

# БРАТСТВО КНИЖНИКОВ



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

# БРАТСТВО КЛИНКОВ

Военное фэнтези из кузницы тьмы

КУЗНИЦА  
ТЬМЫ

[BLADESINTHEDARK.COM](http://BLADESINTHEDARK.COM)

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.

OFF  
GUARD  
GAMES

  
EVIL HAT  
PRODUCTIONS

СТУДИЯ  
101

# Над книгой работали

## ДЖОН ЛЕБЁФ-ЛИТТЛ

- разработчик правил • автор текста • ведущий художник • неустранимый 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 Nat • оритский солдат •

### ТОМ ЛОММЕЛЬ

- менеджер по маркетингу •
- земийский офицер •

## Русское издание

### ПЕРЕВОДЧИКИ

- Мария Кормалёва •
- Татьяна «Анаретт» Курочкина •

### РЕДАКТОРЫ

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

### КОРРЕКТОРЫ

- Рита Рута Прохоровская •
- Роман Аверин •

### ВЕРСТАЛЬЩИК

- Мария «Марэн» Шемшуренко •

### ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР

- Александр Ермаков •

### КОММЕРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР

- Алексей «Тринити» Черняк •

Создано на основе «Клинок во тьме»

Джона Харпера.

Бланки персонажей

и другие раздаточные материалы

см. на сайте [www.rpgbook.ru](http://www.rpgbook.ru)

## Благодарности

Этой игры не было бы без сообщества «Клинок 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 «Ландргафу» 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.

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ОСНОВЫ</b> .....	<b>11</b>	<b>ПОВРЕЖДЕНИЯ</b> .....	<b>48</b>
Игра .....	11	<b>ИСПЫТАНИЯ И ЗАЩИТА</b> .....	<b>50</b>
Игровой мир .....	12	Смерть .....	51
Общая атмосфера .....	12	Защита .....	52
Ужас .....	13	<b>ПРОВЕРКА УДАЧИ</b> .....	<b>54</b>
Игроки .....	13	<b>СБОР ИНФОРМАЦИИ</b> .....	<b>56</b>
Персонажи и роли .....	14	<b>ПРИМЕР ИГРЫ</b> .....	<b>59</b>
Избранные и Искажённые .....	15	<b>КОНФЛИКТ МЕЖДУ</b>	
Роль ведущего .....	16	<b>ПЕРСОНАЖАМИ ИГРОКОВ</b> .....	<b>62</b>
Игровая встреча .....	16	Пример конфликта между	
Своя игра .....	17	персонажами игроков .....	64
Источники для вдохновения .....	17	<b>РАЗВИТИЕ ЛЕГИОНА</b> .....	<b>66</b>
Что нужно для игры .....	17	Развитие персонажа .....	66
<b>ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА</b> .....	<b>18</b>	Предел развития .....	67
Это ролевая игра .....	18	<b>РАЗВИТИЕ ИЗБРАННОГО</b> .....	<b>67</b>
Определяющие решения .....	18	<b>ПЕРСОНАЖИ</b> .....	<b>69</b>
Настройка тональности .....	19	<b>СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА</b> .....	<b>70</b>
Проверки .....	19	Памятка по созданию	
<b>СТРУКТУРА ИГРЫ</b> .....	<b>21</b>	персонажа .....	78
<b>НАВЫКИ И ХАРАКТЕРИСТИКИ</b> .....	<b>22</b>	<b>НАВЫКИ</b> .....	<b>80</b>
<b>СТРЕСС И ТРАВМЫ</b> .....	<b>24</b>	<b>СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ</b> .....	<b>82</b>
<b>СКВЕРНА И ПОРЧА</b> .....	<b>26</b>	<b>ЭКИПИРОВКА</b> .....	<b>83</b>
<b>СЧЁТЧИКИ</b> .....	<b>28</b>	<b>ОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ</b> .....	<b>84</b>
<b>ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ</b> .....	<b>32</b>	<b>ОБЩИЕ ДОСТОИНСТВА</b> .....	<b>87</b>
Памятка по проверке навыка .....	37	<b>ЛАЗУТЧИК</b> .....	<b>89</b>
<b>ЭФФЕКТИВНОСТЬ</b> .....	<b>40</b>	Особые достоинства .....	90
Определение уровня риска		Нагрузка и снаряжение .....	91
и эффективности .....	44	<b>ЛАТНИК</b> .....	<b>93</b>
<b>ПОСЛЕДСТВИЯ</b>		Особые достоинства .....	94
<b>И ПОВРЕЖДЕНИЯ</b> .....	<b>46</b>	Нагрузка и снаряжение .....	95
Сниженная эффективность .....	46		
Скверна .....	46		
Осложнение .....	47		
Упущенная возможность .....	47		
Большой риск .....	47		

<b>МЕДИК</b> .....	97	<b>ЛЕТОПИСЕЦ</b> .....	153
Особые достоинства .....	98	Обязанности .....	154
Нагрузка и снаряжение .....	99	Списки и Хроники .....	154
<b>ОФИЦЕР</b> .....	101	Сцена в лагере.....	155
Особые достоинства .....	102	Истории из прошлого	
Нагрузка и снаряжение .....	103	Легиона .....	156
<b>СТРЕЛОК</b> .....	105	<b>ГЛАВА РАЗВЕДКИ</b> .....	159
Особые достоинства .....	106	Обязанности .....	160
Нагрузка и снаряжение .....	107	Разведывательная сеть.....	160
<b>НОВОБРАНЕЦ</b> .....	109	Разведчики .....	162
Особые достоинства .....	110	Отправка разведчиков	
Нагрузка и снаряжение .....	112	на задания .....	164
<b>СОЛДАТ</b> .....	115	<b><u>БОЖЕСТВЕННОЕ 167</u></b>	
Особые достоинства .....	116	<b>БОГИ</b> .....	168
Нагрузка и снаряжение .....	118	<b>ИЗБРАННЫЕ</b> .....	169
<b>ПОВЫШЕНИЕ</b> .....	119	<b>СОЗДАНИЕ ИЗБРАННОГО</b> .....	170
<b><u>ЛЕГИОН</u></b> .....	<b>123</b>	Божественные черты .....	172
<b>ВЫБОР ДОЛЖНОСТИ</b>		<b>ЗОРА</b> .....	175
<b>В ЛЕГИОНЕ</b> .....	124	Достоинства Избранной.....	176
Командир .....	127	Стартовая операция .....	178
Обязанности .....	128	<b>РОГАТАЯ</b> .....	181
Время .....	128	Достоинства Избранной.....	182
Натиск .....	129	Стартовая операция .....	184
Передислокация .....	129	<b>ШРЕЯ</b> .....	187
Местоположение .....	130	Достоинства Избранной.....	188
Операции .....	131	Стартовая операция .....	190
Разведанные .....	132	<b>НЕЖИТЬ</b> .....	192
<b>МАРШАЛ</b> .....	135	<b>ПЕПЕЛЬНЫЙ КОРОЛЬ</b> .....	194
Обязанности .....	136	<b>ИСКАЖЁННЫЕ</b> .....	194
Боевой дух .....	136	Начальные условия .....	195
Подбор исполнителей .....	136	<b>БУРЯ</b> .....	197
Руководство .....	137	Достоинства Искажённой .....	198
Состояние личного состава .....	137	Армии нежити .....	200
Боеготовность.....	140	Взаимоотношения .....	203
Опыт .....	143	<b>КОСТОЛОМ</b> .....	205
<b>ИНТЕНДАНТ</b> .....	145	Достоинства Искажённого .....	206
Обязанности .....	146	Армии нежити .....	208
Припасы .....	146	Взаимоотношения .....	211
Действия обеспечения .....	146		
Ресурсы .....	149		

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
---------------------	-----



<b>ЗАКУЛИСЬЕ</b>	<b>321</b>	<b>АЛХИМИЯ</b> .....	376
КОНСТРУКТОР		МИЛОСЕРДЦЫ .....	377
ОПЕРАЦИЙ .....	324	<b>МЕСТА</b>	
Разведывательные операции .....	326	<b>ДЕЙСТВИЯ</b>	<b>379</b>
Религиозные операции .....	327	<b>АЛЬДЕРМАРК</b> .....	380
Снабженческие операции .....	328	<b>КАРТА</b> .....	382
Штурмовые операции .....	329	<b>ЗАПАДНЫЙ ФРОНТ</b> .....	385
<b>ПРЕПЯТСТВИЯ</b> .....	330	Особые правила .....	386
<b>НАГРАДА ЗА ОПЕРАЦИИ</b> .....	332	Особые операции .....	387
<b>РАСПЛАТА ЗА ОПЕРАЦИИ</b> .....	333	<b>ПОЛЕДОЛЬЕ</b> .....	389
<b>СПРАВЕДЛИВОСТЬ</b> .....	336	Особые правила .....	390
<b>ЖАНР УЖАСОВ</b> .....	339	Особые операции .....	391
<b>ЦЕЛИ ВЕДУЩЕГО</b> .....	340	<b>ДЛИННЫЙ ТРАКТ</b> .....	393
<b>ДЕЙСТВИЯ ВЕДУЩЕГО</b> .....	341	Особые правила .....	394
<b>ПРИНЦИПЫ ВЕДУЩЕГО</b> .....	346	Особые операции .....	395
<b>СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ</b> .....	348	<b>КОПИ БАРРАКА</b> .....	397
<b>ЧЕГО НЕ СТОИТ ДЕЛАТЬ</b> .....	352	Особые правила .....	398
<b>НАЧАЛО ИГРЫ</b> .....	356	Особые операции .....	399
<b>БОЛЬШОЙ</b>		<b>ВИСЕЛЬНЫЙ ПЕРЕВАЛ</b> .....	401
<b>МИР</b>	<b>361</b>	Особые правила .....	402
<b>МИР ИГРЫ</b> .....	362	Особые операции .....	403
<b>НАСЛЕДИЕ СТАРОЙ</b>		<b>ЛАГЕРЬ СОЛНЕЧНЫХ</b>	
<b>ИМПЕРИИ</b> .....	363	<b>СКИТАЛЬЦЕВ</b> .....	405
<b>КРАТКАЯ ИСТОРИЯ</b> .....	364	Особые правила .....	406
<b>КУЛЬТУРЫ ВОСТОКА</b> .....	366	Особые операции .....	407
Барта .....	366	<b>ДЮРЕШСКИЙ ЛЕС</b> .....	409
Земия .....	368	Особые правила .....	410
Ор .....	370	Особые операции .....	411
Пания .....	372	<b>ТАЛГОНСКИЙ ЛЕС</b> .....	413
<b>КУЛЬТУРЫ ЗАПАДА</b> .....	374	Особые правила .....	414
Альдермарк .....	374	Особые операции .....	415
Дар .....	374	<b>ВЕСТЛЕЙК</b> .....	417
Ройнская Конфедерация .....	375	Особые правила .....	418
Великие города Пустоши .....	375	Особые операции .....	419
Княжества Андраста .....	375	<b>ИСТЛЕЙК</b> .....	421
		Особые правила .....	422
		Особые операции .....	423

<b>ФОРТ КАЛИСКО</b> .....	425
Особые правила .....	426
Особые операции .....	427
<b>ВЫСОКИЙ ТРАКТ</b> .....	429
Особые правила .....	430
Особые операции .....	431
<b>УТРОБА</b> .....	433
Особые правила .....	434
Особые операции .....	435
<b>КРЕПОСТЬ НЕБЕСНОГО</b>	
<b>КИНЖАЛА</b> .....	437
Финал игры .....	438
Финальный счёт.....	440

## **ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРЕ** 443

<b>РАСШИРЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ</b> .....	444
Варианты происхождения и наследия .....	444
Новые особые операции .....	446
Новые реликвии .....	447
Игра вшестером.....	447
<b>НОВЫЕ МЕХАНИКИ</b> .....	448
Медали .....	448
Дополнительные операции .....	449
Специализация отрядов .....	449
<b>ВОЗМОЖНОСТИ И ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ</b> .....	450
Мастера оружия .....	450
Стиль расколотого камня.....	450
Стиль карающего клинка .....	451
<b>КАРДИНАЛЬНЫЕ ПЕРЕМЕНЫ</b> .....	452





# ГЛАВА 1

## ОСНОВЫ

### 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 тряусь 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 сдерживать 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.

## 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 определённом 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.

## 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.