

# ПАМЯТКА ВЕДУЩЕГО

## ЦЕЛИ ВЕДУЩЕГО

Играй, чтобы выяснить, что будет дальше. Честно описывай игровую мир. Делай Дасквол живым.

## ПРИНЦИПЫ ВЕДУЩЕГО

Будь фанатом персонажей игроков. Дай событиям определять будущее. Изображай мир зловещим. Подчёркивай индустриальные декорации. Обращайся к персонажам. Обращайся к игрокам. Думай о рисках. Пересматривай происходящее.

## ДЕЙСТВИЯ ВЕДУЩЕГО

На этапе подготовки:

- **Какая у вас цель?**
- **Какой у вас план?** (и деталь?)

Во время действий:

- **Как ты это делаешь?** (какой навык используешь?)
- **Чего ты добиваешься?** (какого эффекта?)

Задавай вопросы.

Предлагай завязки дел и подхватывай начатое игроками.

Переходи прямо к действию.

Намекай на неприятности до того, как они случатся.

Воплощай угрозы.

Активно действуй от лица своих персонажей.

Рассказывай о последствиях и задавай вопросы.

Заполняй счётчики.

Предлагай сделки с дьяволом.

Учитывай происходящее за кадром.

**Что ты делаешь**

**ИМЕНА:** Адрик, Альдо, Амосен, Андрел, Арвус, Арден, Арко, Арлин, Бранс, Брена, Брикс, Брэйнон, Брэйс, Ваурин, Вей, Веллерис, Веретта, Вестер, Вестин, Вивер, Волетта, Вонд, Грайн, Дафния, Драв, Замира, Кавелья, Камелин, Кандра, Карисса, Карро, Касслин, Квесс, Келир, Клэйв, Кобб, Кориль, Кростов, Кросс, Кроул, Лавдиус, Лаурия, Ления, Лизета, Линтия, Лоретта, Люцелла, Майр, Мара, Милос, Морлан, Нария, Наркус, Ноггс, Одриенна, Орлан, Полония, Ремира, Рёте, Ринг, Сесерет, Сетла, Сира, Сирен, Скэннон, Ставрл, Стев, Талита, Тена, Тесслин, Тимот, Токер, Уна, Фин, Хеллес, Хикс, Хольтц, Эдлун, Эмелина, Эшлин.

**ФАМИЛИИ:** Анхаят, Арран, Атанох, Басран, Боден, Боумен, Брикайрон, Броган, Букер, Велькер, Вэйл, Вэйлунд, Грайн, Дава, Дальмор, Данвиль, Данфилд, Джайан, Джедуин, Кардера, Каргас, Кессарин, Киль, Кинклайт, Клелланд, Клермонт, Комбер, Коулбёрн, Ломонд, Мароден, Михтер, Морристон, Пендерин, Причард, Роуэн, Севой, Скейкаллан, Скора, Слэйн, Стратмилл, Стренгфорд, Темплтон, Тирконнел, Фаррос, Хайг, Хеллес, Хелльерс, Хелькер.

**КЛИЧКИ:** Бич, Ворона, Галька, Гвоздь, Дюжина, Жук, Звонок, Ивния, Игла, Кирпич, Колокол, Кольцо, Крест, Крюк, Лиса, Лужа, Луна, Лягушка, Молот, Мороз, Морок, Нарик, Огр, Песня, Пружина, Розга, Рубин, Сверчок, Серебряк, Скорняк, Стрелок, Таль, Тик-Так, Хват, Чертополох, Шип, Шпора, Эхо

## ВНЕШНОСТЬ

Мужчина, женщина, трудно определить, скрыта.

атлетичный	лютый	равнодушный
броский	миловидный	рослый
вывалый	невозмутимый	симпатичный
в шрамах	нервный	суровый
вялый	открытый	сутулый
грубый	печальный	тёмный
грязнуля	покладистый	точёный
жесткий	полный	угрюмый
изящный	потрёпанный	учтивый
костлявый	приветливый	худой
крепкий	приземистый	эффектный

Блузка и юбка	Обле. костюмизкожуры
Вощёная куртка	Потёртая куртка
Высокие сапоги	Плащ с капюшоном
Вязаная шапочка	Плотная шинель
Вязаный свитер	Подтяжки
Длинное пальто	Потёртый мундир
Длинный шарф	Приталенное платье
Жилет или безрукавка	Пыльник
Капюшон и вуаль	Рабочие брюки
Короткий плащ	Рабочие сапоги
Кожаные штаны	Рубашка с воротом
Костюм с галстуком	Толстая куртка
Летающие шелка	Треуголка
Лосины, брюки в обтяжку	Тряпье
Маска и мантия	Тяжёлый плащ
Меха и шкуры	Узкий жакет
Мягие ботинки	Широкий пояс
Накидка с капюшоном	Элегантные брюки

## ЧЕРТЫ ГОРОДА

копоть, брусчатка, сумерки, чернота, запах стряпни, маслянистые лужи, серебристый лунный свет, густой туман, сырость, холодок, пронизывающий ветер, тени, кирпичные стены, эхо, дымоходы, газовые лампы, электрические лампы, повозки, башенные часы, фонари, выхлопные трубы, каналы, гондолы, моросающий дождь, гаргульи, руины, шпили, мосты, эстакады, мостки, переулки, баки, водостоки, лязгающие механизмы, литые и кованные украшения.

## ФАКТОРЫ

-	КАЧЕСТВО/РАНГ	+
-	МАСШТАБ	+
-	КОЗЫРЬ	+

## ЗНАМЕНОСТИ ДАСКВОЛА

Лисса, криминальный босс. Бесчувственная и расчётливая. Убила своего предшественника, **Рорика**.

**Мглистые Сёстры**. Говорят, что они ведьмы, которые купаются в свежей крови. Не показываются за пределами своего дома.

**Ульф Железный**, внушающий страх сковланец. Жаждет власти.

**Майлера Клев**, глава банды **Красных Кушаков**. Коллекционер произведений искусства.

**Базо Ваз**, глава **Гасильщиков**. Ценитель виски.

**Меррул Брайм**, торговец секретами. Владелец «Лисы в капюшоне».

**Леди Дрейк**, судья на службе у преступников.

**Башня**, анонимный глава **Невидимок**. **Звезда**, старший помощник. **Грулл**, бандит средней руки с честолюбивыми замыслами.

**Мордис**, торговец с Ночной Ярмарки. Скупщик краденного. Скрывает свою настоящую внешность под несколькими слоями одежды с капюшонами.

**Хмырь**, торговец с Ночной Ярмарки. Адепт.

**Джира**, торговец с Ночной Ярмарки. Перевозчица.

**Эльстера Аврати**, дипломат в посольстве Ирувии.

**Бринна Скиркалан**, дипломат в посольстве Скволана.

**Тирсин Нол**, дипломат в посольстве Сивероса.

**Андрис**, шпион и осведомитель, легко меняющий хозяев.

**Кроп**, констебль. Отказывается от взяток.

**Льюит**, **Джоль**, **Мира**, **Рейф**. **Синие Мундиры**.

**Ролан Уотт**, судья. Искореняет коррупцию.

**Касслин Мора**, судья с родственными связями в преступной среде.

**Белиндра**, надзиратель Крючев.

**Эрет Скейн**, адвокат с непристойными пороками.

**Денкирк Сол**, адвокат с поразительными моральными принципами.

**Поликс**, атташе Лорда-губернатора Дасквола. Скрытый спиритуалист и рунист.

**Нирикс** и **Хоксан**, бродячие духи, которые вселились в проститутку и ищут мистика, которому стали бы служить.

**Левира**, закладатель духов.

**Кембер**, дистиллирует эссенции и зелья, хозяйка «Зуба дьявола».

**Раффелло**, великий художник, одержимый сверхъестественным.

**Ланник**, опытный фальсификатор произведений искусства.

## ПОСЛЕДСТВИЯ

- **Базовый д6.**
- Эта операция особо дерзкая и наглая? Бросайте +д6. Она очень сложна или зависит от множества факторов? Бросайте –д6.
- **Деталь плана** использует уязвимость вашей цели, позволяет ударить в слабое место? Бросайте +д6. Цель в этом месте особенно хорошо защищена, или же она подготовилась? Бросайте –д6.
- Может ли кто-то из **друзей** или **знакомых** помочь вашей операции советом или делом? Бросайте +д6. Мешают ли операции ваши **недрузи** или **враги**? Бросайте –д6.
- Есть ли ещё **что-то**, что вы считаете нужным учесть? Ранг, место и т.д.

## РАЙОНЫ (от самых богатых к самым бедным)

Белая Корона	Углище
Самоцветы	Порт
Шесть Башен	Вороний перекрёсток
Старый город	Трущобы
Ночной рынок	Пригорки
Шёлковый Берег	Котлилка

## МЕСТА

Подкрестье	Лиса в капюшоне
Сады Эхо	Крюк и трос
Ночная Ярмарка	Дырявое ведро
Каналы	Зуб дьявола
Мост на Меловой улице	Чёрное дерево
Мост на Свечной улице	Сломанный якорь
Железнодорожная станция Гаддок	Красный фонарь
Площадь разбитого сердца	Гвоздь и бутылка
Металлургический завод	Шесть рук
Чёрный круг	Кладбищенский сторож
Колокольный крематорий	Сухая роца
Тюрьма Крючья	У Куинна
Кровавые ямы	
Утерянный Район	
Бритвенный холм	

## ОЦЕНКА ФЛЭШБЕКОВ В ПУНКТАХ СТРЕССА:

**0:** обычное действие, которое тебе было несложно сделать.

**1:** сложное действие или маловероятное событие.

**2 или более:** очень сложное действие, требующее большой предварительной работы, особенных условий или совпадений

<b>воля</b>	<b>удаль</b>	<b>чутьё</b>
манупулирование	драка	изучение
общение	проникновение	охота
приказ	разрушение	разведка
резонанс	сноровка	ремесло

## ПОСЛЕДСТВИЯ

**Осложнение** (заполни 1-3 сегмента на счётчике. Либо появляется новая проблема или угроза).

Ты получаешь **повреждение** (1-3).

Ты упускаешь **возможность**.

**Эффективность** твоего действия **снижена**.

Ситуация становится **более рискованной**

## ЭФФЕКТИВНОСТЬ

В чём **выражается эффект?**

Если препятствию соответствует счётчик, количество заполняемых делений соответствует уровню эффективности.

1. **Низкая.** Как так вышло? Что ещё нужно, чтобы достичь цели?
2. **Средняя.** Этого достаточно, или есть ещё к чему стремиться?
3. **Высокая.** В чём это проявилось? Что оказалось приятным дополнительным эффектом?

**686:** Вы уже преодолели первое препятствие и находитесь в безопасной ситуации, столкнувшись со следующим.

**6:** Вы начинаете в безопасной ситуации.

**4-5:** Вы начинаете в рискованной ситуации.

**1-3:** Вы начинаете в отчаянной ситуации.