Братство клинков



Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ

Настольная ролевая игра о военной тактике, рискованных операциях, сражениях с нежитью, ужасающей магии и людях, которые сражаются, погибают и побеждают плечом к плечу.

Братства клинков

Военное фэнтези из кузницы тьмы

Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ

Кузница тьмы
BLADESINTHEDARK.COM

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.







Над книгой работали

ДЖОН ЛЕБЁФ-ЛИТТЛ

• разработчик правил • автор текста • ведущий художник • неустрашимый маршал •

СТРАС АШИМОВИЧ

• разработчик правил • автор текста • дизайнер макета • суровый командир •

КАРЕН ТВЕЛВЗ

• главный редактор • неумолимая глава разведки •

МИКЕЛА ДА САККО

• художник • оритский стрелок •

ДИЗАЙН ОБЛОЖКИ

• Максим Костин •

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОФОРМЛЕНИЕ

• Тацио Беттин • Джон Харпер •

ДИЗАЙН КАРТЫ

• Вандель Дж. Арден • Китти Найнпикс •

КОРРЕКТОР

• Дженн Мартин •

РЕДАКТОР

• Джош Йерсли •

ТЕСТИРОВАНИЕ

• Кира Марганн • Кавита Подури • Скайлар Уолл •

СОСТАВИТЕЛЬ УКАЗАТЕЛЯ

• Рита Татум •

Подготовка проекта

ШОН НИТТНЕР

• руководитель проекта •
• находчивый интендант •

ФРЕД ХИКС

• президент Evil Hat • оритский солдат •

ТОМ ЛОММЕЛЬ

• менеджер по маркетингу •
• земийский офицер •

Создано на основе «Клинков во тьме»
Джона Харпера.
Бланки персонажей
и другие раздаточные материалы
см. на сайте www.rpgbook.ru

Русское издание

ПЕРЕВОДЧИКИ

• Мария Кормалёва •
• Татьяна «Анаретт» Курочкина •

РЕДАКТОРЫ

• Анастасия «Хима» Гастева •
• Татьяна «Анаретт» Курочкина •

КОРРЕКТОРЫ

• Рита Puma Прохоровская •
• Роман Аверин •

ВЕРСТАЛЬЩИК

• Мария «Марэн» Шемшуренко •

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР

• Александр Ермаков •

КОММЕРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР

• Алексей «Тринити» Черняк •

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Благодарности

Этой игры не было бы без сообщества «Клинков во тьме» (сейчас расположенного по адресу: https://community.bladesinthedark.com/), первого сообщества BitD Beta, а также без всех, кто играл в **«Братство клинков»** в процессе разработки и делился с нами обратной связью и критикой.

Ему, единственному: Дилану Боатсу, который первым после нас начал водить игру. Он читал и изучал материалы до трёх утра, прорабатывал правила и составлял таблицы для сайта Roll20. **Бесконечное спасибо!**

Особые благодарности: Джону Харперу, моему наставнику и негодяю, чьего уровня я пытаюсь достичь. Шону «Ландграфу» Ниттнеру и Эллисон, которые сыграли самые первые пробные партии и дали нам бесценные комментарии. Эти первые партии очень много значили.

Тем, кто тестировал игру. Это: Йоши, Келса, Эрик Вульгарис, Ситх, Морган, Джерри, Элис Гриззл, xMsGingaNinja и Дилан. Спасибо, что разделили с нами этот нелёгкий труд по отладке и починке всего. Отдельное спасибо Ситху (Бену Райту) за дотошное изучение всех материалов и за все поясняющие заметки.

Домашней команде игроков: Нику, Майку и Джошу. Первые в крепости Небесного Кинжала!

Лучшей команде игроков вечером вторника: Элис, Мэдсу (Кристиану), Лу и Дилану.

Нынешней команде игроков: Джамалу Брауну, Мише Бушигеру, Дженн Мартин и Шону Ниттнеру. Надеемся, вы таки доберётесь до крепости Небесного Кинжала!

Самым главным фанатам: Дженн Мартин (которая тщательно ведет свои Хроники) и Дуэйну Бейли, который отвечает на все вопросы в Интернете даже быстрее, чем я. Спасибо, что участвуете во всём этом!

Источники вдохновения

Источники вдохновения, благодаря которым появилось **«Братство клинков»**:

«*Клинки во тьме*», Джон Харпер;
«*Постапокалипсис*», Винсент Бейкер и Мегги Бейкер;
«*Чёрный отряд*», серия романов Глена Кука (который всё ещё отлично держится!);
XCom: Enemy Unknown от Firaxis games;
Vermintide 2 от Fatshark Games;
FTL: Faster than Light от Subset Games.

ОБРАЗЕЦ
станция ролевая

СОДЕРЖАНИЕ

ОСНОВЫ 11

Игра 11
Игровой мир 12
Общая атмосфера 12
Ужас 13
Игроки 13
Персонажи и роли 14
Избранные и Искажённые 15
Роль ведущего 16
Игровая встреча 16
Своя игра 17
Источники для вдохновения 17
Что нужно для игры 17

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА 18
Это ролевая игра 18
Определяющие решения 18
Настройка тональности 19
Проверки 19

СТРУКТУРА ИГРЫ 21

НАВЫКИ И ХАРАКТЕРИСТИКИ 22

СТРЕСС И ТРАВМЫ 24

СКВЕРНА И ПОРЧА 26

СЧЁТЧИКИ 28

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ 32
Памятка по проверке навыка 37

ЭФФЕКТИВНОСТЬ 40
Определение уровня риска и эффективности 44

ПОСЛЕДСТВИЯ И ПОВРЕЖДЕНИЯ 46
Сниженная эффективность 46
Скверна 46
Осложнение 47
Упущенная возможность 47
Больший риск 47

ПОВРЕЖДЕНИЯ 48

ИСПЫТАНИЯ И ЗАЩИТА 50
Смерть 51
Защита 52

ПРОВЕРКА УДАЧИ 54

СБОР ИНФОРМАЦИИ 56

ПРИМЕР ИГРЫ 59

КОНФЛИКТ МЕЖДУ ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ 62
Пример конфликта между персонажами игроков 64

РАЗВИТИЕ ЛЕГИОНА 66
Развитие персонажа 66
Предел развития 67

РАЗВИТИЕ ИЗБРАННОГО 67

ПЕРСОНАЖИ 69

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА 70
Памятка по созданию персонажа 78

НАВЫКИ 80

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ 82

ЭКИПИРОВКА 83

ОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ 84

ОБЩИЕ ДОСТОИНСТВА 87

ЛАЗУТЧИК 89
Особые достоинства 90
Нагрузка и снаряжение 91

ЛАТНИК 93
Особые достоинства 94
Нагрузка и снаряжение 95

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

МЕДИК 97
Особые достоинства 98
Нагрузка и снаряжение 99

ОФИЦЕР 101
Особые достоинства 102
Нагрузка и снаряжение 103

СТРЕЛОК 105
Особые достоинства 106
Нагрузка и снаряжение 107

НОВОБРАНЕЦ 109
Особые достоинства 110
Нагрузка и снаряжение 112

СОЛДАТ 115
Особые достоинства 116
Нагрузка и снаряжение 118

ПОВЫШЕНИЕ 119

ЛЕГИОН 123

ВЫБОР ДОЛЖНОСТИ В ЛЕГИОНЕ 124
Командир 127
Обязанности 128
Время 128
Натиск 129
Передислокация 129
Местоположение 130
Операции 131
Разведданные 132

МАРШАЛ 135
Обязанности 136
Боевой дух 136
Подбор исполнителей 136
Руководство 137
Состояние личного состава 137
Боеготовность 140
Опыт 143

ИНТЕНДАНТ 145
Обязанности 146
Припасы 146
Действия обеспечения 146
Ресурсы 149

ЛЕТОПИСЕЦ 153
Обязанности 154
Списки и Хроники 154
Сцена в лагере 155
Истории из прошлого Легиона 156

ГЛАВА РАЗВЕДКИ 159
Обязанности 160
Разведывательная сеть 160
Разведчики 162
Отправка разведчиков на задания 164

БОЖЕСТВЕННОЕ 167

БОГИ 168

ИЗБРАННЫЕ 169

СОЗДАНИЕ ИЗБРАННОГО 170
Божественные черты 172

ЗОРА 175
Достоинства Избранной 176
Стартовая операция 178

РОГАТАЯ 181
Достоинства Избранной 182
Стартовая операция 184

ШРЕЯ 187
Достоинства Избранной 188
Стартовая операция 190

НЕЖИТЬ 192

ПЕПЕЛЬНЫЙ КОРОЛЬ 194

ИСКАЖЁННЫЕ 194
Начальные условия 195

БУРЯ 197
Достоинства Искажённой 198
Армии нежити 200
Взаимоотношения 203

КОСТОЛОМ 205
Достоинства Искажённого 206
Армии нежити 208
Взаимоотношения 211

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПОГИБЕЛЬ 213
Достоинства Искажённой 214
Армии нежити 216
Взаимоотношения 219

ИТАК, ВЫ РЕШИЛИ УБИТЬ ИСКАЖЁННОГО 220

ФАЗА ОПЕРАЦИЙ 223

ФАЗА ОПЕРАЦИЙ 224
Особые операции 225

ВЫБОР ОПЕРАЦИИ 226
Выбор персонажей и нагрузки 227

ПРОВЕРКА БОЕГОТОВНОСТИ 228

ФЛЕШБЭКИ 230
Ограничения на флешбэки 230
Примеры флешбэков 231

КОМАНДНАЯ РАБОТА 232
Командная работа в отряде 232
Содействие 232
Руководство совместной проверкой 232
Подготовка 233
Прикрытие 234

ОТРЯДЫ 236
Управление и совместные проверки 236
Урон 236
Приказ и управление 237

ФАКТОРЫ ЭФФЕКТИВНОСТИ .. 238

ПРИМЕР ОПЕРАЦИИ 240

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ОПЕРАЦИИ 259

ПОДСЧЁТ РЕЗУЛЬТАТОВ 259

СЦЕНА В ЛАГЕРЕ 260

ПАМЯТКА ПО ФАЗЕ ОПЕРАЦИЙ 261

ФАЗА ОБЕСПЕЧЕНИЯ 263

НЕУМОЛИМЫЙ БЕГ ВРЕМЕНИ 264

ДЕЙСТВИЯ ОБЕСПЕЧЕНИЯ 264

ПЕРЕДИСЛОКАЦИЯ 264

СВОБОДНАЯ ИГРА 265

ПРИМЕР ФАЗЫ ОБЕСПЕЧЕНИЯ .. 266

ПАМЯТКА ПО ФАЗЕ ОБЕСПЕЧЕНИЯ 271

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ 273

ПОВЕСТВОВАНИЕ ПЕРВИЧНО .. 274

КОГДА ПРОХОДИТЬ ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ 276

ОПАСНОСТЬ ПРОТИВНИКОВ ... 280

НАВЫКИ В ИГРЕ 283
Драка 284
Изучение 286
Маневрирование 288
Манипулирование 290
Общение 292
Приказ 294
Разведка 296
Разрушение 298
Ремесло 300
Стрельба 302
Управление 304

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ 307
Выдержка 308
Выживание 309
Колдовство 310
Лечение 311
Прицеливание 312
Сдерживание 313
Снабжение 314

СОВЕТЫ ИГРОКУ 316

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ЗАКУЛИСЬЕ 321

КОНСТРУКТОР ОПЕРАЦИЙ 324
Разведывательные операции 326
Религиозные операции 327
Снабженческие операции 328
Штурмовые операции 329

ПРЕПЯТСТВИЯ 330

НАГРАДА ЗА ОПЕРАЦИИ 332

РАСПЛАТА ЗА ОПЕРАЦИИ 333

СПРАВЕДЛИВОСТЬ 336

ЖАНР УЖАСОВ 339

ЦЕЛИ ВЕДУЩЕГО 340

ДЕЙСТВИЯ ВЕДУЩЕГО 341

ПРИНЦИПЫ ВЕДУЩЕГО 346

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ 348

ЧЕГО НЕ СТОИТ ДЕЛАТЬ 352

НАЧАЛО ИГРЫ 356

БОЛЬШОЙ МИР 361

МИР ИГРЫ 362

НАСЛЕДИЕ СТАРОЙ ИМПЕРИИ 363

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ 364

КУЛЬТУРЫ ВОСТОКА 366
Барта 366
Земия 368
Ор 370
Пания 372

КУЛЬТУРЫ ЗАПАДА 374
Альдермарк 374
Дар 374
Ройнская Конфедерация 375
Великие города Пустоши 375
Княжества Андраста 375

АЛХИМИЯ 376

МИЛОСЕРДЦЫ 377

МЕСТА ДЕЙСТВИЯ 379

АЛЬДЕРМАРК 380

КАРТА 382

ЗАПАДНЫЙ ФРОНТ 385
Особые правила 386
Особые операции 387

ПОЛЕДОЛЬЕ 389
Особые правила 390
Особые операции 391

ДЛИННЫЙ ТРАКТ 393
Особые правила 394
Особые операции 395

КОПИ БАРРАКА 397
Особые правила 398
Особые операции 399

ВИСЕЛЬНЫЙ ПЕРЕВАЛ 401
Особые правила 402
Особые операции 403

ЛАГЕРЬ СОЛНЕЧНЫХ СКИТАЛЬЦЕВ 405
Особые правила 406
Особые операции 407

ДЮРЕШСКИЙ ЛЕС 409
Особые правила 410
Особые операции 411

ТАЛГОНСКИЙ ЛЕС 413
Особые правила 414
Особые операции 415

ВЕСТЛЕЙК 417
Особые правила 418
Особые операции 419

ИСТЛЕЙК 421
Особые правила 422
Особые операции 423

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ФОРТ КАЛИСКО 425
Особые правила 426
Особые операции 427

ВЫСОКИЙ ТРАКТ 429
Особые правила 430
Особые операции 431

УТРОБА 433
Особые правила 434
Особые операции 435

КРЕПОСТЬ НЕБЕСНОГО КИНЖАЛА 437
Финал игры 438
Финальный счёт 440

ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ 443

РАСШИРЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ 444
Варианты происхождения и наследия 444
Новые особые операции 446
Новые реликвии 447
Игра вшестером 447

НОВЫЕ МЕХАНИКИ 448
Медали 448
Дополнительные операции 449
Специализация отрядов 449

ВОЗМОЖНОСТИ И ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ 450
Мастера оружия 450
Стиль расколотого камня 450
Стиль карающего клинка 451

КАРДИНАЛЬНЫЕ ПЕРЕМЕНЫ 452



СТАЛКЕР РОЛЕВАЯ ИГРА
ОБРАЗЕЦ


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Глава 1
Основы

Станция полевая
ОБРАЗЕЦ

Игра

Битва на Эттенмаркских полях была настоящей бойней. Мы сражались с войсками Погибели, я была на южном фланге. Нас окружили гнильцы. Мы прикрывали стрелков, и мои руки так долго сжимали копьё, что уже онемели. И тут что-то высотой в два этажа понеслось на нас. По нему открыли огонь. Зелёное пламя заструилось из ран, нанесённых чёрными пулями, но враг только взревел и ускорился. Я увидела, что стрелки запаниковали, поэтому бездумно бросилась прямо на него. Смутно помню, как миновала передние ряды.

Один из наших лазутчиков нашёл меня во время отступления. С искалеченной ногой. Я умоляла помочь или покончить со мной и сжечь труп. Не могла стать одной из этих тварей. Он взвалил меня на плечи и нёс почти две лиги. Каждый раз, как он задевал мою ногу, я подавляла крик, чтобы не выдать нас.

От Легиона мало что осталось. Мы пережили двухдневную переправу через Тигерию только потому, что с нами была Избранная. Командующий говорит, что нам отрезали путь на восток, где мы могли бы воссоединиться с союзниками, и вместо этого придётся двигаться через Альдермарк и через старый северный перевал, описанный в Хрониках.

Так что теперь я трясусь в телеге на мешках с картошкой. Почему-то живая, хотя полегло столько наших. И всё не могу понять, как мне удалось уцелеть.

Госпожа Микила Саврелли, оритский легионер

В основе игры **«Братство клинков»** лежат те же правила, что и в **«Клинках во тьме»**. Она посвящена уцелевшим бойцам Легиона — отряда наёмников, о котором когда-то слагали легенды. Теперь же они пытаются выжить и не дать Пепельному Королю уничтожить последний оплот человечества. Это игра о военной тактике, рискованных операциях, битвах с нежитью, ужасающей магии и людях, которые сражаются, погибают и побеждают плечом к плечу.

Во время игры мы выясним, устоят ли бойцы Легиона против нежити, что охотится на них и Избранного — человека, несущего в себе божественную искру, — и смогут ли переломить ход войны.

Игровой мир

Когда человечеству грозит настоящая опасность и мир полнится сверхъестественными силами, боги создают Избранных — иногда нескольких, иногда одного — и наделяют их частью своих способностей. Предназначение этих могущественных защитников — побеждать мифических тварей, заделывать трещины в ткани мироздания и снимать проклятия. Когда на западе вошёл в силу Пепельный Король, случилось небывалое: появились сразу девять Избранных. Но, столкнувшись с жутким врагом, пять из них стали Искажёнными и обратились против своих. Оставшиеся Избранные, сплотив отчаявшиеся войска, повели их в решающий бой на Эттенмаркские поля.

И были повержены. Никто не ожидал тех ужасов, что принесли с собой Искажённые.

Теперь знаменитый отряд наёмников, пусть и отступая, пытается сдержать продвижение Пепельного Короля. Быть может, удастся выиграть время для Восточных королевств, пока есть хоть призрачная надежда, что некая безумная авантюра поможет сохранить людской род.

Общая атмосфера

«Братство клинков» — тёмное военное фэнтези.

В тёмном фэнтези всегда есть элементы жанра ужасов, и в этой игре их тоже немало. Легионеры столкнутся с пугающей нежитью, которая не церемонится с теми, кто ещё не умер. Враги сильны, неумолимы и стремятся убить героев, а у тех нет никаких чудесных способов спасти положение. Смертность людей, хрупкость жизни — важные темы игры.

Это фэнтези, но без драконов, эльфов и гномов. Нет никаких пророчеств об исходе войны, нет волшебников, что спасут всех своей магией и победят Пепельного Короля. Здесь всё решают кровь, пот и слёзы людей, пытающихся бороться за своё существование. Это древний мир, полный забытых руин, легендарных существ и историй, которые в основном так и останутся окутанными тайной, и ему всё равно, выживут наши герои или умрут. И пока шансы складываются не в их пользу. У врага полно ужасающих чар, а у Легиона — только хитрость, мужество и сила оружия.

Военное фэнтези сродни рассказам о Первой или Второй мировой. Война — это ад. Здесь нет доблестных героев, что ведут войска в атаку. Солдаты спят в грязи, совершают долгие пешие переходы и в любой момент могут погибнуть не только от рук врага, но и от голода.

Технологический уровень мира соответствует позднему Возрождению. Уже изобретён порох, и в большинстве стран есть мушкеты и простые дульнозарядные пистолеты. Двигателей внутреннего сгорания не существует, а паровые машины огромны и очень редки. Для изнурительной работы используют тягловых животных. Ориты добились значительных успехов в алхимии и механике, но большую часть открытий хранят в секрете от других стран. В мире нет ни фабрик, ни технологий серийного производства. Почту по-прежнему доставляют гонцы.

СТАНЦИЯ РОГЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ужас

Тема ужаса играет важную роль в **«Братстве клинков»**, и не стоит забывать, что она весьма обширна. В книге есть очень подробные описания, что некоторым игрокам может быть неприятно. Уделите время до начала игры и согласуйте всей группой, что допустимо, а что — нет. Бывает, что люди не против ужасов в целом, но избегают каких-то отдельных тем, например насилия над животными или детьми. Уважайте личные границы друг друга, чтобы удовольствие от игры получили все участники.

Подогнать описания под собственные ощущения, исключив одни и сосредоточившись на других, — это нормально. Как вариант, можно обсудить фильмы ужасов, чтобы выявить предпочтения участников.

Не каждый готов сразу перечислить всё, что для него неприемлемо. Игроки могут сами не ожидать, что какие-то образы, подробности или целые темы окажутся для них болезненными. Нам нравится придуманный Бри Шелдоном приём монтажа, соединяющий кинематографичность и лёгкость понимания (https://briebeau.com/thoughty/script-change/). Можно предложить участникам пользоваться Икс-картой (http://tinyurl.com/x-card-rpg) или любым другим инструментом, который им знаком и удобен.

Даже достигнув договорённости, стоит периодически проверять, как себя чувствуют остальные, чтобы оставаться на одной волне и весело проводить время.

игроки

В игре каждый успеет примерить на себя несколько ролей — от легионеров до командиров. Тот, кто станет ведущим, будет описывать действия армии нежити. Преданности какому-то определённому персонажу не требуется: на одной операции его может играть один игрок, а на следующей — другой.

Участники игры становятся её соавторами и решают, как именно они будут использовать предложенные в книге правила, кидать кубики и определять, к чему привели действия героев. Чтобы воплотить в жизнь историю Легиона, нужны совместные усилия.

ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ СТАНЦИЯ ОБРАЗЕЦ

Персонажи и роли

Игра проходит в двух режимах. Первый — стратегический: у всех участников, кроме ведущего, есть **должность** в Легионе. Персонаж, который её занимает, получает определённые обязанности и должен исполнять их, когда это требуется. Второй режим — тактический: игроки берут на себя роли легионеров на задании — причём на разных операциях один и тот же человек может играть разных героев. Персонажи-легионеры создаются до стартовой операции, а должностные лица — после её окончания, перед первой фазой обеспечения.

Должностные лица нужны для стратегического планирования, и мы, как правило, акцентируем на них внимание в **фазе обеспечения**. В повествовании они обычно появляются не так часто, однако влияют на общую расстановку сил в игре.

Ниже приведён список должностей в Легионе. Три слева — обязательные, без них не обойтись. Две справа — дополнительные, их можно выбрать, если в группе более трёх игроков.

Должности в Легионе

- Командир. Выбирает операции и маршруты.
- Маршал. Формирует отряды для операций.
- Интендант. Отвечает за материальное обеспечение Легиона.
- Летописец. Хранит Хроники Легиона.
- Глава разведки. Руководит группой разведчиков.

Если никто не взял на себя роли летописца или главы разведки, в мире игры эти должности всё ещё могут существовать, но никакого механического преимущества во время вашей кампании они давать не будут.

Помимо должностных лиц каждый участник в ходе игры будет брать на себя роль разных **специалистов** и **членов отряда** — в основном во время **фазы операции**.

Специалисты

- **Лазутчик.** Мастер незаметного перемещения.
- **Латник.** Защитник и мощный боец ближнего боя.
- **Медик.** Полевой врач.
- Офицер. Лидер и тактик.
- Стрелок. Меткий снайпер.

Члены отряда

- **Новобранец.** Необстрелянный новичок.
- **Солдат.** Закалённый ветеран.

ОБРАЗЕЦ
Станция ролевая