

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

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 • 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 Nat • оритский солдат •

ТОМ ЛОММЕЛЬ

- менеджер по маркетингу •
- земийский офицер •

Создано на основе «Клинок 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 Рута Прохоровская •
- Роман Аверин •

ВЕРСТАЛЬЩИК

- Мария «Марэн» Шемшуренко •

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР

- Александр Ермаков •

КОММЕРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР

- Алексей «Тринити» Черняк •

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

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

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

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

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





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.