбранные командиром. Ты отвечаешь за то, чтобы у исполнителей был как можно более высокий шанс вернуться в лагерь живыми. Ты отслеживаешь боевой дух, опыт и здоровье легионеров. Ты назначаешь ответственного за операцию.

Перед игрой. Подготовь Легион к кампании:

- ♦ **ОПИШИ МАРШАЛА.** Выбери черты из перечня ниже.
- ♦ **Уточни состояние боевого духа.** Спроси ведущего, как стартовая операция повлияла на боевой дух Легиона.
- ♦ **СОЗДАЙ ОСТАЛЬНЫХ СПЕЦИАЛИСТОВ.** Легион начинает игру с пятью специалистами. Обо всех, кого ещё не создали другие игроки, должен позаботиться ты. Придумай, где они были во время стартовой операции.
- ♦ **ЗАПОЛНИ БЛАНКИ ПЕРСОНАЖЕЙ ПЕРВОГО ОТРЯДА.** Легион начинает с шестью полностью укомплектованными отрядами новобранцев. Твоя задача — раскрывать личные особенности персонажей по мере необходимости. А пока подробно опиши тех, кого ты послал на стартовую операцию. Выбери имена и происхождение всем бойцам, у которых их ещё нет.

ЧЕРТЫ МАРШАЛА. Перед игрой выбери из каждой строки:

Происхождение (1):	♦ бартавец	♦ орит	♦ земиец	♦ паньяр	♦ другое
Репутация (1):	♦ чёрствый	♦ бесстрашный	♦ благородный	♦ гордый	♦ заботливый
Черты личности (1-2):	♦ смелый	♦ невозмутимый	♦ предусмотрительный	♦ жестокий	♦ мстительный
Внешний вид (1-3):	♦ седой	♦ элегантный	♦ покрытый шрамами	♦ одноглазый	♦ с резкими чертами лица

Обязанности. Во время игры не забывай:

- ♦ **Следить за боевым духом.** Боевой дух повышают **увольнительные** и вознаграждение за операции, а понижают расплаты за операции, смерть легионеров (-1 за каждого) или ситуации, когда интендант должен израсходовать то, чего у него нет: **припасы** (-1 за каждый раз) или продовольствие (-2 за каждый раз).
- ♦ **Назначать, кто пойдёт на операцию и кто её возглавит.** Решай, кого отправлять на операции. Как правило, это один отряд и от 1 до 2 специалистов. Если на операцию идёт кто-либо из офицеров, он за неё и отвечает. В остальных случаях главного назначаешь ты.
- ♦ **Вести учёт отрядов и специалистов.** В перерывах между операциями все бланки специалистов хранятся у тебя. Ты отмечаешь потери, ранения и повышения. По необходимости давай имена членам отрядов. Детально описывай всех специалистов Легиона.
- ♦ **Проходить проверку боеготовности.** Подробности на соответствующей странице бланка.
- ♦ **Обеспечивать продвижение легионеров по службе.** Следи, чтобы остальные игроки не забывали после операций отмечать полученный персонажами опыт. Второстепенные операции независимо от исхода дают участвовавшим специалистам по 2 пункта опыта.
- ♦ **Сотрудничать с остальными должностными лицами.** Советуйся с другими игроками, чтобы принять лучшее решение из возможных. Но последнее слово во всех порученных тебе делах остаётся за тобой. Судьба Легиона в твоих руках. Удачи!



БАГРОВЫЕ ВОЛКИ

рядовой	ИМЯ	ПОВР.	СТРЕСС
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	



РАСКОЛОТЫЕ ЛЬВЫ

рядовой	ИМЯ	ПОВР.	СТРЕСС
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	



УХМЫЛЯЮЩИЕСЯ ВОРОНЫ

рядовой	ИМЯ	ПОВР.	СТРЕСС
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	



ПРИЗРАЧНЫЕ СОВЫ

рядовой	ИМЯ	ПОВР.	СТРЕСС
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	



ЗВЁЗДНЫЕ ГАДЮКИ

рядовой	ИМЯ	ПОВР.	СТРЕСС
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	



СЕРЕБРЯНЫЕ ОЛЕНИ

рядовой	ИМЯ	ПОВР.	СТРЕСС
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

БОЕВОЙ ДУХ

ДЕЙСТВИЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ: в каждой фазе обеспечения количество действий определяется моралью. 3—: ноль. 4—7: одно. 8—10: два.

Боевой дух повышают:

- ◆ **ОПЕРАЦИИ.** Награда за успех.
- ◆ **УВОЛЬНИТЕЛЬНАЯ.** Если интендант выбирает это действие обеспечения.

Боевой дух понижают:

- ◆ **ОПЕРАЦИИ.** Расплата за провал.
- ◆ **РЕСУРСЫ.** Если нужно использовать те, которые закончились: **припасы** (–1) или **удовольствие** (–2).
- ◆ **СМЕРТЬ.** Гибель каждого легионера (–1).

ДЕЗЕРТИРЫ: если ты должен снизить боевой дух, но он уже на нуле, бойцы покидают Легион (по 1 за каждый недостающий пункт боевого духа). Сначала дезертируют новобранцы, потом солдаты. Если остаётся меньше трёх полных отрядов, Легион гибнет и игра заканчивается.

ОПЕРАЦИИ

ЛАЗУТЧИК — РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЕ И СНАБЖЕНЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ

ИМЯ	СТРЕСС	ПОВР.	ДОСТ-ВА	ДЕЙСТВИЯ
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

ЛАТНИК — СНАБЖЕНЧЕСКИЕ И ШТУРМОВЫЕ ОПЕРАЦИИ

ИМЯ	СТРЕСС	ПОВР.	ДОСТ-ВА	ДЕЙСТВИЯ
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

ОФИЦЕР — РЕЛИГИОЗНЫЕ И СНАБЖЕНЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ

ИМЯ	СТРЕСС	ПОВР.	ДОСТ-ВА	ДЕЙСТВИЯ
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

МЕДИК — РЕЛИГИОЗНЫЕ И ШТУРМОВЫЕ ОПЕРАЦИИ

ИМЯ	СТРЕСС	ПОВР.	ДОСТ-ВА	ДЕЙСТВИЯ
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

СТРЕЛОК — РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЕ И ШТУРМОВЫЕ ОПЕРАЦИИ

ИМЯ	СТРЕСС	ПОВР.	ДОСТ-ВА	ДЕЙСТВИЯ
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

ПРОЧЕЕ

ИМЯ	СТРЕСС	ПОВР.	ДОСТ-ВА	ДЕЙСТВИЯ
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

ДЕЙСТВИЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ

После завершения операции ты предпринимаешь **действия обеспечения**. Их количество зависит от боевого духа (спроси об этом у маршала). Каждая израсходованная порция **припасов** увеличивает его на 1. Также можно потратить порцию **припасов** сверх необходимого, чтобы поддержать действие обеспечения. Предпринять одно и то же действие (за исключением **долгосрочных проектов** и **приобретения ресурсов**) больше раза за фазу не получится.

ВЕРБОВКА

Из-за войны солдаты уничтоженных армий бродят по трактам, а наёмники охраняют деревни и дороги либо разбойничают там же. Набери до 5 новобранцев из одиночек, неудачников и желающих вернуться в строй, чтобы маршал пополнил отряды.

Поддержка: вместо пяти новобранцев набери трёх новобранцев и двух солдат.

ДОЛГОСРОЧНЫЙ ПРОЕКТ

Затей долгосрочный проект, если можешь себе это позволить. Выбери руководителя. Этот специалист будет предпринимать нужные действия, а ты — проходить проверку и закрашивать секторы на счётчике проекта в зависимости от результатов (1–3: один, 4–5: два, 6: три, 6&6: пять). Ты можешь предпринимать это действие обеспечения многократно, но только если будешь каждый раз работать над другим проектом.

Поддержка: +1 к эффективности. Ты можешь повышать эффективность сколько угодно раз, пока у тебя хватает **припасов**.

ОТДЫХ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Легион отдыхает и залечивает раны. После **отдыха и восстановления** каждый раненый ставит одну отметку исцеления в любой строке повреждений. Если в этой строке сделаны все отметки, он стирает все повреждения этой тяжести. Также можно получить дополнительную отметку исцеления, если отдать одну рану персонажа **милосердцу**, но только если тот не ранен сам. Прежде чем закончить **отдых и восстановление**, вылечи всех милосердцев, которые были ранены до начала этого действия обеспечения.

Поддержка: каждый легионер получает дополнительную отметку исцеления.

ПРИБОРЕТЕНИЕ РЕСУРСОВ

Ты посылаешь специалиста выпросить, одолжить, украсть то, что нужно Легиону. Или завербовать полезных людей. Пройди проверку доступности ресурсов и узнай, какого качества они тебе достались (1–3: плохое, 4–5: стандартное, 6: добротное, 6&6: исключительное). **Рабочие, осадные орудия и алхимические препараты** — добротные ресурсы. **Алхимики и милосердцы** — исключительные.

Поддержка: +1 к эффективности. Ты можешь повышать эффективность сколько угодно раз, пока у тебя хватает **припасов**.

УВОЛЬНИТЕЛЬНАЯ

Легионеры на несколько дней получают освобождение от обязанностей, хорошую пищу и напитки и право на шумные посиделки у костра. Бойцы могут веселиться, общаться, отсыпаться. Результат: каждый персонаж избавляется от **3 пунктов стресса**, +2 к **боевому духу** Легиона. Пусть маршал отметит изменения на бланках и не забудет о боевом духе.

Поддержка: легионеры полностью избавляются от **стресса**, а ещё +2 к **боевому духу** Легиона (всего +4).

БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

БЛАНК ИНТЕНДАНТА

ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ДОЛЖНОСТЬ

Интендант отвечает за внештатный персонал и хранит ключи от всех закромов и оружейных Легиона. Решай, чем снабдить отряды перед операциями. Объявляй действия обеспечения между операциями, чтобы пополнить ряды, подготовить неприятные сюрпризы для противника и добыть столь необходимые для похода ресурсы.

Перед игрой. Подготовь Легион к кампании:

- ◆ **Опиши интенданта.** Выбери черты из перечня ниже.
- ◆ **Уточни ситуацию с припасами.** Спроси ведущего, как стартовая операция повлияла на припасы Легиона.
- ◆ **Уточни, кто из внештатного персонала путешествует с Легионом.** Выбери милостивца или алхимика, с которым начнёшь игру. Дай ему имя.
- ◆ **Уточни ситуацию с продовольствием.** Отметь одну строку **продовольствия**. Это всё, что осталось после отступления.
- ◆ **Уточни ситуацию с ресурсами.** Отметь ещё пять строк ресурсов. **Чёрные пули, продовольствие, лошади и религиозные принадлежности** позволяют добавлять кубики к проверкам боеготовности. **Рабочие, осадные орудия и телеги** влияют на возможности отряда во время операций.
- ◆ **Отметь изменения в ресурсах.** Спроси ведущего, как стартовая операция повлияла на ваши ресурсы.

Черты интенданта. Перед игрой выбери из каждой строки:

Происхождение (1):	◆ бартанец	◆ орит	◆ землец	◆ паньяр	◆ другое
Репутация (1):	◆ скрупулёзный	◆ разумный	◆ готовый ко всему	◆ экономный	◆ осторожный
Черты личности (1–2):	◆ хитрый	◆ добрый	◆ находчивый	◆ скромный	◆ заносчивый
Внешний вид (1–3):	◆ элегантный	◆ полный	◆ колоритный	◆ усталый	◆ седой

Обязанности. Во время игры не забывай:

- ◆ **Следить за количеством припасов и отвечать за их использование.** Припасы поступают в основном как награда за успех снабженческих операций. Расходуй их, чтобы увеличить количество **действий обеспечения** или **поддержать** их. Когда командир отправляет Легион на передислокацию, выбрось все припасы, которые не сможешь увезти (максимум — по 1 за каждую телегу и 3 сверх того).
- ◆ **Предпринимать действия обеспечения.** После каждой операции ты предпринимаешь ряд **действий обеспечения** в зависимости от **боевого духа** войска. Уточни их количество у маршала.
- ◆ **Следить за наличием и использованием ресурсов и внештатного персонала.** Выделяй ресурсы так, чтобы операции проходили максимально успешно. Учитывай состояние милосердцев и алхимиков, отмечай их раны и скверну. Работай над долгосрочными проектами, чтобы улучшить положение Легиона.
- ◆ **Сотрудничать с остальными должностными лицами.** Советуйся с другими игроками, чтобы принять лучшее решение из возможных. Но последнее слово во всех порученных тебе делах остаётся за тобой. Судьба Легиона в твоих руках. Удачи!

РЕСУРСЫ В ДЕТАЛЯХ

- ◆ **Лошади.** Выдаются лазутчикам, возят припасы. Незаменимы при передвижении.
Правила: один раз использовав лошадей (круглая отметка), ты можешь **добавить кубик** к **проверке боеготовности** разведывательной операции. Другой вариант — ослабить **натиск** на 1 во время **передислокации** Легиона. Во втором случае ты можешь использовать лошадей сколько угодно раз.
- ◆ **Осадные орудия.** Баллиста, катапульта, требшует или пушка — всё для штурма укрепленных позиций или борьбы с крупной нежитью.
Правила: Эти боевые машины позволяют игнорировать **масштаб** или снижать **угрозу** некоторых врагов. Улучшают финальный счёт.
- ◆ **Продовольствие.** Голодное брюхо к приказам глухо. Крупа, вяленое мясо и т. д.
Правила: **неумолимый бег времени** каждый раз вынуждает расходовать порцию продовольствия, чтобы прокормить Легион. Если еды на это не хватает, **боевой дух** снижается на 2. Можно использовать порцию продовольствия, чтобы **добавить кубик** к **проверке боеготовности** снабженческой операции. Все участвующие

в ней специалисты будут дополнительно обеспечены провиантом.

- ◆ **Религиозные принадлежности.** Кости и кровь древних Избранных и другие мистические предметы помогают бороться с тлетворным влиянием нежити.
Правила: использовав набор религиозных принадлежностей, ты можешь **добавить кубик** к **проверке боеготовности** религиозной операции. Все участвующие в ней специалисты получат по дополнительному реликвиарию.
- ◆ **Телеги.** Позволяют перевозить больше припасов и продовольствия, не теряя скорости передвижения.
Правила: одна телега — по дополнительной порции продовольствия в каждой строке и +1 к максимуму **припасов**.
- ◆ **Чёрные пули.** Редкий металл, алхимически преобразованный в боеприпасы, губительные для нежити.
Правила: израсходуй ящик чёрных пуль, чтобы **добавить кубик** к **проверке боеготовности** штурмовой операции. Все участвующие в ней специалисты получают эти снаряды, и это не станет для них дополнительной нагрузкой.

ВНЕШТАТНЫЙ ПЕРСОНАЛ В ДЕТАЛЯХ

- ◆ **Алхимики.** Учёные, связанные с Творцом или Строителем. Владеют искусством трансмутации. Теперь, когда один из трёх оритских богов-ремесленников стал Искажённым, всех, кто занимается алхимией, поражает скверна.
Правила: алхимики могут исцелять от мистических недугов и составлять снадобья для Легиона. Обсуди детали с ведущим. Он скажет, будет это **приобретением ресурсов** или **долгосрочным проектом**, но это действие не идёт в счёт обычных действий обеспечения. Чтобы определить эффективность, брось по одному кубiku за каждого алхимика, присоединившегося к Легиону. Затем возьми столько же кубиков и пройди проверку скверны (1–3: три пункта, 4–5: два, 6: один, 6&6: ноль).

Распредели эту скверну по счётчикам алхимиков. В особо опасных проектах к результатам проверки можно **добавить** ещё 1 или даже 2 пункта **скверны**.

- ◆ **Милосердцы.** Пугающие аскеты. Их связь с богиней Асрикой позволяет им брать на себя чужие раны.
Правила: во время **отдыха и восстановления** милосердец может получить рану, чтобы позволить одному специалисту поставить отметку исцеления.
- ◆ **Рабочие.** Кузнецы, инженеры, плотники и другие мастеровые люди, которые идут с Легионом и трудятся для него.
Правила: каждый **рабочий** добавляет одну отметку к любому подходящему **долгосрочному проекту** во время **действий обеспечения**. Улучшают финальный счёт.

ПРИПАСЫ

Доступность снаряжения, финансов и товаров на обмен



Припасы: пополняются за счёт наград за успешные операции, исчезают в качестве расплаты за провалы операций. Если нужно потратить **припасы**, а они на нуле, снизь **боевой дух** на 1. Можно использовать, чтобы увеличить количество **действий обеспечения** или **поддержать** их. Когда командир отправляет Легион на передислокацию, можно унести на себе припасы только на 3 использования, для остального нужны телеги (один к одному).

ВНЕШТАТНЫЙ ПЕРСОНАЛ

<input type="checkbox"/>	МИЛОСЕРДЕЦ	РАНЕН <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	АЛХИМИК	СКВЕРНА
<input type="checkbox"/>	МИЛОСЕРДЕЦ	РАНЕН <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	АЛХИМИК	СКВЕРНА
<input type="checkbox"/>	МИЛОСЕРДЕЦ	РАНЕН <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	АЛХИМИК	СКВЕРНА

РЕСУРСЫ

Каждая строка (квадратная отметка) по умолчанию даёт три использования (круглая отметка)

<input type="checkbox"/>	ПРОДОВОЛЬСТВИЕ	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	При неумолимом беге времени используй порцию продовольствия, иначе боевой дух снизится на 2. Телеги позволяют везти до 6 порций за каждую отмеченную строку.	
<input type="checkbox"/>	ПРОДОВОЛЬСТВИЕ	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>		
<input type="checkbox"/>	ПРОДОВОЛЬСТВИЕ	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>		ТЕЛЕГИ
<input type="checkbox"/>	ЛОШАДИ	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	ЧЁРНЫЕ ПУЛИ	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	ЛОШАДИ	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	ЧЁРНЫЕ ПУЛИ	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	ЛОШАДИ	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	ЧЁРНЫЕ ПУЛИ	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	РЕЛИГИОЗНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	РЕЛИГИОЗНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
	РАБОЧИЕ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		ОСАДНЫЕ ОРУДИЯ	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

Когда ты поведаешь все истории и ты запишешь в Хроники ещё четыре имени, расскажи любую из списка, но ты не можешь выбрать её ещё раз, пока не озвучишь и остальные.

[illegible]**Версия 1.3****ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ДОЛЖНОСТЬ**

Легионеры обращаются к летописцу, чтобы он рассказывал об испытаниях и невзгодах, которые пережили отряды, и напоминал о связи живущих бойцов с героями прошлого. Совещающийся с остальными должностными лицами, чтобы они принимали решения на основании моральных устоев Легиона. Ты записываешь события и вносишь имена погибших в Хроники Павших.

ПЕРЕД ИГРОЙ. Подготовка Легион к кампании:

- ◆ **Опиши летописца.** Выбери черты из перечня ниже.
- ◆ **Запиши воспоминания об Эттенмарке.** Расскажи о сражении, в котором Легион был разбит. Какую ошибку вы допустили? С кем из Искажённых сразились? Что ты видел? Кто тебя спас? Что ты запомнил?
- ◆ **Определи принципы и моральные ценности Легиона на начало игры.** На бланке крепости Небесного Кинжала вычеркни из списка **цен в лагере** по одному действию в каждой из трёх категорий боевого духа. Расскажи всем, какие уроки получил Легион на Эттенмаркских полях и как это повлияло на его нынешние принципы.

ЧЕРТЫ ЛЕТОПИСЦА. Перед игрой выбери из каждой строки:

Происхождение (1):	♦ <i>бартанец</i>	♦ <i>орит</i>	♦ <i>земиц</i>	♦ <i>паньяр</i>	♦ <i>другое</i>
Репутация (1):	♦ <i>мудрый</i>	♦ <i>дружелюбный</i>	♦ <i>дотошный</i>	♦ <i>преданный</i>	♦ <i>известный</i>
Черты личности (1–2):	♦ <i>добродушный</i>	♦ <i>сообразительный</i>	♦ <i>красноречивый</i>	♦ <i>задорный</i>	♦ <i>любопытный</i>
Внешний вид (1–3):	♦ <i>хх пухлый</i>	♦ <i>весь в чернилах</i>	♦ <i>одноглазый</i>	♦ <i>седой</i>	♦ <i>изувеченный</i>

Обязанности. Во время игры не забывай:

- ◆ **Помнить павших.** Уделяй внимание каждому погибшему сослуживцу. Книга Хроник весит немало, но, пока существует Легион, помнить обо всех пожертвовавших собой — твой священный долг.
- ◆ **Рассказывать истории о Легионе.** Каждый раз, когда к числу погибших добавляется четыре имени, опиши какой-нибудь случай из славного прошлого Легиона. Ответ на вопросы, которые возникнут во время твоего повествования, а затем выбери положительный эффект из списка.
- ◆ **Вести Хроники.** Сведения об операциях, о тех, кто в них участвовал, и о том, чем всё закончилось. Если возникают какие-то вопросы о прошлом, ты обязан знать на них ответы. Бережно храни свои записи. Если ты тщательно вёл Хроники до конца кампании и они попали в крепость Небесного Кинжала в целости и сохранности, увеличь финальный счёт на 10.
- ◆ **Руководить сценами в лагере.** Уточни у маршала уровень **боевого духа** перед тем, как выбрать сюжет для сцены. Решение во всём, что связано с лагерем или его правилами, принимаешь ты.
- ◆ **Сотрудничать с остальными должностными лицами.** Советуйся с другими игроками, чтобы принять лучшее решение из возможных. Но последнее слово во всех порученных тебе делах остаётся за тобой. Судьба Легиона в твоих руках. Удачи!

ХРОНИКИ ЛЕГИОНА

Записывай имена павших бойцов. После гибели каждого четырёх рассказывай историю из прошлого Легиона. Это нужно сделать вслед за **сценой в лагере**, но до **неумолимого бега времени**.

○ РАССКАЖИ ОБ ОСНОВАНИИ ЛЕГИОНА

Позвольте поведать вам, как 427 лет назад Седьмым императором был основан Легион, о чём гласит первая запись Хроник...

- ◆ Кто был первым командиром? Первым легионером? Первым летописцем?
- ◆ Чем эти люди запомнились?
- ◆ Ради защиты от каких опасностей был сформирован Легион?

РЕШИ, КАК РАССКАЗ ПОВЛИЯЛ НА ЛЕГИОН:

- ◆ **Легионеры усвоили урок.** Все специалисты получают по **1 пункту опыта** и могут распределить его по своему усмотрению.
- ◆ **Легион возжаждал славы прошлого.** В следующем наборе доступных операций будет особая.
- ◆ **Истории подняли боевой дух.** Боевой дух Легиона повышается на **2**.

○ РАССКАЖИ, КАК ЛЕГИОН СТАЛ НЕЗАВИСИМЫМ

Когда Старая Империя пала, Легион превратился в отряд наёмников, которые поднимали мечи ради того, во что верили. Этот рассказ будет о...

- ◆ Где хранится первый устав Легиона?
- ◆ Какие необычные ограничения когда-либо накладывались на легионеров?
- ◆ По каким причинам Легион раньше нанимался на службу?

РЕШИ, КАК РАССКАЗ ПОВЛИЯЛ НА ЛЕГИОН:

- ◆ **Легионеры не замечают ран.** Все специалисты могут поставить по одной отметке исцеления.
- ◆ **Легион чист умом и сердцем.** Все легионеры уменьшают **скверну** на **2**.
- ◆ **Воодушевлённые солдаты готовы поработать подольше.** Можно закрасить три сектора на счётчике **долгосрочного проекта**.

○ РАССКАЖИ О СТОЙКОСТИ В БОЮ

Эта нежить не самый страшный враг, с которым сталкивался Легион. Позвольте рассказать, с какими невообразимыми угрозами нам доводилось встречаться...

- ◆ Какой страшной силой обладал враг?
- ◆ Как легионерам удалось обнаружить его слабое место?
- ◆ Какой ценой Легиону далась победа?

РЕШИ, КАК РАССКАЗ ПОВЛИЯЛ НА ЛЕГИОН:

- ◆ **Легион укрепляет позиции.** **Натиск** снижается на **1**, но в следующей фазе обеспечения командир не сможет устроить передислокацию.
- ◆ **Солдаты рвутся в бой.** На следующей операции все специалисты добавляют кубик к проверке маневрирования.
- ◆ **Солдаты берут самое мощное оружие.** На следующей операции все специалисты добавляют кубик к проверке **разрушения**.

○ РАССКАЖИ О НЕСГИБАЕМОЙ ВОЛЕ ЛЕГИОНА

С момента основания мы сражались и с проклятыми, и с благословенными. Мы участвовали даже в войне Богов, когда Избранные подняли мечи на Избранных...

- ◆ С кем из прежних Избранных Легион сражался бок о бок?
- ◆ Против какой сверхъестественной угрозы пришлось воевать?
- ◆ Сколько человек выжило и как они восстановили Легион?

РЕШИ, КАК РАССКАЗ ПОВЛИЯЛ НА ЛЕГИОН:

- ◆ **Развитие Избранного.** Ваш Избранный получает **1 отметку дара**, как после удачной особой операции.
- ◆ **Никогда не сдаваться.** На следующей операции все легионеры добавляют кубик ко всем испытаниям.
- ◆ **Солдаты готовы к встрече с проклятыми силами.** Во время следующей операции все легионеры добавляют два кубика ко всем испытаниям **воли**.

○ РАССКАЖИ, ЧТО ТАКОЕ ЛЕГИОН

Легион — это не просто армия. Это семья, узы которой закалялись кровью много веков. Я расскажу историю о том, как...

- ◆ Обыватели относятся к Легиону иначе, чем к другим войскам? В чём это выражается?
- ◆ Как в Легион принимают новичков?
- ◆ Какую клятву дают все легионеры?

РЕШИ, КАК РАССКАЗ ПОВЛИЯЛ НА ЛЕГИОН:

- ◆ **Повышение легионера.** Один новобранец получает повышение до солдата.
- ◆ **Легионеры помнят, за что сражаются.** На следующей игровой встрече вы можете добавить два кубика к проверке **боеготовности** одной операции.
- ◆ **Солдаты защищают друг друга.** На следующей главной операции каждый специалист может **один раз** использовать **особую защиту**, чтобы ослабить последствия любых действий.

ДОЛГОСРОЧНЫЕ ПРОЕКТЫ

В ходе действий обеспечения можно посылать разведчиков и на **долгосрочные задания**, — не больше одного исполнителя на каждое. Если в деле участвует опытный разведчик, используй для проверки **d6**, если **старший** — **2d6**. По результатам броска ты заполняешь счётчик задания (**1–3**: один сектор, разведчик ранен; **4–5**: два сектора; **6**: три сектора, **6&6**: пять секторов). Если повреждения получает уже раненный исполнитель, то он умирает.

ВЕРБОВКА

Жизнь разведчиков опасна. Если у тебя погиб один, ты можешь завербовать другого.

Результат: ты добавляешь в свой список нового разведчика взамен потерянного. Одновременно у тебя может быть не более двух (или трёх, если ты уже **расширил** свою сеть).



ЗАМАНИВАНИЕ В ЛОВУШКУ

Подтолкни нежить к необдуманным действиям, выявив её слабости или подогрев кровожадность.

Результат: в следующем списке операций будет **штурмовая** — нападение на конкретного полководца или конкретное исчадие.



ИССЛЕДОВАНИЕ

Твои разведчики идут впереди Легиона, подбирая наиболее выгодные операции.

Результат: у тебя есть информация обо всех особых операциях, доступных здесь, и если командир потратит **пакет разведанных**, то ты можешь выбрать, за какую стоит взяться. Когда Легион покидает местность, счётчик этого задания обнуляется.



ПОДСТРАХОВКА ОПЕРАЦИИ

Разведчик задействует осведомителей, чтобы помочь командиру с выбором операции.

Результат: ведущий, проходя проверки, определяющие **награду** и **расплату**, добавляет **1** к выпавшим на кубике значениям, если операция относится к тому типу, который назначил приоритетным командир. В списке *должна* быть как минимум одна такая.



РАСШИРЕНИЕ СЕТИ

Ты вкладываешься в расширение и укрепление сети контактов и осведомителей на этой территории, а также повышаешь мастерство своих разведчиков и помогаешь им оттачивать навыки.

Результат: выбери любой из вариантов развития сети из доступных тебе на данный момент. Выгоду от него ты получаешь сразу же.



БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

БЛАНК ГЛАВЫ РАЗВЕДКИ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ДОЛЖНОСТЬ

Официально глава разведки носит титул Владыки Шёпота. Есть задачи, с которыми умелый человек справится лучше, чем сотня бойцов, и именно ты находишь и обучаешь таких людей. Ты общаешься с самыми разными людьми, способными поведать десятки историй. Да и о самих этих собеседниках рассказывают небылицы.

Перед игрой. Подготовься к кампании:

- ◆ **Опиши главу разведки.** Выбери черты из перечня ниже.
- ◆ **Выбери первых разведчиков.** Ты начинаешь с **двумя разведчиками**. У одного сделай пометку *опытный*, у второго — *старший*. В процессе игры ты можешь увеличить число разведчиков до трёх.

Черты главы разведки. Перед игрой выбери из каждой строки:

Происхождение (1):	◆ бартанец	◆ орит	◆ землец	◆ паньяр	◆ другое
Репутация (1):	◆ отчуждённый	◆ смертоносный	◆ опасный	◆ невозмутимый	◆ проникающий
Черты личности (1–2):	◆ хладнокровный	◆ молчаливый	◆ расчётливый	◆ самодовольный	◆ милосердный
Внешний вид (1–3):	◆ смазливый	◆ колоритный	◆ художавый	◆ неприметный	◆ татуированный

Обязанности. Во время игры не забывай:

- ◆ **Руководить разведчиками.** Во время **действий обеспечения** посылай подчинённых на задания. **Простые** выполняются немедленно (впрочем, **сбор данных** происходит непосредственно перед выбором операции). **Долгосрочные** задания занимают время, на них можно назначать разных исполнителей по очереди.
- ◆ **Расширять разведывательную сеть.** Твои настоящие враги — Искажённые. Готовься к встрече с ними.
- ◆ **Сотрудничать с остальными должностными лицами.** Советуйся с другими игроками, чтобы принять лучшее решение из возможных. Но последнее слово во всех порученных тебе делах остаётся за тобой. Судьба Легиона в твоих руках. Удачи!

ПРОСТЫЕ ЗАДАНИЯ

Во время **действий обеспечения** можно выполнять **простые задания**. Эти исполнители не могут одновременно участвовать в **долгосрочных заданиях** (см. далее).

- ◆ **Восстановление.** Твои подчинённые лечатся и восстанавливают силы. Сотри с их бланков пометки о **ранах**.
- ◆ **Сбор данных перед операцией.** Просмотри списки **вопросов по разведанным** у командира. Разведчик, отправленный на задание, может ответить на один вопрос из любого списка (вне зависимости от **разведанных**, имеющихся у командира) каждый раз, когда ведущий предлагает операции.
- ◆ **Шантаж.** В разных обстоятельствах разведчик может подкупать или запугивать кого-то. **Добавь кубик** к проверке **приобретения ресурсов**.
- ◆ **Помощь.** Разведчик по необходимости задействует какие-то резервы или заводит связи. **Добавь кубик** интенданту к проверке **долгосрочного проекта**.

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНАЯ СЕТЬ

◆ ТРЕНИРОВКА

Один из твоих **опытных** разведчиков становится **старшим**. Можно использовать дважды.

◆ РАСШИРЕНИЕ СЕТИ

Ты получаешь ещё одного разведчика. Сделай на его бланке пометку **опытный**.

◆ РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНАЯ СЕТЬ

Ты можешь обучать своих людей, обеспечивать их снаряжением и отправлять на задания. На начало игры у тебя два разведчика — один **опытный** и один **старший**.

◆ ПОДГОТОВКА ЛОВУШКИ

Твои разведчики получают **+d6** на заданиях по **заманиванию в ловушку**.

◆ ИСТОЧНИКИ

У тебя везде есть преданные информаторы и надёжные источники. На заданиях по **подстраховке операций** разведчики получают **+d6**.

◆ ТОРГОВЦЫ

Подстрахованные снабженческие операции дают **+1 к припасам**, помимо прочих наград.

◆ ВКЛАД В РАЗВИТИЕ

Разведчики получают **+d6** на заданиях по **расширению сети**.

◆ АНАЛИТИКИ

Разведчики получают **+d6** на **исследовательских** заданиях.

◆ ОЦЕНКА НА МЕСТЕ

Во время **сбора данных перед операцией** ты можешь задать на 1 вопрос больше.

◆ РЕЙНДЖЕРЫ

Подстрахованные разведывательные операции дают **+1 пакет разведанных**, помимо прочих наград.

◆ НАЁМНИКИ

Подстрахованные штурмовые операции дают **+1 к боевому духу**, помимо прочих наград.

◆ ДУХОВЕНСТВО

Подстрахованные религиозные операции дают **+1 ресурс**, помимо прочих наград.

РАЗВЕДЧИКИ



АНТУАНЕТТА: эта оритка-белошвейка, лишённая наследственного дворянства, нашла себе призвание получше. Она разбила бесчисленное множество сердец, не раз подсыпала яд и благородным, и простым воинам, и до сих пор не провалила ни одной операции.

Особенность: когда ты выбираешь Антуанетту, она сразу становится старшей **разведчицей**.

☐ ОПЫТНАЯ ☒ СТАРШАЯ

РАНЕНА ☐



БАГРЯНЫЙ ШТОРМ: о Багряном Дразнящем Шторме мало что известно. Он приходит и уходит, когда ему заблагорассудится. Глаза разведчика отливают серебром. О прошлом Шторма говорят всякое, но преданность его непоколебима.

Особенность: никогда не получает **ран** во время операций.

☐ ОПЫТНЫЙ ☐ СТАРШИЙ

РАНЕН ☐



БОРТИС: седовласый земиец, который полез и на поле боя, и вне его. Ходят слухи, что он, если уцелеет, станет следующим главой разведки. Обучая новых подчинённых, он бывает жёстким, но всегда остаётся справедливым.

Особенность: когда Бортис проходит проверку на заданиях по **расширению сети**, закрашивай **+1 сектор** на счётчике задания.

☐ ОПЫТНЫЙ ☐ СТАРШИЙ

РАНЕН ☐



ИГРИД: Игрид родом из Альдермарка, но легко сойдёт за свою в любом местном поселении. Она свободно путешествует по округе, собирая новости и слухи. К тому же она опытная скалолазка, и рельеф местности для неё не препятствие.

Особенность: когда Игрид ведёт **сбор данных** перед операцией, ты можешь задать на 1 вопрос больше.

☐ ОПЫТНАЯ ☐ СТАРШАЯ

РАНЕНА ☐



ЛИЯ: Лия бартанка, но она не носит никаких обычных для этого народа украшений, указывающих на родство. Предпочитает работу под глубоким прикрытием и долгие одиночные задания. Она также опытная дуэлянтка и известный мастер оружия.

Особенность: на **исследовательских** заданиях Лия берёт **дополнительный кубик**.

☐ ОПЫТНАЯ ☐ СТАРШАЯ

РАНЕНА ☐



ОНЫТИН: этот дружелюбный увалень — один из самых смертоносных убийц в Восточных королевствах. Он точно знает, как обнаружить спрятанное и открыть любой тайник.

Особенность: на заданиях по **подстраховке операций** Оньетин берёт **дополнительный кубик**.

☐ ОПЫТНЫЙ ☐ СТАРШИЙ

РАНЕН ☐

РЕСУРСЫ В ДЕТАЛЯХ

Игра — это чередование фаз. Лучше начинать встречу с **фазы операций**, в которой вы подробно рассматриваете главную операцию (её выбирает командир), определяете исход второстепенной с помощью **проверки боеготовности** и подсчитываете награду и расплату. Разыграйте сцену в лагере и спишите использованные ресурсы. Затем наступает **фаза обеспечения**. Игроки берут на себя роли должностных лиц Легиона и планируют стратегию кампании. Командный состав решает, на что выделить действия обеспечения, определяет приоритетный тип операций и выбирает главную и второстепенную из предложенного списка. Затем игры возвращается в фазу операций.

ОПЕРАЦИИ

РАССТАНОВКА ПРИОРИТЕТОВ. Командир выбирает главную и второстепенную операции.

ГЛАВНАЯ ОПЕРАЦИЯ. Разыграйте детали за столом. Легионеры получают опыт.

ВТОРОСТЕПЕННАЯ ОПЕРАЦИЯ. Чтобы определить её результат, маршал проходит проверку боеготовности.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ. Награда за выполнение операции, расплата за её провал, потеря боевого духа из-за гибели товарищей.

СЦЕНА В ЛАГЕРЕ. Разыграйте, что творилось в лагере во время операции.

ДАЛЕЕ: ФАЗА ОБЕСПЕЧЕНИЯ.

ОБЕСПЕЧЕНИЕ

НЕУМОЛИМЫЙ БЕГ ВРЕМЕНИ. Напряжение растёт. Запасы еды уменьшаются. Если в отряде есть летописец, он рассказывает истории.

ДЕЙСТВИЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ. Выберите и узнайте результат (в этом участвуют интендант и маршал). Если в отряде есть глава разведки, он отдаёт приказы подчинённым.

ПЕРЕДИСЛОКАЦИЯ ЛЕГИОНА. Командир решает, продолжать путь или оставаться на месте.

СОЗДАНИЕ НОВЫХ ОПЕРАЦИЙ. Командир выбирает, на каком виде операций сосредоточить усилия. Ведущий составляет список возможных операций.

ДАЛЕЕ: ФАЗА ОПЕРАЦИЙ.

СКВЕРНА

Поднимающей трупы Слово оскверняет тех, кто ещё не умер. Когда нежить, способная распространять свою противоестественную энергию (гнильцы — через укусы, ТЕНЕВЫЕ ВЕДЬМЫ и им подобные — колдовством), атакует противника, она оскверняет его с силой, равной своей угрозе. **Ослабить эти последствия** можно **испытанием воли**. Как правило, скверну можно лишь уменьшить.

УГРОЗА И ПОВРЕЖДЕНИЯ

Легионеры имеют угрозу 1 (с добротным снаряжением — 2). Разницу в эффективности можно изменить **особым усилием** или **подготовкой**. У нежити **угроза** зависит от типа (от 1 у рядовых представителей до 5 у Искажённых). Чем опаснее противник, тем более серьёзные раны он наносит. Тяжесть повреждений изначально задаётся ситуацией (**безопасная**: 1, **рискованная**: 2, **отчаянная**: 3) и меняется в соответствии с разницей в угрозе (1 к 1). Легионер, который в отчаянной ситуации противостоит нежити с угрозой 3, получает повреждения тяжёстью 5. Если воспользоваться защитой и ослабить последствия, то всё ещё можно выжить, но это будет нелегко.

БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

БЛАНК ВЕДУЩЕГО

ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ ДОЛЖНОСТЬ

Ты ведущий этой кампании. Изображай персонажей, с которыми встречается Легион, и управляй ими. Помогай игрокам и описывай мир «Братства клинков» непротиворечиво, следя за настроением, историческими фактами и событиями похода.

Перед игрой. Подготовь кампанию:

- ♦ **СОБЕРИ ВОЙСКА.** Найди трёх-четырёх друзей и пригласи их поиграть. Обсудите замысел игры и определите, чем она заинтересовала каждого. Убедись, что у всех совпадают представления о настроении кампании, темах ужасов и смертности персонажей.
- ♦ **НАЗНАЧЬ ИЗБРАННОГО.** Обсуди с игроками, кто лучше подойдёт для похода. Прочитай, как готовиться к игре, сделай всё по инструкции и зачитай описание из подходящей стартовой операции.
- ♦ **ПОМОГИ НАЧАТЬ ИГРУ.** Распечатай всё, что нужно. Не забудь о дополнительных бланках новобранцев. Помогите игрокам создать специалистов. Помни, что после первой операции нужно будет распределить должности в Легионе. Отвечай на вопросы о мире игры и правилах.
- ♦ **СОБЕРИ МАТЕРИАЛЫ ВЕДУЩЕГО.** Убедись, что у тебя есть этот бланк, книга (или PDF), бланки Искажённых и Избранного.

Обязанности. Во время игры не забывай:

- ♦ **СОВЛЮДАЙ ПРАВИЛА.** Отслеживай, какая сейчас фаза игры. Отвечай на вопросы по правилам. Говори, когда нужно пройти проверку, если персонажи предпринимают трудные или опасные действия. Обращайся к проверке удачи, когда исход событий неясен.
- ♦ **РАССКАЗЫВАЙ О МИРЕ КАК ЕСТЬ.** Следи за тем, чтобы в повествовании и тоне игры сохранялось единообразие. Пусть нежить вызывает страх и отвращение. Пусть боги будут таинственными и непостижимыми. Правдоподобно изображай людей, с которыми встречаются легионеры. Покажи ужасы войны. Продемонстрируй, что не существует волшебной палочки, которая решила бы все проблемы Легиона.
- ♦ **СЛЕДИ ЗА ТЕМ, ЧТОБЫ ВЫБОР ИМЕЛ ЗНАЧЕНИЕ.** Когда никто не борется с чумой, болезнь должна распространяться. Если после переговоров персонажи заключают с кем-то сделку, пусть это отразится на состоянии Легиона. Всегда учитывай, как на действия армии людей реагирует враг.
- ♦ **СОЗДАВАЙ ОПЕРАЦИИ.** По необходимости придумывай следующий набор. Черпай вдохновение в конструкторах и вдыхай жизнь в своё творение. Связывай события операций с историями из путешествий легионеров и их предыдущими действиями. Пусть цели будут интересными, а последствия их невыполнения — значимыми.

СОЗДАНИЕ ОПЕРАЦИЙ

Сначала спроси командира, какой тип операций он назначил приоритетным. Обратись к таблицам количества и типа операций справа, затем опиши её подробнее, используя таблицу ниже, и не забудь добавить детали, связанные со сложившейся историей и предыдущими событиями. Если кубик указывает на тип, который недоступен в этой местности, выбери следующий по порядку вариант.

	ТИП	НАГРАДА	РАСПЛАТА
РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЕ	1 Разведка местности	1 Разведанные +2	1 Время +1
	2 Разведка маршрута	2 Разведанные +2	2 2 смерти
	3 Разведка войск	3 Разведанные +1. Ресурс	3 1 смерть
	4 Проникновение	4 Разведанные +1. Ресурс/войска	4 Натиск +1
	5 Эвакуация	5 Время -1. Разведанные +1	5 Натиск +1
	6 Выбери сам + опасность	6 Разведанные +3	6 Отсутствует
РЕЛИГИОЗНЫЕ	1 Сопровождение	1 Время -1. Опыт +2	1 Боевой дух -1. Натиск +1
	2 Очищение	2 Боевой дух +2. Финальный счёт +10	2 Натиск +1
	3 Защита	3 Боевой дух +2. Разведанные +1	3 Натиск +1
	4 Обнаружение	4 Добротный ресурс	4 Боевой дух -1
	5 Выбери сам + дар божества	5 Исключительный ресурс	5 Боевой дух -1
	6 Выбери сам + дар божества	6 Специалист	6 Отсутствует
СНАБЖЕНЧЕСКИЕ	1 Выживание или торговля	1 Припасы +1. Ресурс	1 Боевой дух -1. Припасы -1
	2 Выживание или торговля	2 Припасы +1. Ресурс	2 Припасы -1
	3 Спасение припасов	3 Припасы +2	3 Боевой дух -1
	4 Спасение припасов	4 Припасы +2. Ресурс	4 Боевой дух -1
	5 Наёмная работа	5 Припасы +3	5 Отсутствует
	6 Наёмная работа	6 Припасы +3	6 Отсутствует
ШТУРМОВЫЕ	1 Люди	1 Боевой дух +2	1 Время +1. Натиск +1
	2 Природа	2 Боевой дух +3	2 Время +1
	3 Нежить	3 Боевой дух +4	3 Припасы -1
	4 Нежить	4 Боевой дух +2. Припасы +1	4 Натиск +1
	5 Могучая нежить	5 Боевой дух +2. Разведанные +1	5 Натиск +1
	6 Могучая нежить	6 Боевой дух +2. Время -1	6 Натиск +1

КОЛИЧЕСТВО ОПЕРАЦИЙ	ТИП ОПЕРАЦИЙ	ДАР БОЖЕСТВА
1 3 операции	1 Штурмовая	1 Праведность
2 3 операции	2 Разведывательная	2 Таинства
3 3 операции (+1 специалист на одной)	3 Религиозная	3 Слава
4 2 операции	4 Снабженческая	4 Знание
5 3 операции (одна с даром божества)	5 Приоритетная для командира	5 Милосердие
6 3 операции (одна особая)	6 На выбор ведущего	6 Природа

ОПЕРАЦИИ И СПЕЦИАЛИСТЫ. Обычно на операцию отправляется один отряд и два специалиста. Для каждой требуется также дополнительный специалист. **Разведывательные:** лазутчик или стрелок. **Религиозные:** медик или офицер. **Снабженческие:** латник, офицер или стрелок. **Штурмовые:** латник, медик, стрелок.

СДЕЛКА С ДЬЯВОЛОМ

- ◆ СОПУТСТВУЮЩИЕ ПОТЕРИ, НЕПРЕДНАМЕРЕННЫЙ УЩЕРБ.
- ◆ УТРАТА ПРЕДМЕТА.
- ◆ ПЕРСОНАЖ ПРЕДАЁТ ДРУГА ИЛИ ЛЮБИМОГО ЧЕЛОВЕКА.
- ◆ ССОРА С ИЗБРАННЫМ.
- ◆ ЗАПУСК ИЛИ ПРОДВИЖЕНИЕ ОПАСНОГО СЧЁТЧИКА.
- ◆ ФИЗИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ ИЛИ СКВЕРНА.

СПЕЦИАЛИСТ
1 Латник
2 Медик
3 Лазутчик
4 Стрелок
5 Офицер
6 Алхимик или милостивец

ЦЕЛИ ВЕДУЩЕГО

- ◆ Играй, чтобы выяснить, что будет дальше.
- ◆ Честно описывай игровой мир.
- ◆ Делай Альдермарк живым.

ДЕЙСТВИЯ ВЕДУЩЕГО

- ◆ Задавай вопросы.
- ◆ Помни, что повествование первично.
- ◆ Переходи прямо к действию.
- ◆ Рассказывай о последствиях и задавай вопросы.
- ◆ Намекай на неприятности до того, как они случатся.
- ◆ Воплощай угрозы.
- ◆ Активно действуй от лица своих персонажей.
- ◆ Заполняй счётчики.
- ◆ Предлагай сделки с дьяволом.
- ◆ Учитывай происходящее за кадром.

ПРИНЦИПЫ ВЕДУЩЕГО

- ◆ Будь фанатом персонажей игроков.
- ◆ Дай событиям определять будущее.
- ◆ Изображай нежить ужасающей и отвратительной.
- ◆ Оставляй богов таинственными и непостижимыми.
- ◆ Делай людей, которых встречают legionеры, реалистичными.
- ◆ Демонстрируй ужасающие последствия войны.
- ◆ Обращайся к персонажам.
- ◆ Обращайся к игрокам.
- ◆ Думай о рисках.
- ◆ Пересматривай происходящее.
- ◆ Проверяй, как чувствуют себя игроки.

ДАР
БОЖЕСТВА



РАЗВИТИЕ ИЗБРАННОЙ

Избранная получает **особое достоинство**, когда:

- ♦ ты в первый раз её выбираешь,
- ♦ вы завершаете кампанию,
- ♦ легионеры успешно выполняют четыре операции, связанные с божественным даром Избранной.

ИЗБРАННАЯ ЖИВОБОГА

ДАР: ПРАВЕДНОСТЬ — ТАИНСТВА — СЛАВА

ЧЕРТЫ: ВОЗВЫШЕННАЯ — ЗЛОВЕЩАЯ — ЛУЧЕЗАРНАЯ — НЕВОЗМУТИМАЯ — ОЧАРОВЫВАЮЩАЯ — СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ — УСТРАШАЮЩАЯ — ЯРОСТНАЯ

ДОСТОИНСТВА ИЗБРАННОЙ

- ◆ **РАССВЕТНАЯ ЗВЕЗДА.** При передислокации Легиона натиск при проверке считается меньше на 1.
- ◆ **СВЯЩЕННЫЕ ПЕЧАТИ.** Все легионеры получают **особую защиту** против магического воздействия.
- ◆ **ГНЕВ ЖИВОБОГА.** Если перед **штурмовой операцией** интендант использует **религиозные принадлежности**, то это даёт **+6** к проверке боеготовности. Плюс на эту операцию каждый легионер получает **реликвиарий** и запас **чёрных пуль**.
- ◆ **ПОЦЕЛУЙ ЖИВОБОГА.** Во время **отдыха** и **восстановления** каждый легионер извлекается от **2 пунктов скверны** вдобавок к обычному исцелению.
- ◆ **СИЛА ЖИВОБОГА.** Специалисты могут получить на одно повреждение тяжестью 2 больше.
- ◆ **СЕРДЦЕ ГЕРОЕВ.** Все легионеры добавляют себе источник опыта: «В одиночку вступить в бой с противником с более высокой угрозой, чем твоя».
- ◆ **ПОМАЗАННИЦА.** Все операции, связанные с праведностью, таинствами или милосердием, могут обеспечить **отметки дара**. На начало игры **одна отметка дара** на бланке Избранной уже есть.
- ◆ **ПЛАМЕННАЯ КРОВЬ.** Если на операцию расходуются религиозные принадлежности, все легионеры могут запастись и огненным маслом.



БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

ИЗБРАННАЯ ЗОРА

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Избранные — смертные, которых после ритуала Избрания осеяет божественная благодать. Эти люди отдают себя во власть высших сил. Ритуал получения божественной милости часто не оставляет и следа от прежнего характера Избранного. Живобог Избрал Зору несколько веков назад, и её часто называют Древней.

Когда-то Живобог земийцев создал девять Избранных. И, в отличие от Избранных других богов, ни один из них не выгорел и не ослаб — все выполнили своё предназначение либо были убиты. Зора не сделала ни того ни другого. Давным-давно она разрушила Дар, затем применила ужасающую магию, чтобы поразить суть бога в Избранном, после чего покинула поле сражения, оставшись лишь в слухах и легендах. Когда в последнем наступлении Легион был почти разбит, Зора вернулась, чтобы спасти его.

Перед игрой. Подготовь Избранную к кампании:

- ◆ **ДАР АСРИКИ.** Живобог наделил Зору одним даром. После успешного завершения каждой четырёх связанных с ним операций Избранная будет обретать новые особые достоинства. Спроси у игроков, какой дар они бы предпочли.
- ◆ **БОЖЕСТВЕННЫЕ ЧЕРТЫ.** Милость Живобога наложила отпечаток на Зору. Выбери две черты.
- ◆ **ДОСТОИНСТВО ИЗБРАННОЙ.** Легиону невероятно повезло, что с ним путешествует Избранная. Новые достоинства появляются нечасто, а потому выбирай мудро.

МОТИВЫ, ЦЕЛИ, ПРИНЦИПЫ

Зора — непростой выбор для обычных солдат. Она, безусловно, самая харизматичная из Избранных и, похоже, искренне любит общаться с людьми. Но постоянно устраивает различные испытания всем, кто её окружает. Ходят рассказы о легионерах, просыпавшихся на дереве в лесу лишь с одним ножом, с которым нужно было преодолеть много лиг до лагеря. А кто-то пробуждался от её боевого клича, сопровождавшего удар — и начало утренней тренировки. Она пьёт с победителями, но демонстрирует неприкрытое разочарование теми, кто отступает с поля боя.

Зора утверждает, что её предназначение — убить Пепельного Короля. Это несколько неожиданно, ведь раньше она говорила о других целях. Влайсим, теперь известный как Костолом, тоже стал вести подобные речи незадолго до своего Искращения. В бою над головой Зоры появляется огненный венец, а из рукояти её меча вырывается огонь, образуя лезвие клинка. Солдаты прозвали её Пламя, но никто не рискует так к ней обращаться.

СТАРТОВАЯ ОПЕРАЦИЯ

Общая ситуация

Изобретение чёрных пуль приостановило продвижение армии нежити по Западным королевствам — слишком хорошо укреплённым, чтобы взять их с ходу. Человеческие войска, уступающие числом, но лучше оснащённые, успешно сдерживали натиск. Но всё изменилось после сражения на Эттенмаркских полях.

Ныне Легион разбит, войска Пепельного Короля и его новые порождения ужаса, доселе невиданные, идут на восток, чтобы истребить человечество. Командир Легиона во время отступления был схвачен и отправлен в альдермаркскую горную крепость на границе с Даром.

Говорят, алые знамёна Пепельного Короля видели у входа в эту цитадель. Зора утверждает, что для допроса командира вызвали особого дознавателя, который способен склонить пленника на сторону Искажённых, не повредив его разум. Офицеры Легиона решили предпринять отчаянную спасательную операцию. Крепости созданы для того, чтобы в них было не попасть. Но внутри горы проходит канализационная труба, по которой можно пробраться внутрь.

Сумеете ли вы спасти командира до того, как он будет сломлен и выдаст все секреты Легиона? Или убьёте его, пока не поздно? Удастся ли вам выбраться живыми? Узнаем во время игры!

Первая сцена

После того как все создадут персонажей и выберут, кого будут играть на этой штурмовой операции (на неё берут и новобранцев), скажи:

— Сквозь ливень и раскаты грома слышны завывания нежити. Из канализационной трубы льётся дождевая вода. Ваша Избранная, Зора, поведёт людей в атаку на главные ворота, чтобы отвлечь внимание. Вы должны действовать быстро и тихо. Войти. Найти командира. Выйти. Что бы ни случилось, не позволяйте нежити узнать секреты Легиона. Не подведите!

Нарисуй счётчик на 8 секторов «тревога в крепости» и счётчик на 10 секторов «командир сломлен» (его воля очень сильна). Зора во главе группы легионеров нападёт на охраняющую ворота нежить, которую возглавляет исчадие (нарисуй для неё счётчик на 10 секторов и используй для проверки **4d6** каждый раз, когда по сюжету проходит какое-то время). Когда счётчик «Зора» будет заполнен, Избранная с соратниками отступит и вся нежить отправится на обыск крепости. Ваша задача — вернуть командира, а не уничтожить всех.

В начале операции ситуация **рискованная**.

Препятствия

С нежитью можно столкнуться в канализации, в крепости и вокруг неё. Если будете карабкаться наверх или прятаться, помните, что сейчас ночь, темно и надвигается буря.

НЕЖИТЬ: в канализации рыщут дикие мертвецы, а ещё там могут быть решётки и другие препятствия. В крепости и вокруг неё выставлены патрули из обученной нежити, а во главе войска стоит несколько отродий. Любые заметные действия или шум могут добавить закрашенных секторов к счётчику «тревога в крепости», хотя в большинстве случаев сначала мертвецы пойдут проверить, что там такое. Командира держат в подземелье, в той же комнате находятся инквизитор в красном клобуке (**угроза 2**, бледный, вызывающий тревогу, клобук на голове) и два пепельных стража, из-под доспехов которых вырывается чёрное пламя (**угроза 3**, в броне, жестокие, мощные).

После операции

Как только стартовая операция закончится, участники выберут, кого из должностных лиц будут играть в фазах обеспечения, и зададут вопросы, создавая этих персонажей. Вот что ты можешь рассказать.

КОМАНДИР

Начальный натиск. Если операция завершена успешно, нежити потребуется время, чтобы собрать войско и опять отыскать Легион. Начальный натиск — 0. Если же операция провалена, придётся на ходу выбирать нового командира. Начальный натиск — 2.

Начальный запас времени. Легион успел спастись от вражеской армии. Но нежить никогда не отдыхает и продолжает наступать, даже если люди спят. Закрась три сектора на счётчике времени.

Начальные разведданные. У Легиона ещё не было возможности заняться разведкой. У тебя 0 пакетов разведданных.

МАРШАЛ

Начальный боевой дух. При успехе операции бойцы уверены, что нежить точно не получит данных о планах и слабостях Легиона. Боевой дух — 9 минус 1 за каждого погибшего во время операции. При провале — 7 минус 1 за каждую смерть, и помни, что командир тоже был легионером.

ИНТЕНДАНТ

Начальный уровень припасов. Большую часть пришлось бросить. Осталось 2 порции припасов.

Ресурсы. Спеша добраться до Западного фронта, Легион не успел собрать никаких ресурсов.

У летописца и главы разведки тоже есть начальная информация, но они не будут задавать вопросы.

Ведущему. Эта операция связана со **славой**, поэтому Зора получает 1 отметку дара за неё.

Когда должности выбраны и на вопросы получены ответы, приступай к **подведению итогов фазы операций**.

Легион в любом случае отправляется на **передислокацию** и прибывает на **Западный фронт**.

Примерно по той же схеме проходит и вся остальная игра. После первой смены фаз командный состав (в частности, командир, интендант и маршал), скорее всего, уже освоится со своими обязанностями.

Играйте, чтобы узнать, доберётся ли Легион до крепости Небесного Кинжала и какую цену за это придётся заплатить. Удачи!

РАЗВИТИЕ ИЗБРАННОЙ

Избранная получает **особое достоинство**, когда:

- ♦ ты в первый раз её выбираешь,
- ♦ вы завершаете кампанию,
- ♦ легионеры успешно выполняют четыре операции, связанные с божественным даром Избранной.

ДАР
БОЖЕСТВА



ИЗБРАННАЯ РОГАТОГО

ДАР: ПРАВЕДНОСТЬ — ПРИРОДА — ТАИНСТВА

ЧЕРТЫ: ВОЗВЫШЕННАЯ — ЗЛОВЕЩАЯ — ЛУЧЕЗАРНАЯ — НЕВОЗМУТИМАЯ — ОЧАРОВЫВАЮЩАЯ — СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ — УСТРАШАЮЩАЯ — ЯРОСТНАЯ

ДОСТОИНСТВА ИЗБРАННОЙ

♦ **Добыча Рогатого.** Если Легион отправляется на **передислокацию**, то в период **неумолимого бега времени** не нужно расходовать продовольствие.

♦ **Взор Рогатого.** Если в **разведывательной** операции участвует специалист-паньяр, добавь кубик к **проверке боеготовности**.

♦ **Мощь Рогатого.** Легионеры могут использовать **особую защиту**, чтобы **ослабить** физические последствия или чтобы **приложить особое усилие** и помочь себе в деле, требующем **удали**.

♦ **Оборотень.** После завершения двух главных операций Легион получает **пакет разведанных**.

♦ **Помазанница.** Все операции, связанные с праведностью, таинствами или милосердием, дают **отметки дара**. На начало игры **одна отметка дара** на бланке Избранной уже есть.

♦ **Великая охотница.** Интендант может выбрать действие **обеспечение обучения**. Каждый специалист получает 3 пункта **опыта чутя**.

♦ **Лесные крылья.** Если израсходовать **религиозные принадлежности** на операцию, отряды получают до трёх животных, способных передавать информацию друг другу и в лагерь.

♦ **Шкура белой лани.** Все специалисты способны понимать диких животных и разговаривать с ними.



БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

ИЗБРАННАЯ РОГАТАЯ

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Избранные — смертные, которых после ритуала Избрания осеяет божественная благодать. Эти люди отдают себя во власть высших сил. Ритуал получения божественной милости часто не оставляет и следа от прежнего характера Избранного. Серебряный Пляшущий Свет стала Избранной Рогатого — паньярского бога зверей и лесов.

Когда Никс, паньярская богиня луны, стала Искажённой, луна в небе раскололась. Всех объел страх, и только юная девушка по имени Серебряный Пляшущий Свет пришла в ярость от утраты своей богини. Она нашла древний храм, где Рогатый предложил ей пройти ритуал Избрания. Гнев девушки питает бога; вместе они жаждут мщения за эту потерю. С помощью оборотничества девушка узнаёт тактику противника, прежде чем вступить в бой, и полагается скорее на хитрость, чем на силу.

Перед игрой. Подготовь Избранную к кампании:

- ♦ **Дар Асрики.** Рогатый наделил свою Избранную одним даром. После успешного завершения каждых четырёх связанных с ним операций Избранная будет обретать новые особые достоинства. Спроси у игроков, какой дар они бы предпочли.
- ♦ **Божественные черты.** Милость божества наложила отпечаток на Рогатую. Выбери две черты.
- ♦ **Достоинство Избранной.** Легиону невероятно повезло, что с ним путешествует Избранная. Новые достоинства появляются нечасто, а потому выбирай мудро.

МОТИВЫ, ЦЕЛИ, ПРИНЦИПЫ

Некоторые Избранные сосредоточены на стратегии и тактике, но Рогатая всегда действует интуитивно. Она не воин, сражающийся с врагом, а хищник, кружащий вокруг добычи и примеривающийся, как лучше её убить.

Рогатая проводит много времени в обликах животных, наблюдая, присматриваясь и учась. Известно, что она превращается в ворона, медведя, гигантскую кобру — и у каждого воплощения непременно будут рога как паньярская черта Серебряного Пляшущего Света. Избранная появляется и исчезает без предупреждения. Это несколько пугает, но солдаты рассказывают друг другу то о птице, которая указала заблудившемуся отряду горную тропу, то об огромной рыбине, таинственным образом появившейся в лагере, когда нечего было есть.

Рогатая присоединяется к операциям, на которых легко столкнуться с мощной нежитью или хотя бы понаблюдать за ней. Миниатюрная фигура в плаще может выделяться среди солдат, но многих успокаивает, что с ними идёт Рогатая, похожая скорее на животных, чем на людей.

СТАРТОВАЯ ОПЕРАЦИЯ

Общая ситуация

Изобретение чёрных пуль приостановило продвижение армии нежити по Западным королевствам — слишком хорошо укреплённым, чтобы взять их с ходу. Человеческие войска, уступающие числом, но лучше оснащённые, успешно сдерживали натиск. Но всё изменилось после сражения на Эттенмаркских полях.

Ныне Легион разбит, войска Пепельного Короля и его новые порождения ужаса, доселе невиданные, идут на восток, чтобы истребить человечество. Основные запасы чёрных пуль были брошены за линией фронта при отступлении. Теперь фургоны с боеприпасами захватила нежить. Но вам нужны эти пули! Они дают хоть какой-то шанс на победу.

Легион преодолел мост Хоцельбрюке в нескольких милях к югу. Ваша задача — пойти назад и отбить чёрные пули. Иначе у вас не будет их запаса, а значит, Легиону долго не продержаться против нежити. Атакуйте охрану, захватите повозки, отправляйтесь с ними на восток и перейдите Тигерию вброд.

Сможете ли вы вернуть чёрные пули? Как вы переправитесь через реку с ящиками боеприпасов? Как справитесь с нежитью и всеми ужасами, навстречу которым отправляетесь? Узнаем во время игры!

Первая сцена

После того как все создадут персонажей и выберут, кого будут играть на этой штурмовой операции (на неё берут и новобранцев), скажи:

— *Льёт дождь и грохочет гром, но даже сквозь раскаты вам слышен вой нежити. Повозки и их охрана совсем рядом. Эта операция крайне важна. Без чёрных пуль у Легиона не будет шанса на победу. Не подведите!*

Повозки охраняет отродье, исчадие и не менее двух полных отрядов нежити. Чёрные пули хранятся в нескольких фургонах. Если игроки решат, что нужно подойти к подводам тайком, сделай счётчик на 8 секторов и закрашивай один сектор за каждый фургон, который удалось обыскать. Если легионеры нападают открыто, сделай счётчик на 8 секторов для отродья и счётчики на 10 секторов для Рогатой и исчадия. Остальные действуют по общим правилам. Рогатая будет сражаться с исчадием, чтобы защитить легионеров, но отступит, когда счётчик заполнится. Напоминай игрокам, что цель — захватить чёрные пули, а не перебить всех врагов.

В начале операции ситуация **рискованная**.

Препятствия

Нежить: по всей территории рыщет нежить, возглавляемая отродьями. Убийство отродья превращает оставших мертвецов из дисциплинированного войска в дикую мечущуюся орду, что немногим лучше. Следствием неудачных проверок может стать появление ещё большего количества нежити.

Сложная обстановка: даже после победы и захвата чёрных пуль персонажам ещё предстоит перебраться вброд через разбухшую от дождей бурную реку. Придётся пройти проверку **маневрирования** или **ремесла**, чтобы переправить боеприпасы и снаряжение через Тигерию и доставить в лагерь Легиона.

После операции

Как только стартовая операция закончится, участники выберут, кого из должностных лиц будут играть в фазах обеспечения, и зададут вопросы, создавая этих персонажей. Вот что ты можешь рассказать.

КОМАНДИР

Начальный натиск. Если операция завершена успешно, у Легиона будет запас чёрных пуль для защиты лагеря от нежити. Начальный натиск — 0. Если же операция провалена, легионерам придётся обходиться только теми боеприпасами, что у них есть. Начальный натиск — 2.

Начальный запас времени. Легион успел спастись от вражеской армии. Но нежить никогда не отдыхает и продолжает наступать, даже если люди спят. Закрась три сектора на счётчике времени.

Начальные разведданные. Рогатая провела разведку для Легиона и собрала информацию об окрестностях и расположении вражеских войск. У тебя 1 пакет разведданных.

МАРШАЛ

Начальный боевой дух. При успехе операции бойцы знают, что у них есть боеприпасы для прикрытия отступления. Боевой дух — 9 минус 1 за каждого погибшего во время операции. При провале — 7 минус 1 за каждую смерть: на лицах бойцов читается отчаяние.

ИНТЕНДАНТ

Начальный уровень припасов. Большую часть Легиону пришлось бросить. Осталось 2 порции припасов.

Ресурсы. В случае успеха ты получаешь несколько ящиков чёрных пуль и можешь отметить на бланке ещё строку с ними. В случае неудачи чёрных пуль не будет, пока не найдётся способ их добыть. Для этого запусти долгосрочный проект со счётчиком на 4 сектора.

У **ЛЕТОПИСЦА** и **ГЛАВЫ РАЗВЕДКИ** тоже есть начальная информация, но они не будут задавать вопросы.

Ведущему. Эта операция связана со **славой**, поэтому Зора получает 1 отметку дара за неё.

Когда должности выбраны и на вопросы получены ответы, приступай к **подведению итогов фазы операций**.

Легион в любом случае отправляется на **передислокацию** и прибывает на **Западный фронт**.

Примерно по той же схеме проходит и вся остальная игра. После первой смены фаз командный состав (в частности, командир, интендант и маршал), скорее всего, уже освоится со своими обязанностями.

Играйте, чтобы узнать, доберётся ли Легион до крепости Небесного Кинжала и какую цену за это придётся заплатить. Удачи!

ДАР
БОЖЕСТВА



РАЗВИТИЕ ИЗБРАННОЙ

Избранная получает **особое достоинство**, когда:

- ♦ ты в первый раз её выбираешь,
- ♦ вы завершаете кампанию,
- ♦ легионеры успешно выполняют четыре операции, связанные с божественным даром Избранной.

ИЗБРАННАЯ АСРИКИ

ДАР: МИЛОСЕРДИЕ — ПРАВЕДНОСТЬ — ТАИНСТВА

ЧЕРТЫ: ВОЗВЫШЕННАЯ — ЗЛОВЕЩАЯ — ЛУЧЕЗАРНАЯ — НЕВОЗМУТИМАЯ — ОЧАРОВЫВАЮЩАЯ — СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ — УСТРАШАЮЩАЯ — ЯРОСТНАЯ

ДОСТОИНСТВА ИЗБРАННОЙ

- ♦ **Часослов.** Все специалисты начинают с двумя дополнительными пунктами навыков.
- ♦ **Милость Асрики.** Во время отдыха и восстановления каждый легионер получает дополнительную отметку исцеления.
- ♦ **Благословение Асрики.** Легионеры всегда получают на 1 пункт скверны меньше.
- ♦ **Слёзы Асрики.** Погоревав, легионеры испытывают чувство глубокого покоя. **Увольнительная** даёт дополнительно +1 к боевому духу и -1 к стрессу.
- ♦ **Помазанница.** Все операции, связанные с праведностью, таинствами или милосердием, дают **отметки дара**. На начало игры одна **отметка дара** на бланке Избранной уже есть.
- ♦ **Святая воительница.** Шрея получает угрозу 5 и **результативность** против любых противников
- ♦ **Кровь Избранной.** Если использовать **религиозные принадлежности**, один из легионеров получит освящённое холодное оружие на время операции. Этот предмет даёт **результативность** против нежити. В начале игры отметь дополнительно строку **религиозных принадлежностей**.
- ♦ **Святая военачальница.** Интендант может выбрать действие обеспечения **обучение**. Каждый специалист получает 3 пункта **опыта воли**.



БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

ИЗБРАННАЯ ШРЕЯ

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Избранные — смертные, которых после ритуала Избрания осеняет божественная благодать. Эти люди отдают себя во власть высших сил. Ритуал получения божественной милости часто не оставляет и следа от прежнего характера Избранного. Шрея когда-то была бартанской военачальницей, а потом стала Избранной Асрики, бартанской богини лечения и милосердия.

Тактический ум Шреи и её почти сверхъестественное понимание стратегии были главной причиной того, что Восточные королевства предприняли последнее наступление. С человеческой точки зрения оно обернулось разгромом, однако неясно, осознала ли Избранная, какой ценой дался этот манёвр. Порой Шрея ведёт себя непонятно и пугающе. Говорят, она стоит в дозоре в неурочные часы, всматривается в темноту, ищет признаки опасности. Окружающих это одновременно и успокаивает, и нервирует.

Перед игрой. Подготовь Избранную к кампании:

- ♦ **Дар Асрики.** Асрика наделила Шрею одним даром. После успешного завершения каждой из четырёх связанных с ним операций Избранная будет обретать новые особые достоинства. Спроси у игроков, какой дар они бы предпочли.
- ♦ **Божественные черты.** Милость Асрики наложила отпечаток на Шрею. Выбери две черты.
- ♦ **Достоинство Избранной.** Легиону невероятно повезло, что с ним путешествует Избранная. Новые достоинства появляются нечасто, а потому выбирай мудро.

МОТИВЫ, ЦЕЛИ, ПРИНЦИПЫ

Движимая гневом Асрики, Шрея непреклонна в стремлении уничтожить нынешнего врага: богиня в ярости из-за того, что мертвецы восстают из могил вопреки милосердию смерти. Избранная готова пожертвовать многим, включая жизни легионеров, если награда достаточно высока. Её основная цель — победить Искажённых, изобразив на сцене театра военных действий тактическое отступление.

Шрея особенно ненавидит Погибель — до Искажения они были близкими подругами. Избранная не хочет обсуждать это, и неясно, какие чувства у неё сохранились, если сохранились вообще. Но Шрея без колебаний присоединится к любой операции, в которой возможно столкновение с Погибелью.

Эта Избранная очень чувствительна к скверне и не терпит рядом с собой тронутых порчей. Она милосердно дарует смерть страдающим от скверны, но остановить разящую руку Шреи невозможно. Так что если кто-то из легионеров получает отметину порчи, он должен тщательно скрывать это, чтобы не быть убитым.

СТАРТОВАЯ ОПЕРАЦИЯ

Общая ситуация

Изобретение чёрных пуль приостановило продвижение армии нежити по Западным королевствам — слишком хорошо укреплённым, чтобы взять их с ходу. Человеческие войска, уступающие числом, но лучше оснащённые, успешно сдерживали натиск. Но всё изменилось после сражения на Эттенмаркских полях.

Ныне Легион разбит, войска Пепельного Короля и его новые порождения ужаса, доселе невиданные, идут на восток, чтобы истребить человечество. Ваш отряд должен прикрыть отступление товарищей. Что ещё хуже, Шрея отправилась на собственную операцию и вы вынуждены обходиться без неё.

Легион прошёл по мосту Хоцельбрюке — единственной удобной переправе через Тигерию на многие мили в обе стороны. Но нежить продолжает наступать. Ваша задача — уничтожить мост с помощью алхимической взрывчатки. Необходимо задержать врага и выиграть время, чтобы Легион ушёл вперёд и занял оборонительную позицию ближе к горам.

Сможете ли вы оставаться в живых достаточно долго, чтобы взорвать мост? Кто из вас вернётся в лагерь, да и вернётся ли кто-нибудь вообще? Как вы справитесь с отрядом, который Искажённый выслал вперёд, чтобы остановить вас? Узнаем во время игры!

Первая сцена

После того как все создадут персонажей и выберут, кого будут играть на этой штурмовой операции (на неё берут и новобранцев), скажи:

— *Командир отдал приказ, маршал лично отобрал вас, интендант оставил последние запасы алхимической взрывчатки, а армия уходит дальше. Пыль, что вы видите на горизонте, — это передовые войска нежити. Если мы хотим их задержать, необходимо взорвать мост. Так пусть ничто вас не остановит!*

Нарисуй счётчик «уничтожение переправы» на 10 секторов. Взрывчатку нужно разместить в нескольких труднодоступных точках на мосту и неподалёку от него. Это длинное сооружение, на нём полно импровизированных укреплений: ящиков, брошенных отчаявшимися беглецами; самодельных баррикад из перевёрнутых телег. Воды реки, бушующей далеко внизу, бьются о центральные опоры моста.

В начале операции ситуация **рискованная**.

Препятствия

Нежить: раги чувствуют близкую добычу. Они выслали передовые отряды с несколькими новыми чудовищами, чтобы убедиться, что Легион не оставил неприятных сюрпризов. И эти создания наверняка появятся в самый неудачный для вас момент.

Сложная обстановка: сейчас ночь, плохая видимость, а от недавних дождей река поднялась и камни моста стали скользкими. Размещать заряды будет очень опасно. Потребуется навык скалолазания (**маневрирование**) и специальные знания по работе со взрывчаткой (**разрушение** или **ремесло**).

После операции

Как только стартовая операция закончится, участники выберут, кого из должностных лиц будут играть в фазах обеспечения, и зададут вопросы, создавая этих персонажей. Вот что ты можешь рассказать.

КОМАНДИР

Начальный натиск. Если операция завершена успешно, некоторое время можно не бояться серьёзных нападений на лагерь и на отряды в ходе передислокации. Начальный натиск — 0. Если же операция провалена, то войскам нежити удалось переправиться через Тигерию. Враги будут многочисленны и агрессивны. Начальный натиск — 2.

Начальный запас времени. В случае успеха противник отрезан, а операция позволила выиграть время на путь до крепости Небесного Кинжала. Закрась два сектора на счётчике времени. В случае провала перед нежитью открывается прямой путь к нынешнему расположению Легиона. Закрась четыре сектора на счётчике **времени**.

Начальные разведанные. У Легиона ещё не было возможности заняться разведкой. У тебя о пакетах разведанных.

МАРШАЛ

Начальный боевой дух. При успехе операции Легиону хватит времени разбить укреплённый лагерь по эту сторону реки. Боевой дух — 8 минус 1 за каждого погибшего во время операции. При провале — 7 минус 1 за каждую смерть: в лагере слышен ропот.

ИНТЕНДАНТ

Начальный уровень припасов. Большую часть пришлось бросить. Осталось 2 порции припасов.

Ресурсы. Спеша добраться до Западного фронта, Легион не успел собрать никаких ресурсов.

У **ЛЕТОПИСЦА** и **ГЛАВЫ РАЗВЕДКИ** тоже есть начальная информация, но они не будут задавать вопросы.

Ведущему. Эта операция связана со **славой**, поэтому Зора получает 1 отметку дара за неё.

Когда должности выбраны и на вопросы получены ответы, приступай к **подведению итогов фазы операций**.

Первая **сцена в лагере** (независимо от того, проводит её ведущий или летописец) будет не такой, как последующие. Вместо неё расскажи, как Шрея появляется в лагере с головой какого-то исчадия. Выбери, кто это был, и вычеркни его из бланка Искажённого. С этим созданием покончено.

Легион в любом случае отправляется на **передислокацию** и прибывает на **Западный фронт**.

Примерно по той же схеме проходит и вся остальная игра. После первой смены фаз командный состав (в частности, командир, интендант и маршал), скорее всего, уже освоится со своими обязанностями.

Играйте, чтобы узнать, доберётся ли Легион до крепости Небесного Кинжала и какую цену за это придётся заплатить. Удачи!

РАЗВИТИЕ ИСКАЖЁННОЙ

Буря начинает игру с достоинством «Ковен».
Буря получает **особое достоинство**, когда:

- ♦ ты в первый раз её выбираешь,
- ♦ заполняется счётчик времени.

БУРЯ Также известна как **Буря-Разрушительница** и **Несущая Гром**

ДОСТОИНСТВА ИСКАЖЁННОЙ

- ♦ **КОВЕН.** Буря вкладывает частицу себя в ещё живые тела и таким способом создаёт своих прислужников. Теневые ведьмы могут появиться на любой операции.
- ♦ **ПРОКЛЯТИЕ ИСКАЖЕНИЯ.** Теневые ведьмы изменяют живых. Преображённые могут появиться на любой операции.
- ♦ **СТОЛП ЧЕРЕПОВ.** Буря делает колонну из вопящих тел, чтобы приманить и исказить священных зверей. Пожиратели могут появиться на любой операции.
- ♦ **ЯРОСТЬ ПРИРОДЫ.** Буря и её теневые ведьмы могут заклинать природу, насылая на войско густой туман или шторм и оживляя деревья во время боя.
- ♦ **ШТОРМОВАЯ НАЕЗДНИЦА.** Теневые ведьмы умеют использовать силу молний ГОРЕЛЫХ и перемещаться из тела в тело, чтобы избежать уничтожения.
- ♦ **ПРОБУЖДЕНИЕ БЕШЕНСТВА.** Теневые ведьмы и Буря заклиная животных, превращая их в слуг и шпионов ПРЕОБРАЖЁННЫХ.
- ♦ **МРАЧНЫЕ ВИДЕНИЯ.** Буря насылает на Легион по-настоящему кошмарные сны. **Увольнительная** снижает стресс всего на 1.
- ♦ **ОСКВЕРНЕНИЕ.** Буря оскверняет религиозные святыни, что уменьшает силу богов в этой местности. —66 к проверке боеготовности религиозных операций.



БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

ИСКАЖЁННАЯ БУРЯ

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Искажённые когда-то были Избранными. Но когда они выступили против Пепельного Короля три года назад, он Исказил их, создав неживых военачальников, которые теперь ему служат. Человечество вновь собралось войска, и они пересекли Восточную стену, вооружившись чёрными пулями. Но армия людей не была готова к встрече с чудовищами, которых создали Искажённые. Теперь Искажённые продвигаются с запада к Восточным королевствам, сражаясь одновременно на нескольких фронтах, чтобы добраться до последнего крупного оплота человечества на континенте.

Раньше она звалась Миника Арья и была жрицей бартанской богини Вазары. До Избрания девушка, в отличие от большинства Избранных, не могла похвастаться ни известностью, ни знатностью. Сирота, удочерённая жрицей, Миника посвятила жизнь путешествиям по бартанским побережьям (таков был путь её ордена), молитвам о смягчении страшных штормов и защите рыбацких лодок, тихим медитациям на прибрежных островах. Став Избранной, черпающей силу в таинствах и мистике, она выступала против Пепельного Короля в первых рядах армии. Место, где её постигло Искажение, выжжено ударами молний — они били в ту точку ещё неделю.

Её полное имя — Буря-Разрушительница, её также называют Несущей Гром и Ведьмой Ненастья. Её способности к заклинаниям и тёмной магии впечатлили даже Пепельного Короля. Когда на поле боя выходит Буря, не надейтесь на естественный порядок вещей.

Перед игрой. Подготовка Искажённую к кампании:

- ♦ **Достоинство Искажённой.** У каждого Искажённого отмечено одно особое достоинство, и ещё одно ты можешь выбрать в начале игры. Прочитай их описания в разделе «Развитие».
- ♦ **Обязанности. Во время игры** не забывай:
- ♦ **Изображай Искажённых устрашающими.** Пусть нежить будет достойным противником, который угрожает самому существованию человечества. Демонстрируй, чем страшны войска того или иного Искажённого.
- ♦ **Изображай их таинственными.** Человечество мало что знает об Искажённых, хоть и часто с ними сталкивается. Пусть легионеры открывают для себя новые особенности восставших мертвецов во время игры. Сбивай их с толку, используя новые тактические приёмы по мере того, как развивается нежить.
- ♦ **Изображай их мстительными.** Мало кому из смертных удаётся привлечь внимание Искажённых, но если найти, чем уязвить их, это не останется незамеченным. Пусть они расставляют свои сети, мстят за своё поражение и терпеливо ждут шанса отплатить за него. Искажённые обязаны служить Пепельному Королю, но часто строят козни друг другу и из-за этих склок и дразг упускают из рук верную победу.

АРМИИ НЕЖИТИ

Рядовая нежить



ГОРЕЛЫЕ: чтобы создать их, только что убитых или ещё живых людей насаживают на специально подготовленные деревья с заострёнными ветвями. Особые штормы, вызванные магией Бури, почти непрерывно поражают их молниями, наполняя пронзённых подобием жизни. Легион обязательно должен уничтожать такие деревья везде, где найдёт. Горелые способны поразить током или искрами любого, кто их атакует. Эти обугленные тела остаются тёплыми, что отличает их от другой нежити.



ЗАЧАРОВАННЫЕ: Буря и ТЕНЕВЫЕ ВЕДЬМЫ, её помощницы, вырезают на плоти жертвы символы, подавляющие её разум. Они разрушают души, не убивая тела. Пока за зачарованным присматривает одна из ТЕНЕВЫХ ВЕДЬМ, он выглядит совершенно нормальным человеком. Из-за этого даже самая мирная на вид деревня может оказаться опасным местом.

Отродья

УГРОЗА 2. Грозные противники. Не вступай с ними в бой в одиночку.

Отродья встречаются реже, чем рядовая нежить, ведь на их создание уходит больше ресурсов и времени. Любое из них представляет опасность для легионера. Отродья, которые уцелели во множестве битв, называются ИСЧАДИЯМИ.



ТЕНЕВЫЕ ВЕДЬМЫ: эти бывшие люди могут молить о пощаде в бою, но всё равно остаются под властью своей хозяйки, кусочек плоти которой вшит в их тело. ТЕНЕВЫЕ ВЕДЬМЫ заклинаниями ломают мир по своей прихоти. Они парализуют конечности, искажают животных, поражают скверной припасы и ослабляют войска, перед тем как натравить на них рядовую нежить.



ПОЖИРАТЕЛИ: прежде они были священными зверями Вазары в радужных перьях. Буря призвала этих огромных созданий, похожих на летучих мышей, и, осквернив, превратила в ПОЖИРАТЕЛЕЙ. Теперь, покрытые чёрными перьями и запаршивевшим мехом, они падают на солдат с неба, ранив их острыми как бритва зубами и утаскивая с собой закованных в броню латников. Пронзительное карканье способно вселить страх в сердце любого легионера.



ПРЕОБРАЖЁННЫЕ: символы, при помощи которых создают зачарованных, могут также деформировать тела, превращая отдельные их части из людских в звериные. Процесс всегда проходит тяжело. Некоторые конечности изменяются не до конца, другие искривляются или увеличиваются. Вечно терзаемые болью из-за своих трансформаций, ПРЕОБРАЖЁННЫЕ — ужасающе эффективный ударный отряд Бури.

Исчадия

УГРОЗА 3. Победить их можно только сообща, имея план действий и хорошее снаряжение.

ХИМЕРА (ИСЧАДИЕ-ПРЕОБРАЖЁННЫЙ): этот результат одного из первых экспериментов с Проклятием Искажения выжил чудом. В отличие от большинства ПРЕОБРАЖЁННЫХ, он представляет собой смешение органов и конечностей разных животных. И головы некоторых из них постоянно пытаются кусать и рвать остальное тело.

СЕРЕБРО (ИСЧАДИЕ-ПОЖИРАТЕЛЬ): это ездовое животное Бури, названное так за свой окрас. Имеет **результативность** благодаря невероятной силе. Это чудовище с размахом крыльев более четырёх метров на поле боя наводит ужас на врагов тем, что лавирует в воздушных потоках штормов и с огромной высоты сбрасывает солдат на головы их товарищей.

Элия Несущая Проклятие (Исчадие-зачарованная): зачарованная, которая научилась перемещать свою сущность в чужие тела, вырезая на них символы. Работает в одиночку. Многие отряды легионеров слишком поздно поняли, что один из их товарищей уже не тот, кем его считали.

Полководцы

УГРОЗА 4. Не все из вас выживут. Удачи!

Бхед Лютоволк (полководец-преображённый): ПРЕОБРАЖЁННЫЙ, нечувствительный к большинству ран. Этот волкоголовый зверочеловек высотой почти три метра всегда окружён пятью ТЕНЕВЫМИ ВЕДЬМАМИ. Они следят за крепостью его ментальных оков, чтобы его ярость не обрушилась на саму Бурю.

КАРГА (полководец — ТЕНЕВАЯ ВЕДЬМА): ведьма убила и пожрала весь свой ковен и украсила себя черепами входивших в него ведьм. Так она получила гораздо больше силы и теперь может поддерживать несколько заклинаний одновременно. Она всё время ищет возможность поглотить больше частиц плоти Бури.

ПЕПЕЛЬНЫЙ СТРАЖ ОДЖИЕР: его тело, закованное в красную броню, разложилось, и пустота заполнена чёрным пламенем. Пепельный Король приставил его следить за Бурей, и это мощное бронированное чудовище редко отдаляется от неё.

ВНЕШНОСТЬ, ТЕМЫ И ТАКТИКА

В войсках Бури отряд обычно состоит из 12–18 ГОРЕЛЫХ и ЗАЧАРОВАННЫХ, которые охраняют одну ТЕНЕВУЮ ВЕДЬМУ и подчиняются ей. Без командования ГОРЕЛЫЕ дичают, а ЗАЧАРОВАННЫЕ становятся тупыми и рассеянными, если их не провоцировать. Войска Бури часто устраивают засады, применяют заклинания и проклятья, чтобы ослабить противника перед столкновением, но и в открытый бой, если это необходимо, вступают без колебаний.

БУРЯ: измождённая бледная девушка, скрывающая отпечатки смерти под иллюзией. В насмешку над бартанской традицией Искажённая заменила украшения, подаренные близкими, на кости убитых ею родственников и друзей. Стук этого облачения разносится впереди неё и пугает легионеров.

ТАКТИКА: Буря любит внушать страх своим жертвам. Она играет с людьми, обманывая их чувства, вселяя сомнения и сбивая с толку. На поле боя, когда приходит время явить силу, она полагается на умение контролировать молнии и управлять связанными с ней чудовищными тварями. Сама Буря — очень опасный противник с **угрозой 5**.

ТЕМЫ: долгие кровавые ритуалы. Напряжение, неуверенность, психологическое давление. Нарушение естественного порядка вещей. Ветер, гром, молнии, плач. Превращение прекрасного в чудовищное. Чары, парализующие до костей и заставляющие не верить собственным ощущениям.

РАЗВИТИЕ ИСКАЖЁННОГО

Костолом начинает игру с достоинством «Верные». Костолом получает **особое достоинство**, когда:

- ♦ ты в первый раз его выбираешь,
- ♦ заполняется счётчик времени.

КОСТОЛОМ Также известен как **Полый рыцарь** и **Обожжённый**

ДОСТОИНСТВА ИСКАЖЁННОГО

♦ **ВЕРНЫЕ.** Некоторые клятвы сильнее смерти. Рыцари Чёрного Дуба могут появиться на любой операции.

♦ **КУЗНИЦА КЛИНКОВ.** Костолом собирает клинки павших и покрывает их пепельной кровью, чтобы создавать отродий. Шипастые могут появиться на любой операции.

♦ **БЕССЕРДЕЧНЫЙ.** Костолом дарует силу тому, кто сам вырежет себе сердце. Бессердечные могут появиться на любой операции.

♦ **КУЗНИЦА КОПИЙ.** Костолом куёт массивные копия из чёрной стали с острыми лезвиями, несущими скверну. Бессердечные используют их как личное оружие, а рыцари стреляют ими из баллист.

♦ **ЯРОСТЬ.** Ненависть Костола передаётся и обычной нежити. Костяные становятся быстрее и хитрее. Они не сойдут с толку, даже если командующее ими отродье погибнет.

♦ **КРОМСАТЕЛИ.** Останки шипастых — усеянные лезвиями сгустки крови Костола — взрываются, когда к ним подходят противники. Их часто закапывают в землю или швыряют в гущу солдат во время боя.

♦ **МАРШ-БРОСОК.** Войска Костола, подпитываемые его яростью, рвутся вперёд. Командир закрашивает три сектора на счётчике времени.

♦ **РЕЗНЯ.** Солдаты приходят в ужас от жестокой тактики Костола и того, как он оскверняет мёртвых. —**д6 к проверке боеготовности штурмовых операций.**



БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

ИСКАЖЁННЫЙ КОСТОЛОМ

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Искажённые когда-то были Избранными. Но когда они выступили против Пепельного Короля три года назад, он Исказил их, создав неживых военачальников, которые теперь ему служат. Человечество вновь собралось войска, и они пересекли Восточную стену, вооружившись чёрными пулями. Но армия людей не была готова к встрече с чудовищами, которых создали Искажённые. Теперь Искажённые продвигаются с запада к Восточным королевствам, сражаясь одновременно на нескольких фронтах, чтобы добраться до последнего крупного оплота человечества на континенте.

Когда-то давно земийский Живобог создал девять Избранных, ни один из которых не сдавался прежде, чем исполнял своё предназначение. В Земии полно легенд о людях из лесов или с гор, которые творят чудеса и спасают заблудившихся. Влайсим Сияющий спустился с отрогов три года назад. Он сказал, что призван остановить войну. Исказив его, Пепельный Король сжёг его лицо и приказал никогда его не скрывать. Теперь бывший Избранный, облачённый в чёрные доспехи, полон лишь ненависти, которая передаётся и его подчинённым.

Его называют Костоломом, а также Полым Рыцарем или Обожжённым — но только за глаза. Физически он самый сильный из всех Искажённых. Пепельный Король делится с ним своей таинственной пепельной кровью, чтобы Костолом мог и дальше искажать армию. Драгоценное вещество таит в себе огромную алхимическую мощь.

Перед игрой. Подготовь Искажённого к кампании:

♦ **Достоинство Искажённого.** У каждого Искажённого отмечено одно особое достоинство, и ещё одно ты можешь выбрать в начале игры. Прочитай их описания в разделе «Развитие».

Обязанности. Во время игры не забывай:

♦ **Изображай Искажённых устрашающими.** Пусть нежить будет достойным противником, который угрожает самому существованию человечества. Демонстрируй, чем страшны войска того или иного Искажённого.

♦ **Изображай их таинственными.** Человечество мало что знает об Искажённых, хотя и часто с ними сталкивается. Пусть легионеры открывают для себя новые особенности оставших мертвецов во время игры. Сбивай их с толку, используя новые тактические приёмы по мере того, как развивается нежить.

♦ **Изображай их мстительными.** Мало кому из смертных удаётся привлечь внимание Искажённых, но если найти, чем уязвить их, это не останется незамеченным. Пусть они расставляют свои сети, мстят за своё поражение и терпеливо ждут шанса отплатить за него. Искажённые обязаны служить Пепельному Королю, но часто строят козни друг другу и из-за этих склок и дразг упускают из рук верную победу.

АРМИИ НЕЖИТИ

Рядовая нежить

УГРОЗА 1. Если нежити немного, то хорошо экипированный легионер с ней справится.



Костяные: чтобы создать этих чудовищ, на протяжении нескольких месяцев из людей сцеживают кровь, смешивают её с пепельной кровью и вводят обратно. Костяные носят доспехи и железные пластины, болты которых ввинчены прямо в их плоть. Никто не переживёт такое, но несчастных заставляют восстать, после того как завершается подобное оснащение. Костяные медленнее большинства нежити, но броня делает их менее уязвимыми на любой дистанции атаки.



Гончие: когда-то они были людьми, а теперь им зашили глаза, вырвали губы, подпилили зубы, заострив их, и прикрепили цепи к рёбрам, ключицам или позвонкам. Эти чудовища чувствуют дыхание живых существ — и их можно обмануть на некоторое время, если перестать дышать. Почти все отродья Костолома водят на поводке гончих, чтобы не дать сбежавшим противникам уйти. За хорошую охоту этих тварей вознаграждают, давая полакомиться рукой или ногой загнанной жертвы.

Отродья

УГРОЗА 2. Грозные противники. Не вступай с ними в бой в одиночку.

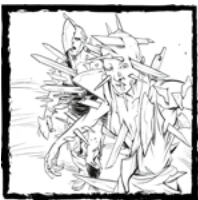
Отродья встречаются реже, чем рядовая нежить, ведь на их создание уходит больше ресурсов и времени. Любое из них представляет опасность для легионера. Отродья, которые уцелели во множестве битв, называются исчадиями.



Рыцари Чёрного Дуба: священный орден, присягнувший Влайсиму, когда тот был Избранным, и не предавший его, когда он стал Искажённым. В состав входят пикинёры и закованные в латы всадники. Время, проведённое с Костоломом, отразилось на них. Многие теперь вырезают знаки верности на своей плоти и носят ужасные трофеи. Некоторые пользуются крюками на цепях — на них они тащат из боя тех, кто ещё не умер, чтобы затем обратить их. Поскольку рыцари — всё ещё живые люди, чёрные пули не действуют на них так, как на нежить.



Бессердечные: зачастую выбираются из рыцарей. Их накачивают пепельной кровью, благодаря которой они приобретают колоссальную силу и размеры. Эти существа прячут под вычурной бронёй всё тело, кроме груди — её специально обнажают, чтобы гордо демонстрировать дыру, оставшуюся вместо удалённого сердца. Огромными клинками они отрубают противникам конечности и вспарывают броню.



Шипастые: их создают, протыкая убитых лезвиями, покрытыми пепельной кровью. Тела остаются повреждёнными, поэтому им, чтобы продолжать существовать, постоянно нужна смесь человеческой и пепельной крови. Оставшись без приказов, эти чудовища нередко захватывают людей в плен и постепенно отрезают от них по кусочку, чтобы подкормиться. Шипастые часто прижимают жертв к себе и разрывают на части, чтобы напиться их кровью.

Исчадия

УГРОЗА 3. Победить их можно только сообща, имея план действий и хорошее снаряжение.

Боль (исчадие-бессердечный): Боль родился с сердцем справа, поэтому в груди у него две дыры. Одну — на месте сердца — он гордо носит пустой, а во вторую помещает голову последнего убитого им врага. Эта высохшая часть тела делится секретами, которые знают только мёртвые.

Проглот (исчадие-гончая): бледнокожая гончая лакомится последними вздохами умирающих, поглощая с ними частичку их сущности. Голоса многих мёртвых эхом отдаются в лае чудовища и вызывают физическую боль или галлюцинации в сознании добычи.

Крушитель (исчадие-шипастый): чтобы создать этого шипастого, использовали клинки двух мёртвых Избранных. Его движения точны, а в их металлическом звуке слышится само зло. Говорят, в Крушителе смешана кровь Избранных, и, похоже, он ищет добавки.

Полководцы

УГРОЗА 4. Не все из вас выживут. Удачи!

Ираг Освежёванный (рыцарь Чёрного Дуба — полководец): Ираг, известный как Оружейник, сам снял с себя всю кожу в знак верности Костолому. Освежёванный не чувствует боли, даже когда стрелы и пули вонзаются в его плоть. Искажённый кормит его пепельной кровью, даруя невероятную силу.

Тёмный Генерал Микхин (рыцарь Чёрного Дуба — полководец): верхом на закованном в броню жеребце Микхин сражается священным рыцарским копьём, вырезанным из дерева, принадлежавшего его роду. Теперь это оружие почернело и искривилось. На плечах Микхина черепа тех, кто не согласился с его выбором остаться верным Костолому.

Зения Чёрная Стрела (рыцарь Чёрного Дуба — полководец): лучница с волосами цвета воронова крыла, Зения — главная разведчица ордена Чёрного Дуба. Костолом подарил ей колчан стрел, каждая из которых несёт скверну и болезни, что сжигают легионеров изнутри.

ВНЕШНОСТЬ, ТЕМЫ И ТАКТИКА

Войско Костолома обычно состоит из групп костяных (от 6 до 12) под командованием бессердечного или отрядов рыцарей Чёрного Дуба (от 6 до 8), пеших или конных. В обоих случаях к этим войскам присоединяются несколько гончих на цепи для отслеживания или один шипастый как ударная сила. Потеряв командира, костяные дичают, а гончие становятся очень агрессивны, но рыцари остаются хорошо подготовленными воинами в полном рассудке.

Костолом: Ростом больше двух метров, носит чёрную броню и вооружён огромным мечом. В гулком голосе этого человека слышится скрежет металла. Те немногие, кто видел Искажённого, говорят, что он бледен, а на лице его всё ещё тлеет отпечаток ладони. Костолом имеет **угрозу 5** и **результативность** в ближнем бою.

Тактика: Костолом решительно отдаёт приказы, не терпя ни колебаний, ни компромиссов. Искажённый отлично разбирается в военной стратегии и знает, как делегировать полномочия рыцарям, но обычно действует в лоб, рассчитывая на грубую силу и выносливость своих войск.

Темы: примитивная жестокость. Превосходящая физическая сила. Жажда крови. Неудержимая лавина нежити. Металл, дым, огонь, сажа. Деперсонализация войны. Непререкаемая власть и тоталитаризм. Груды мёртвых тел. Реки, красные от крови. Война подобна аду.

РАЗВИТИЕ ИСКАЖЁННОЙ

Погибель начинает игру с достоинством «Противоестественная наука». Погибель получает особое достоинство, когда:

- ♦ ты в первый раз её выбираешь,
- ♦ заполняется счётчик времени.

ПОГИБЕЛЬ

Также известна как Погань и Искажительница тел

ДОСТОИНСТВА ИСКАЖЁННОЙ

- ♦ **ПРОТИВОЕСТЕСТВЕННАЯ НАУКА.** Хирурги Погибели способны сшивать несколько искорёженных тел нежити воедино. Кошмары могут появиться на любой операции.
- ♦ **СТРАТЕГИЯ ИСТОЩЕНИЯ.** Погибель отравляет припасы или перекрывает каналы их поставки. —d6 к проверке боеготовности снабженческих операций.
- ♦ **Лютый голод.** Погибель создаёт зелье, которое позволяет телам нежити вырабатывать кислоту. Бурдюки могут появиться на любой операции.
- ♦ **Ядовитая желчь.** Бурдюки и изрыгатели наносят оскверняющие раны. В конце операции каждое такое повреждение, если его не вылечили, увеличивает скверну на 1.
- ♦ **Современное вооружение.** Войска Погибели получают добротные доспехи и оружие.
- ♦ **Шрамы войны.** Войска Погибели оскверняют саму землю. Ядовитые туманы отравляют поля и сёла. Даже если этих оскверняющих явлений нет, они могут появиться в любой момент как следствие неудачной проверки.
- ♦ **Ядовитый мутаген.** Бойцы Погибели смазывают оружие алхимическим маслом, и каждый раз, когда оно попадает в рану, пострадавший персонаж получает +1 пункт скверны.
- ♦ **Бурлящая эмульсия.** Погибель создаёт много нежити, плюющей кислотой и желчью. Изрыгатели могут появиться на любой операции.



БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

ИСКАЖЁННАЯ ПОГИБЕЛЬ

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Искажённые когда-то были Избранными. Но когда они выступили против Пепельного Короля три года назад, он Исказил их, создав неживых военачальников, которые теперь ему служат. Человечество вновь собрало войска, и они пересекли Восточную стену, вооружившись чёрными пулями. Но армия людей не была готова к встрече с чудовищами, которых создали Искажённые. Теперь Искажённые продвигаются с запада к Восточным королевствам, сражаясь одновременно на нескольких фронтах, чтобы добраться до последнего крупного оплота человечества на континенте.

Раньше Погибель носила имя Эленесса и была верховной жрицей-инженером трёх оритских богов-ремесленников: Строителя, Творца и Искусника. Когда Шрея — в ту пору знаменитая бартанская воительница — привлекла её внимание во время рыцарского турнира, их дружба стала сюжетом многих стихов и песен. Потом на Западе поднялся и начал свой поход Пепельный Король, и Эленесса стала Избранной Искусника, покровителя алхимии. Когда Эленесса сделалась Искажённой, осквернено было и само великое Искусство. Теперь и тех, кто практикуют его, настигает скверна, и в конечном счёте они тоже становятся чудовищами.

Нехватку грубой силы Искажённая компенсирует смертоносным интеллектом, божественным пониманием Искусства, жестокостью и хитростью. Полное имя — Погибель Плоти, также её называют Поганью, Искажительницей Тел, Несущей Чуму, а солдаты — просто Погибелью.

Перед игрой. Подготовка Искажённую к кампании:

- ♦ **Достоинство Искажённой.** У каждого Искажённого отмечено одно особое достоинство, и ещё одно ты можешь выбрать в начале игры. Прочитай их описания в разделе «Развитие».

Обязанности. Во время игры не забывай:

- ♦ **Изображай Искажённых устрашающими.** Пусть нежить будет достойным противником, который угрожает самому существованию человечества. Демонстрируй, чем страшны войска того или иного Искажённого.
- ♦ **Изображай их таинственными.** Человечество мало что знает об Искажённых, хоть и часто с ними сталкивается. Пусть легионеры открывают для себя новые особенности восставших мертвецов во время игры. Сбивай их с толку, используя новые тактические приёмы по мере того, как развивается нежить.
- ♦ **Изображай их мстительными.** Мало кому из смертных удаётся привлечь внимание Искажённых, но если найти, чем уязвить их, это не останется незамеченным. Пусть они расставляют свои сети, мстят за своё поражение и терпеливо ждут шанса отплатить за него. Искажённые обязаны служить Пепельному Королю, но часто строят козни друг другу и из-за этих склок и дразг упускают из рук верную победу.

АРМИИ НЕЖИТИ

Рядовая нежить

УГРОЗА 1. Если нежити немного, то хорошо экипированный легионер с ней справится.



Воробьи: производят сильное впечатление на поле боя, беззвучно передвигаясь по нему в плащах и чумных масках. Солдаты прозвали их воронами после того, как увидели, как они ходят среди павших, отмечая тела тех, кого заберут с собой и обратят в нежить. Само их присутствие заставляет рядовых восставших мертвецов собраться и действовать слаженно. Непонятно, как именно создают ворон, но их движения невероятно плавные, а тела, если удаётся их одолеть, очень быстро разлагаются.



Гнильцы: яростно ненавидят живых. Пусть тёмная магия заставляет их идти в бой, но их тела продолжают разлагаться. Для создания гнильцов по венам трупов пускают специальный алхимический состав. Захват телег с бочонками этой жидкости — хорошая цель операции. В арсенале Погибели всегда есть яды, которые, если ввести их человеку до того, как он умрёт, позволят сделать из него гнильца. Болезни с тем же эффектом она тоже разработала.

Отродья

УГРОЗА 2. Грозные противники. Не вступай с ними в бой в одиночку.

Отродья встречаются реже, чем рядовая нежить, ведь на их создание уходит больше ресурсов и времени. Любое из них представляет опасность для легионера. Отродья, которые уцелели во множестве битв, называются исчадиями.



Кошмары: огромные взбешённые твари, невероятным образом сшитые из частей людских тел. Это гиганты от 2 до 5 метров высотой, и их можно остановить только шквальным огнём или артиллерией, даже чёрные пули убивают их не сразу. У многих кошмаров есть механические конечности, металлические детали или броня, ввинченные прямо в плоть. Те, у которых корпус шит из нескольких тел, в бою получают преимущество в **масштабе**.



Бурдюки: самые многочисленные из отродий, продукт неудачных попыток создать изрыгателей. Тучные обрюзгшие тела могли бы показаться смешными, если бы не смертоносный эффект. Когда бурдюка ранят, он взрывается дождем яда и разъедающей плоть кислоты. Этих существ обычно высылают группами по трое в сопровождении вороны. Реже — в дополнение к другим отродьям.



Изрыгатели: Погибель берёт живых людей в плен, сажает в клетки и делает из них изрыгателей. Людям вводят специальный состав, меняющий внутренности, и зашивают рты на время этой трансформации. Если формула не работает как надо или человек умрёт до завершения процесса, то он превратится в бурдюка. Готовые изрыгатели постоянно производят разъедающую плоть кислоту, они могут накапливать её и плевать ею удивительно далеко. Используются в ближнем бою.

Исчадия

УГРОЗА 3. Победить их можно только сообща, имея план действий и хорошее снаряжение.

Красный Крюк (исчадие-кошмар): Во время жестокой атаки укреплённой позиции исчадие лишилось «руки». Её заменил крюк на цепи. Теперь при помощи этого орудия кошмар карабкается на стены, а ещё насаживает на новообретённое оружие солдат и таскает за собой, чтобы отчаянные крики становились приманкой для их товарищей.

Хирург (исчадие-ворона): Иногда к воронам возвращается прежний интеллект. Хирург носит белую маску с кровавым отпечатком ладони и занимается импровизированными модификациями гнильцов и кошмаров. Часто на эти манипуляции идут части тел, отрезанные у ещё дышащих легионеров.

Плакальщица (исчадие-кошмар): Обычно у кошмаров одна голова, но у Плакальщицы их девять, они расположены по кругу, смотрят во все стороны, безостановочно плачут и кричат в леденящем кровь диссонансе. Из корпуса этого существа торчит поддюжины длинных шипов. На них Плакальщица насаживает тела для своего «ремонта».

Полководцы

УГРОЗА 4. Не все из вас выживут. Удачи!

Макабрическая исследовательница Виктория Кархоул. Осквернённый инженер. Пусть она не умерла физически, но давно променяла всё человеческое в себе на место в свите Пепельного Короля. Погибель пользуется её разработками, чтобы оснащать свою армию осадными орудиями и заводными механизмами.

Чёрное Гниющее Поганище (полководец-кошмар). Этот кошмар, совместное творение Виктории и Погибели, заменил некоторые части тела на трубки и резервуары с алхимическими препаратами. Когда он идёт, то испускает облако яда, поражающего всё, что имеет органическую природу. Поганище жаждет уничтожить саму жизнь на земле.

Заводной убийца Люгос (полководец-ворона). Большая часть тела этой вороны заменена сложными механизмами, повышающими силу и улучшающими зрение. Особая броня делает Люгоса неуязвимым для чёрных пуль и большинства клинков. Он привык заводить свои механизмы сам. Единственное, что чувствует Люгос, — это страх, который его окружает.

ВНЕШНОСТЬ, ТЕМЫ И ТАКТИКА

Отряды Погибели обычно состоят из гнильцов (от 6 до 12) под руководством нескольких воронов или отродий. Без командиров гнильцы дичают и разбредаются, ведомые желанием просто рвать врагов зубами без какого-либо порядка или плана. Отряды оснащены боевыми машинами, создающими кислоту, отравляющие туманы и яды.

Погибель: бледная женщина с тёмными волосами и зелёными глазами. Она носит кожаную одежду и предпочитает накидывать на голову капюшон. На перчатках Искажённой закреплены алхимические печати, и она всегда носит «патронташ» с зельями.

Тактика: Погибель не против живых в своих рядах и относится к ним лучше, чем другие Искажённые. Не обладая физической силой, она сочетает человеческую изобретательность с обширными познаниями алхимии и оснащает нежить доспехами, оружием и осадными машинами. Открытому бою она предпочитает хитрость и коварство всегда, когда это возможно. Сама Погибель имеет **угрозу 5**.

Темы: кошмары, связанные с телесной сферой. Наука и хирургия на службе сил зла. Газовые атаки, позиционная окопная война. Заражённые, сочащиеся гноем трупы. Монстры из сшитых самым причудливым образом тел. Конечности и органы там, где их быть не должно. Открытые раны. Ввинченные прямо в воспалённую плоть металлические части.

КРЕПОСТЬ НЕБЕСНОГО КИНЖАЛА

Крепость Небесного Кинжала получила название из-за высокого шпиля, как будто вонзающегося в небо. Она охраняет единственный проход через горную цепь Западной Стены. Это последнее, что преграждает путь армиям Искажѐнных из Альдермарка в Барту и Восточные королевства. У Легиона есть несколько драгоценных часов, прежде чем основная часть нежити соберѐтся под стенами. И за это время нужно подготовить старую, давно пустовавшую крепость к тому, чтобы сдерживать врага на этом мучительно жалеющем холоде.

Чтобы крепость, осаждаемая нежитью, смогла продержаться зиму, необходимо предварительно выполнить несколько задач. В основном это короткие операции с одним препятствием. Проводить их придётся параллельно, поэтому каждый отряд и каждого специалиста можно задействовать только в одной из них. Порядок выполнения выбирает командир, маршал назначает легионеров, а интендант распределяет ресурсы.

ОПЕРАЦИИ

До нападения последней волны нежити нужно успеть выполнить пять задач. Если вы пропустите или не сможете сделать что-то из этого, риск слишком сильно вырастет и вы вряд ли удержите крепость и спасѐте Восточные королевства от захвата. Порядок выполнения заданий вы можете определить сами, но рекомендуется именно та последовательность, в которой они перечислены.

- ◆ **УКРЕПИТЕ КРЕПОСТНОЙ ВАЛ И ВОРОТА.** Крепость Небесного Кинжала не приводили в порядок десятки лет, а не осаждали вообще никогда. Начните долгосрочный проект со счётчиком на 10 секторов и назначьте для него специалиста и команду исполнителей. Проходите проверку перед началом каждого следующего задания — возьмите по кубику за каждый отряд рабочих, который есть у Легиона.
- ◆ **УДЕРЖИТЕ НИЖНИЙ ПЕРЕВАЛ.** Отправьте один отряд и до трёх специалистов, чтобы они удерживали эту точку. Им нужно выстоять против трёх вражеских отрядов и одного исчадия. Если за время кампании вам удалось победить кого-то из Искажѐнных, это задание выполнять не нужно.
- ◆ **ОСТАНОВИТЕ ОСНОВНЫЕ СИЛЫ.** Отправьте один отряд и двух специалистов в горы на опасную разведывательную операцию. Им нужно взойти по перевалам, не попасться патрулям нежити и запустить в горах лавину, которая накроет и остановит основную армию мертвецов.
- ◆ **СОБЕРИТЕ ОСАДНЫЕ ОРУДИЯ.** На скалах выше крепости есть позиции для осадных орудий, туда ведут подземные пути. Может, нежить уже подбирается туда по скалам? Или в давно неиспользуемых туннелях угнездились какие-нибудь чудовища? Никто не знает. Вам потребуется отряд и два специалиста. Если у Легиона есть осадные орудия, добавьте дополнительный кубик к проверке боеготовности. Если нет, вам придётся отремонтировать старые орудия, все эти десятилетия простоявшие на скалах.
- ◆ **СДЕРЖИТЕ ВТОРУЮ ВОЛНУ.** Отбейте атаку полководца и его отряда на стены крепости. На поле боя выйдет ваш Избранный (сделайте счётчик на 10 секторов для его битвы с полководцем). Нежить попытается залезть на стены. Если вы уже завершили задачу «Укрепить крепостной вал и ворота», добавьте кубик к проверке боеготовности. Назначьте на эту операцию один отряд и до трёх специалистов.

Последняя волна

Началось. Искажѐнный штурмует крепость, и вы должны держаться. Последняя битва этой кампании. Еѐ исход и судьба Легиона зависят от проверки удачи. Наберите кубики, ориентируясь на список критериев ниже.

- ◆ **ВЫЖИВШИЕ.** Возьмите 1 кубик за то, что вы дотянули до финальной волны.
- ◆ **ИЗБРАННЫЙ.** Возьмите 1 кубик, если ваш Избранный всё ещё жив и с Легионом.
- ◆ **ПОДГОТОВИВШИЕСЯ.** Возьмите 1 кубик за каждое осадное орудие, которое есть у интенданта.
- ◆ **ЗАПАСЛИВЫЕ.** Возьмите 1 кубик, если у Легиона есть одновременно и милосердец, и алхимик.
- ◆ **ХРАБРЫЕ.** Возьмите 1 кубик, если вы зажгли костры в Кевале.
- ◆ **БЛАГОСЛОВѐННЫЕ.** Возьмите 1 кубик, если кто-то в Легионе может **наколдовать** лунный свет.
- ◆ **РАЗОЗЛѐННЫЕ.** Возьмите 1 кубик, если у Легиона есть огненное масло.
- ◆ **УБИЙЦЫ БОГОВ.** Возьмите 1 кубик, если вы можете позвонить в Колокол и тем противостоять силе Искажѐнного.
- ◆ **РАСХИТИТЕЛИ ГРОБНИЦ.** Возьмите 1 кубик, если у вас есть голова Избранного или Цепь Молнии.
- ◆ **ЗАЩИЩѐННЫЕ.** Возьмите 1 кубик, если у Легиона есть охранный камень Старой Империи.
- ◆ **ИЗНУРѐННЫЕ.** Отложите один кубик, если боевой дух Легиона равен 3 или меньше.
- ◆ **ВРАГ У ВОРОТ.** Отложите один кубик, если на последнем счётчике времени осталось 3 сектора или меньше.
- ◆ **ВРАГОВ СЛИШКОМ МНОГО.** Отложите один кубик за каждое оставшееся в живых исчадие (сверься со списками исчадий в описаниях тех Искажѐнных, которые участвовали в игре).
- ◆ **ОБОРОНУ НЕ УДЕРЖАТЬ.** Отложите один кубик за каждую невыполненную или проваленную задачу по укреплению крепости Небесного Кинжала (см. список выше).

Определите, как результат проверки повлияет на финальный счёт. **Всѐ плохо (1–3, –30 к финальному счёту):** Легион вряд ли продержится до конца зимы, а против нежити и подавно. **Не слишком радостно (4–5, –10 к финальному счёту):** Легион удержит крепость, но, вероятно, это будет его последний бой. **Мы победим (6, финальный счёт без изменений):** Легион хорошо подготовился к обороне и готов дать отпор, когда враг придѐт. **Мы станем легендой (6&6, +10 к финальному счёту):** Легион наголову разбивает врагов, и нежить впредь подумает, прежде чем связываться с ним.

СЦЕНА В ЛАГЕРЕ

Когда все завершены обе операции, но ещё не начались действия обеспечения, необходимо сыграть сцену в лагере. Не забывайте развивать историю (например, если кто-то и легионеров дезертировал или умер, то это может отразиться на боевом духе). Опишите трудности нескончаемого похода, с которыми сталкиваются бойцы из совершенно разных стран.

Ведущий выбирает идею из списка в зависимости от боевого духа (1–3: низкий, 4–7: средний, 8+: высокий). Сыграв какую-либо сцену, вычеркни её из списка. Если подходящих вариантов для определённого уровня боевого духа не осталось, выбери из списка на уровень ниже. Если ты не знаешь, кто из легионеров подойдёт для сцены, спроси у маршала.

Идеи из списка — это подсказки для вдохновения. Если кто-то проводит эксперименты с нежитью, то это может быть боец, который держит у себя в палатке осквернённого товарища по оружию, связав несчастного цепью, и стремится исцелить пленника. Беженцы могут просить защиты или еды либо выступать в качестве посланцев от близлежащего поселения.

	ТИП
ВЫСОКИЙ	<input type="radio"/> Солдаты делятся воспоминаниями о павших друзьях.
	<input type="radio"/> Молодой солдат, подстрекаемый товарищами, взрывает боеприпасы.
	<input type="radio"/> На небе сгущаются тучи. Ползут слухи и дикие домыслы.
	<input type="radio"/> Ящики с припасами пропадают, но никто не признаётся, что что-то знает.
	<input type="radio"/> Отряд вспоминает о доме и расспрашивает о том же своего начальника.
	<input type="radio"/> Ваш Избранный замолчал и ни с кем не хочет говорить.
СРЕДНИЙ	<input type="radio"/> Вспыхнула драка из-за того, что один легионер воровал у другого.
	<input type="radio"/> После нападения нежити нужно перенести лагерь и перебраться на новую стоянку.
	<input type="radio"/> Солдата поймали на том, что он обменивал у местных жителей припасы Легиона на разные услуги и излишества.
	<input type="radio"/> С других фронтов приходят новости о поражениях.
	<input type="radio"/> Отряд недоволен начальником и отказывается идти на операцию, пока того не заменят.
	<input type="radio"/> К лагерю выходит группа беженцев и просит о помощи.
НИЗКИЙ	<input type="radio"/> Выясняется, что один из солдат скрывал рану, поражённую порчей.
	<input type="radio"/> Пропала целая куча лекарств. Слышны крики раненых.
	<input type="radio"/> Обнаружилось, что кто-то в лагере тайно ставил эксперименты над нежитью.
	<input type="radio"/> Круглые сутки до места стоянки доносятся крики, не дающие отдохнуть.
	<input type="radio"/> Голодный отряд в попытке прокормиться подхватывает тяжёлую болезнь.
	<input type="radio"/> Дезертир пойман до того, как успевает скрыться, и должен быть предан трибуналу.

ФИНАЛЬНЫЙ СЧЁТ

Пора узнать финальный счёт. Во-первых, это позволит понять, насколько удачным (или неудачным) была ваша кампания. Во-вторых — и в-главных, это повлияет на дальнейшую игру, если вы захотите её продолжить. Финальный счёт кампании будет учитываться в следующей главе Хроник Легиона (например, о защите крепости Небесного Кинжала).

Невысокие значения означают, что в следующей кампании вы будете слабее и, возможно, столкнётесь с дополнительными трудностями в грядущих приключениях. Это показатель того, каковы шансы Легиона дожить до финала (а если вы хотите написать новую главу его истории, вам будет с чего её начать).

После финальной операции в крепости Небесного Кинжала.

◆ **Выжившие.** Вы успели до зимы! +20 к счёту.

Солдаты и войска. Маршал проводит ревизию боевого состава и модифицирует счёт.

◆ **Память о павших.** –10 за каждый уничтоженный отряд (ноль выживших).

◆ **Боевое построение.** –5 за каждый недоукомплектованный отряд (меньше пяти выживших).

◆ **Специалисты.** +5 за каждого выжившего специалиста.

◆ **Избранный.** +10 за каждое приобретённое достоинство Избранного.

◆ **Боевой дух.** +5, если боевой дух Легиона составляет 4–7; +10 — если 8 и больше.

Учёт припасов. Интендант проверяет оставшиеся ресурсы и модифицирует счёт.

◆ **Припасы.** +5 за каждый пункт припасов.

◆ **Осадные орудия.** Нужны для обороны крепости, +5 за каждое.

◆ **Равочие.** Нужны для укрепления крепости, +5 за каждую отметку.

Путь, проделанный Легионом. Командир изучает список выполненных операций и модифицирует счёт.

◆ **Особые операции.** +5 за каждую выполненную особую операцию.

◆ **Реликвии.** Вы добыли какие-нибудь реликвии во время особых операций? +10 за каждую, которую вы принесли в крепость.

◆ **Полководцы.** +10 за каждого уничтоженного вражеского полководца.

◆ **Искажённый.** +30, если вам удалось уничтожить Искажённого.

Ценности Легиона. Если у вас в игре был летописец, добавьте следующее:

◆ **Хроники Легиона.** +10, если ты тщательно вёл Хроники до конца кампании и они попали в крепость Небесного Кинжала в целости и сохранности. Кстати, нам, создателям игры, было бы интересно их почитать.

ФИНАЛЬНЫЙ СЧЁТ:

Вы можете посоветоваться всей группой и начать следующую кампанию, просто выбрав результат произвольно или назначив сложность. Если же вы учитываете счёт этой кампании, имейте в виду, что если он будет маловат, то в следующей истории Легион будет ослаблен, а впоследствии неприятностей будет всё больше.

КУЛЬТУРЫ ЗАПАДА

АЛЬДЕРМАРК

Альдермарк был рад сбросить ярмо Старой Империи и относится свысока к почитателям её былого величия. Жители Альдермарка несколько ксенофобны и свою культуру и богов-близнецов ценят выше других. Обычно у этих людей оливковая кожа, каштановые или чёрные волосы. Это гордый народ, говорящий на своём языке при любой возможности. Хотя нежить сильно потрепала Альдермарк, его обитатели гордятся тем, что выстояли. Они известны превосходной кавалерией на южных равнинах и великими охотниками в северных лесах. Деньги от торговли жители вложили в оритские изобретения, и сейчас у них есть чёрный порох, хорошие дороги и примитивные паровые двигатели, топливо для которых в избытке дают обширные альдермаркские леса.

ИМЕНА: Аньика, Гризинн, Идлин, Йоха, Карона, Катрица, Кола, Ления, Сарина, Энника, Эрельда; Альдке, Бурен, Дейкарт, Зигфрен, Фулон, Хагульм, Ханар, Йантон.

ФАМИЛИИ: Бехер, Вайдт, Вайер, Побер, Скайдер, Шарель, Шмекер, Эйкер.

ДАР

Ещё в древности на Дар обрушился природный катаклизм, и с тех пор этот край до самых границ полон смертоносных теней. Они бродят по засыпанному пеплом пустошам, а немногочисленные тропы и пахотные земли выживают под охраной древних камней. К северу от Дара расположена Пропасть — настолько глубокая, что во время прилива в неё просачиваются воды океана, но никак не могут её наполнить. В центре Дара стоит базальтовый трон, над которым когда-то парила корона Истинного Пламени о девяти зубцах. Зачем кому-то оставаться в местах, так похожих на преисподнюю? Бледноволосые, бледнокожие дарийцы просто не могут уйти. Через несколько лет жизни в любом другом месте их тела начинают кровоточить, и им остаётся либо умереть от этого, либо вернуться в родные земли. Многие суеверно боятся заразиться их проклятием и отказываются даже брать чёрные монеты, которые чеканит этот бледный народ. Дарийцев преследуют призраки и проклятья, но у них железная воля, и они продолжают делать что должно.

ИМЕНА: Акара, Гада, Бейла, Загона, Мекуна, Окона, Ороша, Пайя, Сакара, Хиката; Базар, Бирш, Гаранж, Кибак, Мекан, Окош, Поган, Саркар, Хирем.

ФАМИЛИИ: Бекатиф, Зохитар, Лахазар, Мехалсун, Омонар, Ройота, Сихарун.

ДРУГИЕ МЕСТА

К западу от Альдермарка расположено несколько известных земель, описанных в Хрониках. **Ройнская Конфедерация.** Теократическое государство. Здесь поклоняются единому богу, но его Избранные часто оставляют потомков, которым передаются некоторые божественные силы, и далее — их детям. Об этих «кровных» героях ходит множество легенд. Но большинство их было убито десять лет назад, когда Пепельный Король практически сровнял страну с землёй.

Великие города Пустоши. Костяные пустоши — негостеприимные и бесплодные земли. За исключением Великих городов. Они основа торговых путей через Пустоши, заветные остановки для путешественников. Любой город может похвастаться уникальной культурой. У каждого свой правитель с отдельным титулом. Ходит множество историй о королях-чародеях и закованных в цепи тварях Пустоши. Но всё это наверняка сказки.

Княжества Андраста. Никто точно не знает, сколько крошечных городов-государств в тот или иной момент входит в состав Андраста. Великие семьи постоянно воюют и то завоёвывают, то аннексируют города. Единственное, что точно известно про это истерзанное войной государство, — что оно тут же сплачивается, когда на его земли ступают чужаки. Пепельный Король послал против Андраста одного из Искажённых.

БРАТСТВО КЛИНКОВ

Версия 1.3

ХРОНОЛОГИЯ

О Г. ОСНОВАНИЕ СТАРОЙ ИМПЕРИИ ▲

Государства существовали и до этого, но в памяти остались только те, что не были забыты к тому моменту, когда первый император стандартизировал письменность. Во всех исторических текстах летоисчисление ведётся от о. С. И. — основания Старой Империи, и этот год и считается нулевым.

566 Г. РАСПАД ИМПЕРИИ ▲

Последний император убит Избранными, трон Империи разрушен. Легион становится отрядом наёмников и продаёт свои услуги странам и людям, которые могут заплатить.

838 Г. ПОЯВЛЕНИЕ ПЕПЕЛЬНОГО КОРОЛЯ ►

Пепельный Король добывает корону Истинного Пламени о девяти зубцах и появляется на западе. Он использует могущественное колдовство, чтобы разрушить города и собрать свою первую армию.

841–842 ГГ. ЗАВОЕВАНИЕ РОЙНА ►

Пепельный Король подчиняет себе Ройнскую Конфедерацию. Её Избранный так и не появляется. Альдермарк собирает армию, и боги-близнецы Альдермарка совершают Избрание.

841–844 ГГ. ЗАВОЕВАНИЕ АЛЬДЕРМАРКА ►

Пепельный Король продвигается на восток. Войска Альдермарка с боями отступают, выигрывая время. Нежить перемещается в Тигерию.

845–847 ГГ. НОВЫЙ СОЗЫВ ►

Шрея возвращается в Восточные королевства и призывает людей на новую битву. Она предлагает новый план и получает армию. Бартанский генерал нанимает Легион, заключая с ним контракт на Островах. Легион отправляется в Восточные королевства.

408 Г. КОРОНАЦИЯ ТАНТАРУСА.

На трон Старой империи восходит её седьмой император.

422 Г. ОСНОВАНИЕ ЛЕГИОНА

Император Тантарус учреждает Легион под своим знаменем — как элитный отряд, обученный бороться с магическими и сверхъестественными угрозами.

658 Г. ВОЙНА БОГОВ

Избранные сражаются друг против друга. Легион сокращается до горстки бойцов.

840 Г. ПЕРВОЕ ИСКАЖЕНИЕ

Далеко на западе Избранный встречает Пепельного Короля лицом к лицу. Так происходит первое Искажение.

843 Г. БИТВА ЗА АЛЬДЕРМАРК

Пепельный Король вступает в войну с армией Альдермарка. Когда один из близнецов становится Искажённым, в Восточных королевствах появляются девять Избранных. Восточные королевства снаряжают армию.

845 Г. ВЕЛИКОЕ ИСКАЖЕНИЕ

Массовое производство чёрного пороха даёт долгожданное преимущество армии Восточных королевств. Пепельный Король отступает. В решающей битве пять Избранных становятся Искажёнными, но армия людей удерживает позиции.

848 Г. БИТВА НА ЭТТЕНМАРКСКИХ ПОЛЯХ

Войска людей проигрывают. То, что осталось от Восточной армии, в беспорядке отступает, надеясь перегруппироваться и удержать оборону в Восточных королевствах.

НАШЕ ВРЕМЯ (848 г. от о. С. И.)

КУЛЬТУРЫ ВОСТОКА

БАРТА

Барта — самое большое из Восточных королевств. Когда-то давным-давно бартанцы бежали с дальних берегов, спасаясь от бедствий, и прибыли сюда как захватчики из-за моря. Они поселились здесь ещё до основания Старой Империи. Барта — край плодородных земель, она обеспечивает продовольствием большую часть Восточных королевств. Государственный строй — республика, каждый крупный регион страны избирает гражданского и религиозного предводителя, и из таких глав состоит основной управляющий орган — Круг. В Барте уважают возраст и мудрость.

Бартанцы высоки, темноволосы, у них кожа разных оттенков коричневого, красные или чёрные глаза. Их родственные и семейные связи очень крепки. В одежде они отдают предпочтение свободному крою и струящимся тканям ярких и самых роскошных расцветок. Многие покрывают свою кожу сложными татуировками и детально проработанными рисунками. Большинство бартанцев носят украшения, составленные из сувениров от членов семьи и близких друзей. Союзы и контракты также скрепляются подобными подарками. Многие бартанские сказки начинаются с того, что кто-то приходит к герою и показывает ему знак древнего уговора, чтобы получить гостеприимство или помощь.

В Барте семь главных божеств, и среди них — синекотая богиня, в храме которой жрецы каждый день молятся о призвании Избранного. Когда происходит Избрание, на востоке обычно понимают, что грядёт беда.

Бартанские имена произносятся по обычаям Старой Империи: сначала имя, потом фамилия. Фамилии передаются по материнской линии.

ИМЕНА: Адикар, Арун, Кародж, Кириш, Макит, Надит, Паркреш, Рагхав, Ракаш; Адиша, Ашвина, Вани, Кальика, Кавия, Кита, Рахика, Раши, Рия, Сенеха, Шимия.

ФАМИЛИИ: Арани, Дардхи, Дива, Капатия, Кхатри, Манабур, Пакши, Чабарти.

ЗЕМИЯ

Земийцы — бледнокожий народ, населяющий Земию, горный край на севере. Эти люди живут кланами и часто совершают набеги на соседей, чтобы пополнить припасы продовольствия, нужных вещей, да и просто обогатиться. Земийцы предпочитают одежды из плотных тканей, расшитые золотом и серебром. И мужчины, и женщины носят плетёные украшения и используют в своих нарядах кованые пластины, напоминающие элементы доспеха.

Все земийцы носят при себе небольшие ритуальные кинжалы, нужные для клятв на крови и скрепления договоров. Такое оружие используется во многих обрядах, в том числе и траурных. У каждого клана посажено дерево, которое все, кто переходит в этот клан, поливают своей кровью. Каждая семья, в свою очередь, растит возле дома (или прямо в нём) своё дерево из отрока кланового. Земийцы верят, что любое дерево — это обитель Живобога. Пусть он не отвечает на их молитвы, но они верят, что он проклинает тех, кто нарушает законы гостеприимства или клятвы, данные перед такими деревьями. Деревья, растущие внутри домов или пещер, — признак священного для земийцев места.

Фамилия земийца всегда указывает на его клан. Поскольку все, кто в него входит, носят одинаковую фамилию, внутри клана друг друга различают и по прозвищам, и по именам отца или матери. К последним добавляются особые окончания. Например, Викей, сын Борева, будет зваться Викей Борович. А Кария, дочь Элейи, будет Кария Элейевна. Так же широко у земийцев распространены прозвища: Викей Одноглазый, Боров Острый Топор, Элейя Огневолося.

ИМЕНА: Адримир, Вилторий, Габридор, Колей, Льявел, Малексей, Мелислав, Теонин; Алика, Валентина, Дания, Зайя, Исалана, Кларина, Сверена, Татиника, Фрерия, Эмилиния.

ПАТРОНИМ/МАТРОНИМ: — ович, — евич, — ич; — евна, — овна, — ична. Эти окончания добавляются к имени отца или матери, например Малексеевич или Клариновна.

ОР

Когда-то Ор был группой маленьких и разрозненных городов-государств. Их объединил религиозный орден, почитающий трёх богов Цивилизации: Творца, Ваятеля и Строителя. Он создал цельную нацию, предложив небывалое: вместо одной монаршей семьи и системы аристократии признать все сразу и из всех городов. И всем орден предлагал равные преимущества. Поэтому жители Ора в большинстве своём носят какой-нибудь дворянский титул, например князь в княжестве размером с деревеньку. Все влиятельные торговые и землевладельческие семьи здесь хорошо знают друг друга. А незнакомые ориты при первой встрече обычно задают друг другу разные наводящие вопросы, чтобы узнать родословную и титул собеседника.

Местные жрецы изучают алхимию и другие науки. Они создали много чудес, существующих в современном мире. От различных часовых устройств до паровых двигателей, от весьма точно откалиброванных линз до механизированного и очень меткого оружия. Достижения оритов в металлургии, математике и других науках славятся далеко за пределами их родины. В столичный порт постоянно приходят корабли из самых разных стран, и все желают раздобыть эти чудеса.

Оритские города имеют весьма пёстрый национальный состав, и у местных жителей может быть практически любой цвет кожи, волос и глаз.

Ориты предпочитают одежду из льна и бархата, а на металлические украшения и доспехи не носят сложную инкрустацию. Последний писк моды — маски вместо головных уборов. Опытные мастера делают их по-настоящему сложными и красивыми, и жители готовы щедро за это платить.

ТИТУЛЫ: баронет, виконт, властелин, госпожа, кавалер, княжна, королева, граф, ландграф, маркиз.
ИМЕНА: Альбен, Антон, Блас, Киприан, Леон, Марило, Рубин, Сильвин, Фариан, Эльрик; Аврора, Валерия, Катовица, Ливия, Миллия, Северина, Тиана, Хадриана, Чиара, Эметта.
ФАМИЛИИ: Альбрект, Гаросси, Джардани, Лоприо, Мартико, Родано, Саницци.

ПАНИЯ

Панию обожают сами паньяры и терпеть не могут все остальные. Её земли покрыты глухим лесом с многочисленными древними руинами. Там бродят опасные звери, а тропинки появляются, исчезают и меняются в зависимости от фазы луны. Именно из-за негостеприимства этих земель Ор и Альдермарк, например, не пытались завоевать друг друга как минимум со времён падения Старой Империи.

Вокруг руин тропы сохраняются гораздо дольше, и паньяры пользуются этим — они всегда строят свои города рядом с развалинами. Часто при возведении конструкций задействуют и камни руин, что тоже помогает стабилизировать окружение. Свои дома жители украшают красивой и весьма замысловатой резьбой.

Паньяр — это не столько этническая принадлежность, сколько место проживания. Любой, кто обитал в лесах Пании около дюжины лет, приобретает какие-то черты животного: глаза, похожие на кошачьи, полосатые или пятнистую шерсть, клыки. И после появления этих черт, как правило, даже самые свирепые хищники местных лесов не нападают на него.

Паньяры признают двух богов: Рогатого, бога леса, и Никс, богиню луны. Оба вполне осязаемы и имеют проявления в физическом мире.

Имена паньяров состоят из трёх частей. Первое обычно означает цвет и даётся ребёнку матери. Иногда им соответствуют определённые значения. Например, серебро, цвет Никс, обычно означает, что паньяр — сирота. Чёрный — цвет изгнанников и нарушителей договоров.

Когда у ребёнка появятся черты животного, он получает второе имя, если трое взрослых смогут единогласно решить, каким оно будет.

В паньярском фольклоре полно рассказов о подвигах, которые совершаются ради получения третьего имени. В течение жизни оно может меняться — в зависимости от новых свершений. Обычно имена связаны с природными явлениями, но это никогда не бывают названия животных, поскольку считается, что они принадлежат Рогатому.

ЦВЕТ: Алый, Багряный, Бурый, Лазурный, Лиловый, Сапфировый, Серебристый, Янтарный.
ПРИЗНАК: Бушующий, Вздыхающий, Неподвижный, Растущий, Рвущийся, Танцующий, Текучий.
ПОДВИГ: Буря, Ветер, Дубрава, Пламя, Поток, Прилив, Просвет, Пустошь, Риф, Уголь, Шторм.