

КЛИНКИ
ВО
ТЬМЕ

МСТИТЕЛИ

Дополнение к настольной ролевой игре «Клинки во тьме»

КЛИНКИ ВО ТЪМЕ

МСТИТЕЛИ

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Х20

**Литературно-художественное издание,
предназначено для лиц старше 16 лет.**

В соответствии с Федеральным законом № 436
от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Харпер Дж.

Х20 Мстители/Пер. с англ. — 1-е изд., испр.—
СПб.: Студия 101, 2019. — 32 с.: ил.
ISBN 978-5-6042703-4-9

Издатель ООО «Студия 101», MAILBOX@STUDIO101.RU, WWW.STUDIO101.RU.

ПОДДЕРЖКА ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ОБЩЕСТВОМ ДРУЗЕЙ МЮНХГАУЗЕНА:

WWW.KARLMUNCHAUSEN.RU.

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.

В этой игре люди создают истории о чудесном, ужасном, невозможном и великольном. Все описанные в тексте персонажи и события — вымышленные. Любые совпадения с реальными людьми, мстителями, продажными стражами порядка, одураченными бандитами, налётчиками, налётчицами, угрюмыми героями или теми, кто получил шанс на искупление, совершенно случайны, но весьма забавны.

Произведено 3 июля 2019 г. Обновление от 19 июля 2019 г. Срок годности не ограничен.

Формат 70×100/16 (165 × 235 мм). Бумага мелованная. Печать офсетная. Тираж 1000 экз.

Гарнитуры Kirsty, Leksa, Freeride, Disruptors Script, Hagin Caps и Arno Pro.

Отпечатано в типографии «НП-Принт»; 197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.

Текст и иллюстрации © One Seven Design, 2017,

This translation is published and sold by permission of

One Seven Design, the owner of all rights to publish and sell the same.

Издание на русском языке © Studio 101, 2019,

Authorized translation of the English edition.



ISBN 978-5-6042703-4-9

НАД КНИГОЙ РАБОТАЛИ:

ШОН НИТТНЕР

Разработка дополнения, обработка изображений, дизайн макета

КАРЕН ТВЕЛВЗ

Редактор оригинального издания

СТРАС АШИМОВИЧ

Разработчик-консультант

ДЖОН ХАРПЕР

Создатель «Клинок во тьме», дизайн макета, кладезь премудрости

ФРЕД ХИКС

Директор по операциям в Evil Hat

ШОН НИТТНЕР

Директор по проектам в Evil Hat

КЭРРИ ХАРРИС

Менеджер по маркетингу в Evil Hat

КРИС ХАНРАХАН

Менеджер по развитию в Evil Hat

ПАВЕЛ ГУРОВ

Переводчик с английского

АНАСТАСИЯ «ХИМА» ГАСТЕВА

Литературный редактор

ИРИНА БАШКАТОВА

Корректор

МАРИЯ «МАРЭН»

ШЕМШУРЕНКО

Верстальщик

АЛЕКСАНДР БЕРМАКОВ

Выпускающий редактор

Бланки персонажей и другие дополнительные игровые материалы
см. на сайте www.studio101.ru



ГЛАВА 1

МСТИТЕЛИ

СРАЖАЙСЯ ЗА ТЕХ, КТО НЕ МОЖЕТ ПОСТОЯТЬ ЗА СЕБЯ

«Дасквол — это рассадник преступности и скверны, кишачий мерзавцами всех мастей. Синие Мундиры? Пустой звук. Это прихвостни богатеев и господ, безразличные и глухие к нуждам простого люда. Никто не вступится за слабых и униженных. Никто, кроме меня.»

АРГУС ФЕРН, МСТИТЕЛЬ.

«Мстители» — это дополнение к «Клинкам во тьме», позволяющее сыграть «хороших парней», ну или тех, кто в Даскволе больше всего подходит под такое определение. Здесь описан новый тип команды, а также новые правила по территориям, активам, награде, напастям и действиям передышки, адаптированные для народных мстителей.

Во всех остальных случаях используются стандартные правила создания персонажа, применения навыков и развития из основной книги «Клинка во тьме».

ОТСЫЛКИ

Предлагая друзьям познакомиться с этой игрой, ты можешь при описании делать отсылки к уже известным им книгам и фильмам:

Комиксы: *«Хранители»* Алана Мура; *«Бэтмен. Возвращение Тёмного Рыцаря»* Фрэнка Миллера.

ТЕЛЕСЕРИАЛЫ: *«Джессика Джонс»* Мелиссы Розенберг; *«Воздействие»* Криса Дауни и Джона Роджерса; *«Прослушка»* Дэвида Саймона.

Фильмы: *«Бэтмен: Начало»* режиссёра Кристофера Нолана; *«Безумный Макс: Дорога ярости»* Джорджа Миллера; *«Святые из Бундока»* Троя Даффи; *«Ворон»* Алекса Пройаса.

На иллюстрации: Зольная улица на Вороньем перекрёстке хранит призрачное эхо погибших. Мало кто останавливается, чтобы прислушаться к их мольбам, и ещё меньше тех, кто предпринимает что-либо, чтобы им помочь.

СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ

ВЫБЕРИТЕ ПРЕДЫСТОРИЮ

Дасквол живёт и дышит пороками. Они в каждом глотке электроплазмы, в стальных парюходах, взрезающих его чернильно-черную гладь, словно чудовищные когти, в его гнойных ранах, которые пытаются вычистить Смотрители Духов. Хорошим людям здесь не место. Иногда кажется, что их здесь просто нет. Так откуда берутся народные мстители?

При создании команды выберите одну из следующих предысторий и подгоните её под своих персонажей. Как именно они встали на этот путь?

Здесь приведены три предыстории на выбор:

ГАРГУЛЬИ

Стражи своих домов. Защищают семью, друзей и соседей

ВОЛКИ

Авантюристы, желающие отомстить другим преступникам или покарать их

ЖЕТОНЫ

Синие мундиры, инспекторы, Смотрители Духов и другие законники, взявшие правосудие в свои руки

ГАРГУЛЬИ

Кто пострадал от рук преступников? Ваши родные? Близкие? Друзья? Целый район?

Это уже не так важно. Вы взялись защищать их, а в Даскволе для этого необходимо подготовить своих подопечных ко всему, что может вам помешать.

Провозгласив себя управляющими своего района, ваши мстители во время дел учат жителей защищать друг друга, обеспечивают их необходимыми товарами, а чаще всего предотвращают возможные угрозы.

СТАРТОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ: жильё, защищённое логово, тренировка (воля).

Кого вы защищаете в своём районе? Как и от кого? Что вы берёте в уплату за свою защиту? Что вы делаете с теми, кто не платит?

ВОЛКИ

Ваши мстители сделали своим ремеслом налёты на других преступников. Логова банд и явки, бордели с полной кассой, наркопритоны могут быть готовы к приходу Синих Мундиров, разъярённых призраков и даже демона, но не к вашему.

Вы занялись этим промыслом из-за мести, желания прославиться или спортивного интереса, но все знают, что только не ради наживы, — иначе вы бы ничем не отличались от обычного ворья.

СТАРТОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ: качество (оружие), тайное логово, тренировка (воля).

Кто ваши цели? Почему вы выбрали их? Как вам удаётся на шаг опережать их гнев? Что произойдёт, когда они вас настигнут?

ЖЕТОНЫ

Ваши мстители — Синие Мундиры, Смотрители Духов, инспекторы или другие так называемые хранители покоя Дасквола. Вы насмотрелись на порочность организации и на собственном опыте убедились в тщетности попыток работать в рамках системы. Сбросив оковы бюрократии и политики, вы взяли нести справедливость туда, где закон бессилён — или хуже: замешан в преступлениях.

СТАРТОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ: тайное логово, тренировка (воля), тренировка (чутьё).

Жетонам часто приходится жить двойной жизнью и иметь дело с возникающими из-за этого проблемами. Как вы храните свою деятельность в секрете? Кому вы доверяете эту тайну? Что случится, если вас раскроют?

Команда начинает с **2 монетами** (это остатки ваших сбережений). У неё **ранг 0, жёсткий контроль и 0 пунктов репутации.**

ДОБАВЬТЕ СТРАСТЬ: ДОЛГ

«Никто не понимает мстителей, даже они сами. Должно быть, эти глупцы ежедневно молятся о страданиях и смерти, ведь ничего другого они не получают.»

ДЬЮАР ВЭНС, СЛУЖИТЕЛЬ ПЛАЧУЩЕЙ ДАМЫ

В соответствии со своей природой мстители отказались от лёгких преступных доходов или относительной безопасности, предоставляемой накрахмаленным синим мундиром. Их цели и стремления эфемерны и, скорее всего, недостижимы.

Но даже такие устремления нуждаются в подпитке. Все мстители получают вторую страсть — долг (в соответствии с бесплатным талантом **слово дороже денег**). Если у твоего персонажа уже есть такая страсть, выбери второго благодетеля. Ниже приведены примеры страстей, характерных для мстителей.

- ♦ **ДОЛГ:** ты посвятил себя развитию своего сообщества и составляющих его людей, поддержанию семейных традиций или помощи близким. Зачастую твой благодетель — тот, кого ты поддерживаешь.
- ♦ **АЗАРТНЫЕ ИГРЫ:** ты готов прыгнуть выше своей головы, состязаясь с теми, кто выше по положению, делаешь ставки на соревнованиях и т. п.

- ◆ **БЕСПАМЯТСТВО:** ты самолично мучаешь преступников сверх предписываемого справедливостью. Доводишь себя до беспамятства наркотиками и алкоголем или разрушаешь себя другими способами.
- ◆ **НАСЛАЖДЕНИЕ:** ты ищешь похвалы со стороны опекаемых, друзей или близких. Балуеть себя изысканными блюдами и напитками, чтением старинных романов и т. д.
- ◆ **ПОТУСТОРОННЕЕ:** ты одержим демонами или духами — стараешься узнать о них всё, а не только полезные факты. Общаешься со странными личностями или стремишься раздвинуть границы обыденного.
- ◆ **РЕЛИГИЯ:** ты служишь в церкви, соблюдаешь сверхъестественный обет, почитаешь предков и т. п.
- ◆ **РОСКОШЬ:** трофеи с поверженных тобой врагов, народное восхищение, двойная жизнь.

ВЫБЕРИТЕ РЕНОМЕ И ЛОГОВО

Ваша команда только-только сложилась и обзавелась логовом. Учитывая, что персонажи как-то жили до этого момента и занимались разными авантюрами, определите, с каким реноме среди организаций преступного мира вы начинаете свою карьеру. Выберите одну из характеристик в списке справа или придумайте свою.

Вы получаете опыт каждый раз, когда поддерживаете реноме своей команды, так что рассматривайте это как ещё один указатель на то, во что вы хотите играть. Будет ли команда безрассудно тщеславна, выбирая цели более высоких рангов? Будет ли она дерзко братья за дела, которые прочие считают слишком рискованными? Интересны ли вам потусторонние тайны Мрака?

Обсудите, где команда устроит своё **логово**. Начинаете вы организацией с рангом 0, поэтому ваше логово — это очень скромное или вообще заброшенное место. Выберите один из описанных ниже вариантов или придумайте свой:

- ◆ **полузатопленный грот** в лабиринте подземных каналов под городом;
- ◆ **заброшенная башня** на старой полуразрушенной стене;
- ◆ **непритязательная задняя комната** в лавке;
- ◆ **маленький заброшенный домик** в конце переулка;
- ◆ **крытая жестью лачуга** на крыше большого дома;
- ◆ **ржавый вагон**, брошенный на старых рельсах.

Взгляните на карту Дасквола (стр. 302 основной книги правил) и выберите часть города, в которой находится ваше логово. Вы облюбова-

Бесстрашные

Благородные

Изобретательные

Потусторонние

Ревностные

Свободомыслящие

Таинственные

Честолюбивые

ли бесхозный уголок в квартале богачей или обустроили одну из хибар в трущобах? Хорошее место для логова самых разных бунтарей — **Вороний перекрёсток**. Этот район печально известен своими уличными бандами и обнаглевшими преступниками.

ОПРЕДЕЛИТЕ СВОИ ЗАПОВЕДНЫЕ ЗЕМЛИ

Ваша команда только что появилась на свет, но вы уже избрали какую-то часть района своими **заповедными землями**. Вы взяли их на себя и хорошо знаете эти места. Территория ваша невелика — всего 3 – 4 квартала, но вы уже задеваете чьи-то интересы.

Ведущий сообщает вам, на отношения с какими организациями повлияло ваше присутствие:

- ♦ одна организация довольна тем, что вы поддерживаете порядок. Вы получаете **+2 к отношениям** с ней;
- ♦ другая организация оказалась под угрозой из-за вашего присутствия. Вы получаете **-2 к отношениям** с ней.

Выберите предпочитаемый способ поддерживать здесь порядок:

- ♦ **ПРЕСЕЧЕНИЕ**: борьба с преступностью;
- ♦ **ПРОТЕСТ**: неповиновение жестоким законам и традициям;
- ♦ **СПЛОЧЕНИЕ**: объединение жителей в общей борьбе;
- ♦ **УСТРАШЕНИЕ**: запугивание ваших врагов.

Готовясь к операции любимого типа в своих заповедных землях, бросайте **+d6** при любых проверках **сбора информации**, а также получите дополнительное **действие передышки** для подготовки к этому делу. Это может помочь вам обнаружить завязку, достать полезный ресурс, найти подходящую цель и так далее.

Приобретая **актив**, вы расширяете размеры или тип заповедных земель, или и то, и другое вместе. Уточните с ведущим детали описания новых мест и методы, которые там лучше всего работают.

ВЫБЕРИТЕ ТАЛАНТ

Взгляните на список талантов вашей команды и выберите один из них. Если вам трудно определиться, возьмите верхний: это хороший выбор по умолчанию. Очень важно выбрать талант, который подойдёт всем игрокам. В будущем, набирая опыт, вы можете получить новые таланты.

Подобно типу команды, реноме, логову и заповедным землям талант — ещё один способ определить фокус игры. Вы не просто «мстители вообще», вы *бесстрашные жетоны с логовом в старой сторожевой башне*, заповедными землями в *Углище рядом с заводами*, предпочитающие заниматься *пресечением* и обладающие талантом **каратели**. Это очерчивает общий контур и помогает с самого начала задать направление игры.

ВЫБЕРИТЕ УЛУЧШЕНИЯ КОМАНДЫ

Улучшение — это полезная деталь, помогающая команде каким-то образом: например, лодка или специалист (см. подробные описания на странице 8). У каждой предыстории есть три заданных **стартовых улучшения**, которые ей соответствуют (такие, например, как **тренировка воли**, **жильё** и **защищённое логово** у команды гаргулий). **Общий список улучшений** см. на стр. 111 в книге «Клинки во тьме».

Вам надо выбрать **ещё два улучшения** для команды, так что в сумме в начале игры их получится пять. Выбирать можно из списка улучшений мстителей, а также из общего списка улучшений, доступных всем. *Например, вы можете выбрать особое улучшение «экипировка мстителей», а также общее улучшение «качество (оружие)».*

После выбора улучшений ведущий называет две организации, на отношения с которыми этот выбор влияет:

- ♦ одна организация помогла вам добыть это улучшение. Её члены по какой-то причине симпатизируют вам, так что вы получаете **+1 к отношениям** с ними. Вы можете заплатить **1 монету** в благодарность за их расположение и получить **+2 к отношениям**;
- ♦ другая организация понесла ущерб, когда вы обзавелись улучшением. Её члены вас не любят, и вы получаете **-2 к отношениям** с ними. Вы можете откупиться от них **1 монетой** и получить **-1 к отношениям**.

В будущем, получив достаточно опыта, вы сможете приобрести больше улучшений (см. «**Развитие**», стр. 62 в основной книге правил «Клинки во тьме»).

ВЫБЕРИТЕ ЦЕННОГО ЗНАКОМОГО

Взгляните на список потенциальных знакомых в своём бланке команды. Выберите, кто из них будет вам хорошим другом, давним союзником или партнёром в борьбе с преступностью. Ведущий после этого сообщит вам, на отношения с какими организациями повлиял ваш выбор:

- ♦ для одной из организаций этот человек — друг, и вы получаете **+1 к отношениям** с ней;
- ♦ другая организация не особо его любит, и вы получаете **-1 к отношениям** с ней.

Как вариант, данное знакомство для этих организаций ещё более значимо, так что вы получаете +2 и -2 к **отношениям** вместо +1 и -1.



СПЕЦИАЛИСТЫ

Специалист — это союзник вашей команды. Чтобы обзавестись новым специалистом, потратьте **два пункта улучшений** и опишите его по схеме, приведённой ниже.

Создание специалиста

Выберите **тип специалиста** из списка ниже:

- ◆ **МАСТЕР:** механик, врач, искровой инженер, химик;
- ◆ **СМЕЛЬЧАК:** солдат, стражник, следопыт, моряк, бывший наёмник;
- ◆ **ОСВЕДОМИТЕЛЬ:** инспектор, шпион, собиратель слухов, учёный;
- ◆ **КОЛДУН:** мистик, гондольер, оккультист, знахарь;
- ◆ **ПОРЧЕННЫЙ:** сталкер мёртвых земель, одержимый, автоматон, призрак.

Запишите **тип** специалиста, его имя и важные особенности.

Качество специалиста равно рангу вашей команды +1. Масштаб его всегда равен нулю (это 1 человек). Качество ваших специалистов растёт, когда ранг команды повышается.

Некоторые улучшения команды добавляют специалисту свойство «увлечённый», что даёт ему +d6 при проверках профильной деятельности. Так, если вы — команда 1-го ранга и у вас есть увлечённый мастер (+d6), он бросает 3 кубика, когда пытается сделать для вас искровой тросомёт.

Достоинства и недостатки

Каждому специалисту дайте одно либо два **достоинства** из списка, а затем такое же количество **недостатков**.

Достоинства:

- ◆ **Неуловимый:** специалиста легко упустить из виду или недооценить.
- ◆ **Лояльный:** специалист неподкупен и не предаст вас.
- ◆ **Самостоятельный:** специалист способен принимать толковые решения и проявлять инициативу в отсутствие прямых приказов.
- ◆ **Упорный:** специалист ни за что не отступится от начатого дела.

Недостатки:

- ◆ **Злопамятный:** у специалиста есть собственные мрачные планы.
- ◆ **Необязательный:** специалист не всегда в доступе — он может быть занят другими делами, предаваться порокам и т. д.
- ◆ **Обеспокоенный:** у специалиста проблемы — с законом, конкурентами или даже самим собой.
- ◆ **Принципиальный:** у специалиста есть этика или ценности, от которых он не отступится даже в ущерб себе или делу.

УЛУЧШЕНИЕ СПЕЦИАЛИСТА

Потратив два улучшения команды, вы можете добавить специалисту **дополнительный тип**. Пока специалист занимается делом, профильным хотя бы для одного из его типов, он пользуется своим полным уровнем качества. В остальных случаях его качество считается равным нулю. Специалист не может сочетать больше двух типов одновременно.

ПРИМЕНЕНИЕ СПЕЦИАЛИСТА

Посылая специалиста на задание, пройдите проверку его **качества**, чтобы посмотреть, как у него пойдут дела. Как вариант, один из игроков может координировать его действия, руководя **совместной проверкой**. Если вы даёте специалисту прямые распоряжения, используйте **приказ**. Если вы действуете с ним бок о бок, применяйте подходящий навык. Качество препятствия, с которым предстоит иметь дело, сравнивается с качеством специалиста, когда вы определяете уровень риска и эффективность действия.

Терьеры пытаются выжить Точильщиков из переулка, где те торгуют «искрой». Они посылают своего специалиста-осведомителя Лейлу узнать как можно больше о делах банды. Ведущий бросает за качество специалиста 2 кубика, у него получается 4. Через час Лейла возвращается с информацией о местоположении их складов, но в дурном настроении: «Они заметили меня, так что ждите неприятностей» (ведущий продвигает счётчик «столкновение с Точильщиками», но Лейла добилась успеха).

ПОВРЕЖДЕНИЯ И ЛЕЧЕНИЕ СПЕЦИАЛИСТОВ

Специалисты получают повреждения аналогично персонажам игроков. Повреждения бывают четырёх уровней:

- ◆ **Ослаблен.** Эффективность специалиста снижается.
- ◆ **Неэффективен.** Качество специалиста снижается (-дб).
- ◆ **Бесплезен.** Специалист ничего не может делать, пока не выздоровеет.
- ◆ **Мёртв.** Специалиста больше нет.

Все ваши специалисты лечатся во время передышки. Если обстоятельства позволяют, то за время передышки каждый специалист уменьшает уровень повреждений на 1 (или на 2, если кто-то из персонажей игроков тратит действие передышки и помогает ему восстановиться).

Если специалист погиб, его можно заменить. Потратьте количество пунктов репутации, равное вашему рангу +2, плюс два действия передышки, чтобы нанять нового специалиста.



ПАМЯТКА ПО СОЗДАНИЮ КОМАНДЫ МСТИТЕЛЕЙ

1 Выберите предысторию. От предыстории зависят общая цель группы, её стартовые улучшения и причина возникновения.

- ♦ **Гаргульи:** стражи своих домов. **Стартовые улучшения:** жильё, защищённое логово, тренировка (воля).
- ♦ **Волки:** каратели, движимые желанием отомстить или спортивным интересом. **Стартовые улучшения:** качество (оружие), тайное логово, тренировка (воля).
- ♦ **Жетоны:** законники Дасквола, разочаровавшиеся в официальном правосудии. **Стартовые улучшения:** тайное логово, тренировка (воля), тренировка (чутьё).

Вы начинаете с **рангом 0, жёстким контролем и репутацией 0**. На старте у вас **2 монеты**.

Каждый персонаж получает дополнительную **страсть**: долг.

2 Выберите реноме и логово. Как вы выглядите в глазах других организаций: *бесстрашные, благородные, изобретательные, потусторонние, ревностные, свободомыслящие, таинственные, честлюбивые*. Взгляните на карту города и выберите район. Опишите своё логово в нём.

3 Определите свои заповедные земли. Выберите район, где находятся ваши заповедные земли. Запишите связанные с ними отношения с организациями:

- ♦ одна организация довольна тем, что вы поддерживаете порядок. Вы получаете **+2 к отношениям** с ней;
- ♦ другая организация оказалась под угрозой из-за вашего присутствия. Вы получаете **-2 к отношениям** с ней.

4 Выберите талант. Их список приведён в серой колонке в середине бланка команды. Если трудно выбрать, возьмите первый талант из списка: это хороший вариант по умолчанию.

5 Выберите улучшения команды. Три улучшения уже отмечены у вас в бланке. Выберите ещё два. Если у вас есть специалист, создайте его по описанной ранее схеме. Отметьте изменения в отношениях с другими организациями, связанные с этими улучшениями:

- ♦ одна организация помогла вам приобрести улучшение. Добавьте **+1 к своим отношениям** с ней или потратьте **1 монету** и добавьте **+2 к отношениям**;
- ♦ другая организация пострадала, когда вы обзавелись своим улучшением. Ухудшите **отношения** с ней на **2** или вместо этого потратьте **1 монету** и ухудшите их на **1**.

6 Выберите ценного знакомого. Отметьте персонажа, который является вашим близким другом, давним союзником или партнёром по свершению правосудия. Отметьте изменения отношений с другими организациями, связанными с этим знакомым:

- ♦ одна организация тоже с ним дружит. Улучшите **отношения** с ней на **+1**;
- ♦ другая организация с ним не дружит. Ухудшите **отношения** с ней на **1**.

Вы можете также увеличить значимость этих отношений и вместо **+1** и **-1** получить **+2** и **-2** соответственно.

На иллюстрации: у логова мстителей часто есть тайные входы и выходы через каналы.

МСТИТЕЛИ

Дерзкие каратели

Вы бросаете вызов прогнившим структурам этого города — и преступным группировкам, и бессердечным законникам. Ваш путь — путь насилия и безумия.

Играя мстителей, вы получаете опыт, когда пресекаете преступления, защищаете горожан или вступаете в конфликт с законом.

Что требуется для торжества справедливости? Есть ли те, кто может не опасаться вашего приговора?

СТАРТОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

- ◆ **ТРЕНИРОВКА: ВОЛЯ**
- ◆ **ДВА ДРУГИХ ЗАВИСЯТ ОТ ПРЕДЫСТОРИИ**

ЗАПОВЕДНЫЕ ЗЕМЛИ

Выберите предпочитаемый тип операций:

- ◆ **ПРЕСЕЧЕНИЕ:** борьба с преступностью;
- ◆ **ПРОТЕСТ:** неповиновение жестоким законам и традициям;
- ◆ **СПЛОЧЕНИЕ:** объединение жителей в общей борьбе;
- ◆ **УСТРАШЕНИЕ:** запугивание ваших врагов.

ЗНАКОМЫЕ

- ◆ **МАРА**, старший инспектор. Возможно, подкидывает вам дела, за которые Синие Мундиры не желают браться?
- ◆ **ДЮЖИНА**, левиафанобой. Возможно, она ваш поставщик?
- ◆ **СОРЕН**, беспокойный призрак. Возможно, он рассказывает вам о причинённом ему зле?
- ◆ **РЕМИРА**, Гасильщик поневоле. Возможно, она сообщает вам о действиях банды?
- ◆ **АНИС**, Смотритель Духов. Возможно, Смотритель, сомневающийся в решениях руководства?
- ◆ **БРИН**, гениальный изобретатель. Возможно, ваш источник хитроумных устройств и ценных приспособлений?

УЛУЧШЕНИЯ МСТИТЕЛЕЙ

- ◆ **ЭКИПИРОВКА МСТИТЕЛЕЙ:** вы получаете 2 дополнительных пункта нагрузки для оружия или средств. Например, можно носить средства перевоплощения и длинный клинок (оружие), оставаясь с нулевой нагрузкой.
- ◆ **УВЛЕЧЁННЫЕ МАСТЕРА:** все ваши специалисты типа «мастера» бросают +d6 при соответствующих профильных проверках.
- ◆ **ВОЛЯ К ПОБЕДЕ:** все ваши специалисты получают тип «смельчаки» бесплатно (они могут относиться сразу к трём типам специалистов).
- ◆ **ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ СИЛЫ:** у ваших специалистов обширные связи и доступ к проверенным сведениям. Они бросают +d6 при самостоятельном сборе информации.
- ◆ **ЗАКАЛЁННЫЕ:** у каждого персонажа игрока появляется дополнительная ячеика травмы. Это улучшение стоит как 3 обычных. Оно позволяет при желании вернуть в игру персонажа, получившего четвёртую травму.

АКТИВЫ МСТИТЕЛЕЙ

ПРЕДАННЫЕ СОЮЗНИКИ	МЕСТНЫЕ ЗНАМЕНОСТИ	ПОПУЛЯРНОСТЬ	ПОТАЙНЫЕ ХОДЫ	КАТАКОМБЫ
АКТИВНЫЕ ГРАЖДАНЕ	ТЕРРИТОРИЯ	ЛОГОВО	ТЕРРИТОРИЯ	ЛАЗАРЕТ
ПРЕВЫШЕ ЗАКОНА	НАПЕРСНИКИ СИНХ МУНДИРОВ	ДОЗОРНЫЕ	ПОСТАВЩИКИ	ОСОБО ОПАСНЫ

АКТИВНЫЕ ГРАЖДАНЕ: крупная шайка (20 человек, масштаб 3) горожан, готовых при необходимости встать на вашу сторону. Чтобы собрать их и определить качество, требуется **приобрести ресурс**.
ДОЗОРНЫЕ: бросайте **+d6** при проверках **ОХОТЫ** и **РАЗВЕДКИ** на своей территории.

КАТАКОМБЫ: в этом помещении бросайте **+d6** при проверках изучения и ремесла. В этих давно забытых залах много укромных уголков (**нет знакомого и неприятностей**).

ЛАЗАРЕТ: бросайте **+d6** при проверках лечения. В лазарете также есть койки для длительного лечения (**нет знакомого и неприятностей**).

МЕСТНЫЕ ЗНАМЕНОСТИ: бросайте **+d6** при утолении страсти. Если ты увлекаешься страстью, выполняя свой долг, то получи **+1 к репутации** помимо обычных последствий.

НАПЕРСНИКИ Синих Мундиров: в конце каждого дела вы **снижаете подозрения на 2 пункта**. Друг в страже помогает некоторым рапортам исчезать.

ОСОБО ОПАСНЫ: вы получаете **+2 пункта репутации к награде** за дело, связанное с противодействием закону. Народу нравится смотреть, как Синие Мундиры получают по заслугам.

ПОПУЛЯРНОСТЬ: вы получаете **+2 пункта репутации к награде** за дело, связанное с противодействием криминалу. Подойдет и пресечение преступлений, и ослабление контроля преступных организаций.

ПОСТАВЩИКИ: бросайте **+d6** при **приобретении ресурса**. Несколько знакомых торговцев и контрабандистов приберегают свои лучшие товары специально для вас.

ПОТАЙНЫЕ ХОДЫ: бросайте **+d6**, когда **ПРОНИКАЕТЕ** обратно в своё логово (**нет знакомого и неприятностей**).

ПРЕВЫШЕ ЗАКОНА: люди готовы подвергнуть себя опасности ради вас. Если ваши **отношения** с горожанами равны **+3**, то при определении напастей и отсидки ваш уровень розыска считается на 1 ниже.

ПРЕДАННЫЕ СОЮЗНИКИ: все ваши специалисты считаются **лояльными**. Какими клятвами вы обеспечиваете такую преданность?

ЗНАКОМЫЕ И НЕПРИЯТНОСТИ

Каждый актив мстителей, если не указано «**Нет знакомого и неприятностей**», приносит вместе с собой нового **знакомого** команды и угрожающие активу **неприятности**. Подробнее см. **Знакомые и неприятности** на стр. 18.

ТАЛАНТЫ МСТИТЕЛЕЙ

Слово дороже денег

Вы можете тратить **репутацию** вместо **монет** для действий передышки. Кроме того, каждый член команды берёт **долг** в качестве второй страсти.

Команда мстителей бесплатно получает этот талант (помимо одного стартового таланта на выбор). Персонажи, у которых уже есть долг, выбирают второго благодетеля.

КАРАТЕЛИ

Каждый персонаж игрока может добавить +1 уровень к навыку **ОХОТЫ**, **ПРИКАЗА** или **ПРОНИКНОВЕНИЯ** (до максимального уровня 3).

Каждый игрок выбирает навык отдельно, члены команды не обязаны увеличивать один и тот же навык. Если вы выбрали этот талант во время создания персонажей и команды, то можете таким образом превысить обычное стартовое ограничение для уровней навыка.

ГОТОВЬСЯ К ХУДШЕМУ

Дважды за игровую встречу при прохождении **отчаянной** проверки мстители могут получить либо +1 к эффективности, либо снижение риска, как если бы осуществили подготовку. Опишите соответствующий флешбэк.

Вы перестраховались, обвели противника вокруг пальца или как-то иначе подготовились к худшему. Считайте это успешным действием подготовки.

КОСТЬ В ГОРЛЕ

Применяя планы «скрытность» или «нападение» против цели с более высоким **рангом**, считайте свой **ранг** на 1 выше.

Этот талант действует на протяжении всего дела, повышая качество при любых проверках против вашей цели.

ЛОЖНЫЙ СЛЕД

В конце дела вы можете пожертвовать половиной заработанной **репутации**, чтобы отношения с пострадавшей организацией ухудшились не у вашей команды, а у кого-то ещё.

Благодаря значительным усилиям и с помощью преданных союзников вы получили возможность одновременно и обрести награду, и свалить ответственность на других. Как вам удалось переложить вину на кого-то ещё? Кто знает правду?

МОРАЛЬНЫЙ КОДЕКС

Каждый персонаж получает дополнительный **источник опыта**: выполнил обещание дорогой для себя или команды ценой.

ОПОРА

Во время передышки один из ваших знакомых или специалистов может совершить действие, чтобы приобрести ресурс для команды, отвести **подозрения** или позволить вам пройти проверку лечения (ваше действие передышки не тратится).

ПОДДЕРЖКА

Потратьте 1 **пункт репутации** и опишите, как один из ваших знакомых подверг себя опасности, чтобы вам помочь. На ближайшее дело каждый член команды получает +1 уровень к навыку, в котором разбирается ваш знакомый.

Этот талант связан с опасностью, которой подвергается знакомый, чтобы вам помочь. Продвиньте соответствующий счётчик. Если такой опасности ещё нет, запустите новый.

ОБЯЗАТЕЛЬСТВА МСТИТЕЛЕЙ

- 1 Несчастливая семья обращается к вам в поисках возмездия другой организации за смерть родственника.
 - 2 Группа продажных Синих Мундиров «потеряла» важные улики, необходимые, чтобы посадить высокородного преступника в тюрьму.
 - 3 Скowlанские беженцы восстали против угнетателей. Похоже, дело вот-вот дойдёт до кровопролития.
 - 4 Душегубы собираются устранить аристократа, чтобы разрешить кое-какие небольшие противоречия. Их излюбленный способ — спалить здание дотла вместе с жильцами и слугами.
 - 5 Костоломы заставляют предпринимателей с Вороньего перекрёстка продать судье свои заведения по бросовым ценам.
 - 6 Смотрители Духов пытаются найти и уничтожить в Даскволе демона, но им постоянно мешают адепты его культа.
-
- 1 Докеры уверены, что их руководство продалось преступникам, но не могут сами докопаться до истины.
 - 2 На месте мясной лавки, ставшей дьявольской дырой, собираются открыть сиротский приют. Остановите строительство или изгоните тёмные силы, затаившиеся под фундаментом.
 - 3 Банда в Углище сделала шахтёра козлом отпущения. Ему потребуется помощь, чтобы доказать свою невиновность.
 - 4 Барыги заставляют работника лучистой фермы прятать у себя наркотики для них, угрожая в противном случае уничтожить все его посевы.
 - 5 Двое влюблённых ищут убежища. Они принадлежат к разным бандам — Красным Кушкам и Гасильщикам, и если хоть одна из банд узнает об их любви, им конец.
 - 6 Боксёр из порта отказался слить бой, и за его голову объявлена награда.
-
- 1 Кто-то похитил родственника дорожника и оставил записку с требованием принести груз с поезда, минуя таможенную станцию Гаддок.
 - 2 Уже найдены три жертвы серийного убийцы. У них нет признаков и на телах оставлены странные метки. Одна из жертв — ребёнок криминального босса.
 - 3 Призрак обращается к вам, терзаемый жаждой возмездия своему убийце — известному судье.
 - 4 Торговец угрями собирается сознаться в том, что долгие годы кормил рыб трупами. Его старые знакомые хотят замести следы.
 - 5 Группа сталкеров мёртвых земель заработала досрочное освобождение, но персонал Крючев слишком высоко ценит их, чтобы выпустить на волю.
 - 6 Писаки порочат ваше имя и портят ваши отношения с горожанами. Они докопались до правды или сочиняют клевету?

Совет ведущему: попробуй развить обязательство из списка в дело типа «пресечение», «протест», «сплочение» или «устрашение». Чтобы усложнить завязку или дополнить её интересными деталями, используй таблицу на стр. 364 – 365 в основной книге правил «Клинка во тьме».



ГЛАВА 2

ИГРАЕМ МСТИТЕЛЕЙ

ЧТО МЫ ДЕЛАЕМ

Народные мстители — это группа дерзких карателей, оберегающих покой своих близких в городе, которому нет дела до их благополучия.

Впереди их ждут кровавые расправы с преступниками, побеги от Синих Мундиров, нарушенные обещания и те, кто просто не заслуживает спасения.

Цель игры — выяснить, сумеет ли начинающая команда выжить среди уличных банд, могущественных аристократических семей, мстительных призраков, городской стражи и собственных губительных страстей.

ИГРОКИ

Игроки стремятся подарить своим персонажам увлекательную жизнь опасных неоднозначных личностей, презирающих спокойствие и испытывающих на прочность пределы своих возможностей. Кроме того, они должны решить, почему их персонажи поступают именно так. Работа мстителей не приносит прибыли и славы, так что же сподвигло их творить добро? Кто совершил настолько ужасное преступление, что не может остаться безнаказанным? Кто ваши близкие, которых вы поклялись защищать? Когда вы осознали, что Синие Мундиры — всего лишь бандиты со значками?

Игроки под присмотром ведущего совместно задают тон и стиль игры, принимая по мере необходимости определяющие решения, касающиеся бросков кубиков и действий.

ВЕДУЩИЙ

Роль ведущего — обеспечивать живой и динамичный мир вокруг персонажей, делая акцент на законопослушных гражданах и организованной преступности. Он играет всех персонажей, не управляемых игроками, определяя их мотивации и излюбленные методы действий.

Ведущий подкидывает игрокам завязки и проблемы, а затем наблюдает за чередой событий и последствиями.

На иллюстрации: многие банды Дасквола считают станцию Гаддок своими охотничьими угодьями. И мстителям это хорошо известно.

РАНГ И АКТИВЫ

Дасквол — город, погрязший в преступности. Все его банды борются за выживание как крысы в ящике. Союзы недолговечны, а вендетты кровавы. Ваша команда новичков прокладывает себе путь в этом море насилия и упадка. Сломается ли вы под натиском обстоятельств или сумеете устоять и взять то, что вам причитается?

РАНГ

В случае мстителей **ранг** команды отражает другие её достоинства. Вместо богатства и масштаба это сеть осведомителей, содействие угнетаемых и средства борьбы с более крупными организациями. У мстителей не бывает подручных-шаек, так что они не могут разрастись шире, чем их собственная команда, поддерживающие их увлечённые специалисты, а также знакомые, которые по возможности оказывают им помощь, но при этом обременены собственными нуждами.

УСИЛЕНИЕ

Команда мстителей развивается по стандартным правилам. Вам потребуется и **репутация**, и **монеты**, чтобы усилить **контроль** или повысить **ранг**.

АКТИВЫ

Для захвата актива мстителям требуется сначала отбить его у владеющей им организации, а затем сражаться, оберегая его. Вы можете получить актив, помешав планам преступников, раскрыв взяточничество или мошенничество либо применив силу в зависимости от того, как ваша команда предпочитает использовать имеющиеся возможности.

Бывает, что когда мстители берут актив под свою защиту, он видоизменяется. Например, **активные граждане** могли быть **запуганными жителями** (см. активы бандитов, стр. 123 в основной книге правил «Клинки во тьме»), пока мстители не дали отпор державшей их в страхе шайке.

Знакомые и неприятности

Активы мстителей — палка о двух концах. Большинство из них так или иначе привязано к людям, которых вы защищаете. С одной стороны, в благодарность жители готовы позаботиться о вас и оказать сильную помощь. С другой стороны, те же самые люди могут обратиться к вам в трудную минуту, поскольку их некому защитить, кроме вас.

При каждом захвате нового актива занесите в графу «Заповедные земли» его описание и грозящие ему неприятности. Кроме того, добавьте в свой список живущего здесь знакомого. Из этого правила есть несколько исключений: иногда актив — это просто актив. Катакомбы, потайные ходы и лазарет не приносят ни новых знакомых, ни неприятностей.

Неприятности — это счётчики, которые появляются при захвате актива и заполняются вместе с другими действиями персонажей ведущего во время передышки (см. стр. 182 в книге «Клинки во тьме»).

ПРИМЕРЫ ЗНАКОМЫХ И НЕПРИЯТНОСТЕЙ

Запущенные места, которые могут оказаться под опекой мстителей:

- ♦ **Железнодорожная станция Гаддок** и лоточники, продающие свой товар торопящимся пассажирам. **Знакомый:** Нельс, торговец жареной свиной. **Неприятности:** Ульф Железный требует платить за «крышу». Возчики хотят заявить права на этот небогатый район. *Возможно, связана с дозорными или поставщиками?*
- ♦ **Мост на Свечной улице** и живущий под ним одержимый. **Знакомый:** Келлс, бывший архитектор, присматривает за Вскрытой веной — колодецем духов. **Неприятности:** Угри пытаются найти и захватить колодец, часто используют одержимого для собственных нужд. *Возможно, связан с территорией или превыше закона?*
- ♦ **Колокольные склады** и рабочие, нанятые за низкую плату Смотрителями Духов. **Знакомый:** Коррин Элвин, сковланский кузнец, занимается ремонтом крематория. **Неприятности:** лорд Скарлок зачаровывает рабочих, чтобы они крали для него эссенцию духов. Смотрители Духов заметили недостачу. *Возможно, связаны с наперсниками Синих Мундиров или преданными союзниками?*
- ♦ **«Дырявое ведро»** и его завсегдатаи. **Знакомый:** Мардин Чайка, владелец таверны, который при необходимости легко меняет сторону, чтобы выжить. **Неприятности:** война между Воронами, Гасильщиками и Красными Кушаками, в ходе которой каждая из банд хочет заполучить заведение. *Возможно, связано с местными знаменитостями или популярностью?*

ОТБРОСЫ ДАСКВОЛА

Дизо, плотник из Пригорковского переулка, страдает от подагры и долгов.

Цапля, юная посыльная, заботится о трёх младших братьях и сёстрах.

Люкс, пустышка, арендуемый словно вещь, не чувствует физической боли.

Бендис Хайг, золотарь Церкви Плотского Экстаза. Воняет экскрементами.

Трун, в прошлом — охотница на левиафанов. Она потеряла руку в море и до сих пор чувствует её даже на суше.

Делла Шип, извозчица, тайно доставляет грузы для Ролана Волариса. С тех пор как он убил её сестру, Делла больше не задаёт вопросов.

Торь, растиральщик ступней в купальнях Певички на Вороньем перекрёстке. Любит свою работу.

Раст, клерк в следственном отделе. Днём пишет отчёты для инспектора Кропа, ночью дома гладит его костюмы.

Уэллер Башмак, докер, не выходящий из-под отупляющего действия наркотиков. После окончания своего долгого рабочего дня в «Серебряном олене» о нём заботится Век, его супруг.

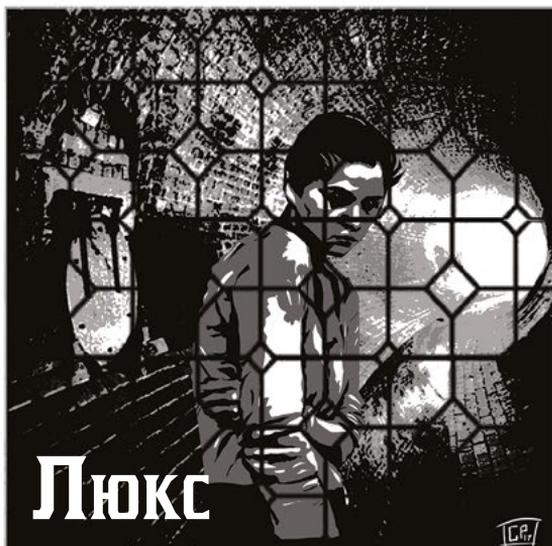
Адда, творческий псевдоним — Раэлла Пророк, пишет низкосортные пошлые романы о знаменитостях Дасквола в издевательской манере.

Каллум Торборн, сковланский корабел с кошмарным кашлем, на прошлой неделе вышел из Крючьев и пытается устроиться на Металлургический завод.

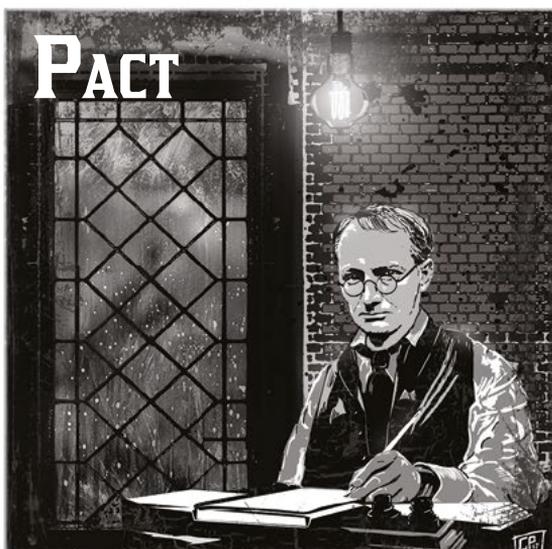
Потрох, подросток, промышляющий рыбой в каналах. Крепкие лёгкие, гнилые зубы.



Делла



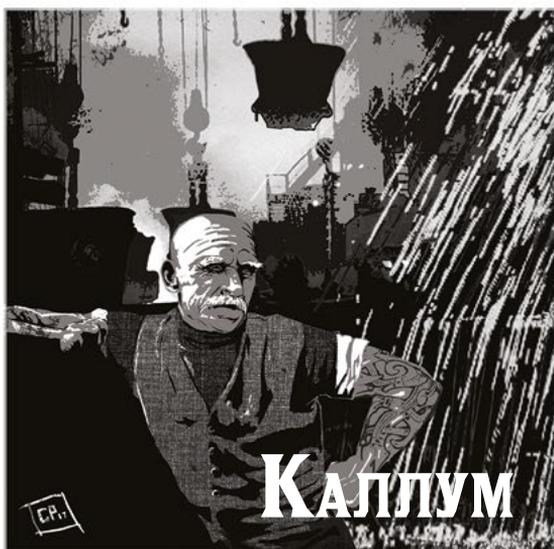
Люкс



Раст



Цапля



НАГРАДА

После завершения дела персонажи игроков получают доход с операции. Награда для мстителей — зеркальное отражение стандартной. Основным вознаграждением будет **репутация**, а полученные **монеты** — необходимым злом.

Дело приносит **1 монету** за ранг цели. Если вы ушли, не прихватив ничего для себя, вы не получаете **монет**.

Команда получает **репутацию** в зависимости от характера операции и сил, на которые она произвела впечатление.

- ♦ **2 пункта:** возмездие за незначительное преступление;
- ♦ **4 пункта:** предотвращение незначительного преступления, защита горожан;
- ♦ **6 пунктов:** возмездие за крупное преступление. Несколько отмщённых или спасённых;
- ♦ **8 пунктов:** препятствие крупному преступлению. Разоблачение продажных чиновников. Много спасённых;
- ♦ **10+ пунктов:** уничтожение преступной организации.

Монеты записываются в бланке команды или делятся между её членами как угодно.

ПОДОЗРЕНИЯ

В Даскволе много любопытных глаз и доносчиков — как среди живых, так и среди призраков. Что бы вы ни предпринимали, у ваших дел могут найтись свидетели, а уж улики останутся точно.

В игре это отражается таким образом: после каждого дела или столкновения ваша команда вызывает **подозрения** в зависимости от характера операции.

- ♦ **0 пунктов:** всё прошло тихо, без лишних эксцессов;
- ♦ **2 пункта:** всё прошло нормально, обычное дело;
- ♦ **4 пункта:** было шумно и много хаоса, вы заметно наследили;
- ♦ **6 пунктов:** вы катастрофически подставились.

Любая цель с высоким статусом или большими связями дополнительно увеличивает уровень **подозрений** на 1 пункт. Ещё 1 пункт **подозрений** вы получите, если операция проходила на враждебной территории. Если вы находитесь в состоянии войны с другой организацией — тоже плюс 1 пункт. Если в процессе кто-то кого-то убил — ещё 2 пункта (неважно, ваша команда постаралась или нет: трупы всегда привлекают внимание).

Уровень **подозрений** вы отмечаете на соответствующем счётчике в бланке команды.

ПОДОЗРЕНИЯ



РОЗЫСК

На счётчике **ПОДОЗРЕНИЙ** отмечено 2 деления. Когда счётчик заполнится, отметьте 1 уровень **розыска** и обнулите подозрения.

НАПАСТИ

К народным мстителям есть претензии практически у всех. У преступников, на которых вы охотитесь, у Синих Мундиров, которым вы мешаете, и даже у населения, которое вас боится. Даже верность друзей и союзников проверяется на прочность вашей деятельностью.

Поэтому после каждого дела нужно определить, какая напасть случилась на этот раз. Это может быть ищущая вас шайка разбойников, Синий Мундир с вашим портретом на плакате «Разыскивается» или подопечные, пришедшие за помощью.

Разобравшись с наградой и **подозрениями**, ведущий бросает количество кубиков, равное **уровню розыска**, и определяет по таблице, какая напасть случилась. *Если уровень розыска равен нулю, нужно бросить 2 кубика и выбрать меньший результат.*

ПОДОЗРЕНИЯ 0-3		ПОДОЗРЕНИЯ 4-5		ПОДОЗРЕНИЯ 6+	
1-3	Подопечные в беде или дурная слава	1-3	Подопечные в беде или разногласия	1-3	Подражатели или раскол
4-5	Предупреждение или призрак совести	4-5	Вызов или призрак совести	4-5	Устранение или призрак совести
6	Обвинения	6	Распросы	6	Арест

АРЕСТ

Инспектор передал результаты дознания судье, страже выдали ордер на ваш арест. Синие Мундиры отправляют к вам группу захвата (шайка, **масштабом** как минимум равная вашему **уровню розыска**). Вы можете заплатить им, потратив количество **МОНЕТ**, равное вашему **уровню розыска** +3, дать арестовать кого-нибудь (это обнуляет **подозрения**) или же попытаться избежать захвата.

ВЫЗОВ

Одна из организаций бросает вам вызов. Вы можете либо потерять **1 пункт репутации** и **1 монету** за ранг противника в качестве извинений, либо позволить им совершить задуманное, либо принять вызов.

ДУРНАЯ СЛАВА

Поговаривают, что вы опасны для окружающих. Позвольте распространяться слухам (**подозрения** повышаются на ваш ранг +1 пункт), попросите кого-нибудь выступить в вашу защиту (потратьте **2 пункта репутации**) или разберитесь со своим недоброжелателем лично.

ПРИЗРАК СОВЕСТИ

Призрак человека, которого вы не спасли, пришёл мстить. Вам надо или нанять мистика либо Дорожника, чтобы уничтожить либо изгнать духа, или же разобраться с ним лично.

*Нанять персонажа можно, **приобретя ресурс** во время передышки (см. стр. 178 в книге правил «Клинка во тьме»). Качество персонажа используется для проверки удачи, определяющей, насколько успешно он справляется с духом.*

Обвинения

Вы под следствием. Убедите Синих Мундиров, что обвинения беспочвенны, или в результате их деятельности **подозрения** повысятся на 2 пункта.

Подопечные в беде

Кому-то на ваших заповедных землях грозит опасность из-за связанных с ними неприятностей. Окажите помощь, откажитесь от актива или потеряйте уважение (ваш ранг +1 **пункт репутации**), оставшись в стороне.

Подражатели

Какая-то личность или даже организация от вашего имени взялась за дело, которое ей не по зубам. Расхлебайте заваренную ими кашу или потеряйте **3 пункта репутации**, бросив этих неудачников на произвол судьбы.

Предупреждение

Одна из организаций, с которой у вас отрицательные отношения, предупреждает, чтобы вы не вмешивались в её дела. Потеряйте **2 пункта репутации** и обретите врага в своём окружении или отреагируйте жёстко.

Разногласия

Знакомый или друг возмущён тем, что вы слишком далеко зашли. Завоюйте снова его доверие или испытайте на себе его гнев.

Если выпустите ситуацию на самотёк, реакция персонажа ведущего будет зависеть от его отношения к вашей команде. Знакомый просто удаляется из списка либо любой другой персонаж становится врагом команды — запустите соответствующий ему счётчик опасности.

Раскол

Один из самых близких знакомых или даже член команды решил пойти против вас. Убедите его продолжить общее дело, решите вопрос с мятежником или отступитесь от того, чем сейчас занимаетесь, и потеряйте **4 пункта репутации**.

Это может быть близкий знакомый, специалист — кто угодно значимый для команды. Пока вы в соре, он не станет ничем помочь.

Расспросы

Стражники задерживают одного из ваших подручных или знакомых, чтобы расспросить о ваших преступлениях. Почему Синие Мундиры выбрали именно этого человека? Либо дайте им взятку (**2 монеты**), либо пройдите **проверку удачи**, чтобы посмотреть, насколько много лишнего он расскажет (**1–3: подозрения +2, 4–5: подозрения +1**).

Чтобы определить, насколько крепко человек держит язык за зубами, бросайте 2 кубика. Если он матёрый преступник или обладает железной волей — 3 или 4. Слабохарактерный или законопослушный — 1 или ни одного.

Устранение

Организация, которой вы противостояли, отправляет свои силы, чтобы положить этому конец. Отдайте актив, спрячьтесь (и потеряйте **4 пункта репутации**) или начните с ней войну.

ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕДЫШКИ

Мстители могут выбирать из тех же стандартных действий передышки, что и обычные команды (и совершают только одно, если ведут войну). Не забывай, что мстители могут тратить **репутацию** вместо **МОНЕТ** на повышение результативности действий передышки.

Так можно в том числе взаимодействовать со своими подопечными, см. примеры ниже:

- ♦ **Утоление страсти** (в частности своего **долга**): потратить время и **МОНЕТЫ** на людей, которым обещал помогать.
- ♦ **Лечение от повреждений**: соберись с силами перед важным делом, например, в ходе ночных размышлений на вершине высокой башни.
- ♦ **Долгосрочный проект**: укрепи благосостояние района за счёт развития торговли, предоставления жилья, повышения безопасности, просвещения или оказания иной помощи.
- ♦ **Приобретение ресурса**: найми местных авантюристов из числа симпатизирующих или восхищающихся тем, что вы делаете.
- ♦ **Тренировка**: изучи своих врагов, отточь секретные техники боя или научись чему-то у окружающих.
- ♦ **Отвод подозрений**: передай преступников в руки Синих Мундиров, живи двойной непримечательной жизнью и заручись поддержкой своих подопечных.

НОВЫЙ ВАРИАНТ

Кроме того, мстителям доступен дополнительный вид действий передышки:

- ♦ **Подработка**: ты заработал **1 МОНЕТУ**. *Это действие можно выполнить только один раз за передышку.*

ПЕРСОНАЖИ И ОРГАНИЗАЦИИ ВЕДУЩЕГО ВО ВРЕМЯ ПЕРЕДЫШКИ

Пока у вас передышка, другие команды и организации под управлением ведущего могут что-то предпринять. Ведущий заполняет деления на их **счётчиках проектов**, а также выбирает для каждого персонажа или организации одно или два действия, в которых они заинтересованы. **Совет ведущему**: если у мстителей есть активы с **неприятностями**, стоит обратить на них внимание — возможно, какая-то организация захочет продвинуть соответствующий счётчик. Можно выбрать любое действие, которое имеет смысл для данной организации. См. примеры на стр. 182 в основной книге правил «Клинка во тьме».

Когда другие организации предпринимают действия, которые трагируют горожан, **сообщай игрокам об этом** через **друзей, знакомых** или **благодетелей**. Эти слухи и обрывки сплетен могут стать основами для будущих дел или новыми обязательствами.

СТАРТОВАЯ СИТУАЦИЯ: ВНУТРЕННИЕ ДЕМОНЫ

Ваша команда узнаёт о группе барыг, распространяющих наркотик под названием «приманка» — исчезающая через пару дней татуировка, по слухам, из левиафаньей крови. Этот наркотик куда опаснее искры или сонного дыма. Тот, кто попадает в наркопритон, больше не возвращается.

Интересы **лорда Скарлока** простираются на самые разные сферы — политические, противозаконные и оккультные. Недавно он заполучил коллекцию мужчин и женщин, после инъекции левиафаньей крови трансформировавшихся из людей в нечто иное... Сейчас, в переходном состоянии, их сравнительно несложно собирать и содержать. *Неужели Скарлок найдёт способ создать армию гибридов людей и демонов?*

Для поставщиков Скарлока, честолюбивых **Кровопускателей**, эти уродливые чудовища — случайный побочный продукт распространения наркотиков. После внутреннего конфликта из-за торговли людьми, а затем стремительной и жестокой смены власти руководители группы на данный момент сосредоточены на том, чтобы произвести как можно больше «товара» для лорда Скарлока. *Когда Кровопускатели настолько обнаглеют, что начнут просто хватать людей на улицах и вводить им кровь левиафана, чтобы получить нужный результат?*

Кровопускатели получают левиафанью кровь от **Туманных Гончих** — начинающей банды, обладающей связями среди левиафанобоев.

Ваша команда народных мстителей живёт на Вороньем перекрёстке и может положить конец торговле живым товаром или встретить свою гибель, столкнувшись с тремя опасными врагами. Вороний перекрёсток — ваш дом, а все те «никчёмные отбросы» — ваши друзья и соседи. С Уго вы катали кости на прошлой неделе, Орис — твоя любовь детства, а Дрина вправляла одному из вас нос после потасовки с Тревином. Вы уже неделю не видели никого из них. И вряд ли снова увидите.

ОТКРЫВАЮЩАЯ СЦЕНА

Когда игроки создали персонажей и команду, скажи им следующее:

Вы обедаете за столом в доме Лливелинов, в тесной камерке на берегу канала уровнем ниже Зольной улицы. Ремира сидит с вами, пока её муж Аркус возится на кухне, пытаясь приготовить что-то приличное из немногочисленных обрезков и кусочков. Ремира хочет услышать ваш ответ. Её сын Аркво подсел на «приманку» и пропал на два дня. Её дочь Брена — Гасильщик, она не станет действовать против Кровопускателей из страха расстроить главаря своей банды... Так что решение за вами. Откуда вы знаете Ремиру? Возьмётесь ли вы спасти её сына? Начнёте ли вы копаться в тёмном прошлом Ремиры? Откажете ли вы Ремире в помощи и позволите ей разбираться с проблемами самостоятельно?

Играй Ремиру. Она одарённая и проницательная, но столкнулась с непосильной для неё проблемой, и к тому же причастна к делам Гасильщиков, так что ей некуда деваться. Если мстители встанут на её сторону, она поделится соображениями, как помешать вовлечённым бандам. Выбери один из вариантов, приведённых на следующей странице, или же придумай свой исходя из предыстории команды.

Если персонажи объявят, что они не станут помогать, Ремира выразит сожаление и спросит, что они намерены вместо этого делать. Если они не собираются поддержать семью Ллевелинов, то перестают быть желанными гостями, а она продолжит попытки найти тех, кому не всё равно.

ДЕЛО 1: ГРУЗ ТУМАННЫХ ГОНЧИХ

Ремира знает, где и когда будет осуществляться сделка Туманных Гончих и левиафанобоев. Украдите груз, и сделка сорвётся.

- ◆ Место сделки держится в секрете, но Ремира скажет, где искать, если вы возьмётесь за дело.
- ◆ В чём состоит ваш план? Предоставьте необходимую деталь.
- ◆ Проверка расклада. И переходите к делу.

ДЕЛО 2: ЛЕДНИК

Брена не пойдёт в открытую против Кровопускателей, но она знает о мастерской татуировщика, в подвале которой они хранят тела, погружённые в испещрённый рунами бассейн.

- ◆ Судя по описанию, этот бассейн — оккультная святыня. Кому она посвящена? Как вы извлечёте Аркво оттуда?
- ◆ В чём состоит ваш план? Предоставьте необходимую деталь.
- ◆ Проверка расклада. И переходите к делу.

ДРУГИЕ СЦЕНЫ

Играй персонажей ведущего. У Певуна, Маржетты и Скарлока есть планы, не предполагающие вмешательства мстителей. Каждый из них отреагирует на похеху в своём стиле. Они будут создавать проблемы на Вороньем перекрёстке и за его пределами, если не выступить против них. Ты можешь почерпнуть идеи из **таблицы дел** на странице 364 в книге правил «Клинка во тьме».

Кроме того, каждая организация каким-то образом уязвима к активности мстителей. Как персонажи могут использовать сильные стороны своей команды, чтобы помешать преступникам? Узнай, как именно они будут собирать информацию, необходимую для выбора плана, или наоборот, какой план они выберут, прежде чем перейти к сбору информации.

Не надо медлить и погрязать в рассуждениях. В начале дай им простые решения. «Вы хотите разнести казино Кровопускателей? Вряд ли оно сейчас серьёзно защищено».

Попроси их выбрать план, дополнить его деталью — и вперёд.

Продолжение

Кто будет в итоге заправлять торговлей наркотиками на Вороньем перекрёстке? Разберутся ли персонажи со всеми распространителями или примирятся с меньшим злом? Удастся ли им стравить организации друг с другом или придётся противостоять всем одновременно?

Держи на столе карточки с ключевыми вопросами. Игры-«песочницы» зачастую становятся запутанными, и подобные заметки помогают сосредоточиться на главном.

- ◆ Будет Скарлок действовать сам или только через посредников?
- ◆ Можно ли убедить Туманных Гончих сменить покупателя?
- ◆ Можно ли подовать кровожадность Певуна или лишь его смерть остановит Кровопускателей?

Как правило, такие карточки с вопросами часто обзаводятся счётчиками, на которых ты будешь отмечать развитие событий. Со временем ситуация развернётся совершенно непредсказуемым образом и у вас получится уникальная история. По мере развития команда будет заниматься новыми проблемами и получать новые обязательства.

КРОВОПУСКАТЕЛИ**РАНГ II****СЧЁТЧИК ОРГАНИЗАЦИИ**

Команда предприимчивых наркоторговцев, отхвативших щедро политый кровью кусок Вороньего перекрёстка

Захватить контроль над оборотом наркотиков на Вороньем перекрёстке **8**

ТЕРРИТОРИЯ: штаб-квартира в заброшенной усадьбе в Шести Башнях. Они держат казино, мастерскую татуировщика и бордель на Вороньем перекрёстке на территории, раньше принадлежавшей Красным Кушкам.

ПЕРСОНАЖИ: Певун Хайг, глава: заносчивый, агрессивный, щёголь; Оскарр Скарлок, племянник лорда Скарлока: мистик, молодой, жуткий.

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: небольшая, но хорошо обученная группа бывших морских офицеров. Несколько призраков, связанных чарами.

ОСОБЕННОСТИ: Кровопущателей боятся из-за их внезапных вспышек жестокости и связей с демонами. У них есть козырь при запугивании жителей Вороньего перекрёстка.

СОЮЗНИКИ: лорд Скарлок, Гасильщики, Мглистые Сёстры.

ВРАГИ: Красные Кушки, Смотрители Духов, Вороны.

ПОЛОЖЕНИЕ: Певун недавно единолично возглавил Кровопущателей, пустив пулю в лоб своему партнёру Арси Килью. Теперь он ищет возможность закрепитесь на Вороньем перекрёстке, заменив торговлю обычными наркотиками своим товаром из крови демонов. Его помощник Оскарр жаждет проникнуть в тайны левиафаньей крови и даже сделал себе татуировку на её основе!

ЛОРД СКАРЛОК**РАНГ III****СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ**

Очень древний аристократ. Говорят, он бессмертен подобно Императору. Возможно, вампир или волшебник. Одержим магическими секретами

Исполнить долг перед Сетаррой **12**

Раздобывать магические секреты (повторяется) **6**

ТЕРРИТОРИЯ: тайное логово вне города. Разваливающееся имение в Шести Башнях, а также катакомбы под ним. Целый ряд предприятий и культовых сооружений в городе. Зачем Скарлок их приобретает — известно только ему.

ПЕРСОНАЖИ: лорд Скарлок: загадочный, бесчувственный, оккультист, старомодный. Частное лицо, но его могущество ставит его на одну доску с организацией. Он в одиночку сопоставим по силе с отрядом с масштабом 3, т. е. в конфликтах равен крупной шайке в 20 человек.

ВАЖНЫЕ РЕСУРСЫ: внушительная коллекция оккультных и магических вещей и книг. Древний демонический храм.

ОСОБЕННОСТИ: Скарлок идеально защищён от духов. Призраки его не слышат, не видят и не могут причинить ему вред. Двигается он совершенно бесшумно, а порой на нём бывает трудно сосредоточить взгляд.

СОЮЗНИКИ: Городской Совет, Синие Мундиры, инспекторы, забытые боги.

ВРАГИ: Смотрители Духов, Бессмертный Император.

ПОЛОЖЕНИЕ: Лорд Скарлок связан древней магией с демоном Сетаррой. Кто из них господин, а кто слуга? За столетия они много раз менялись ролями. Сейчас Скарлок должен исполнить свой долг перед Сетаррой. Сетарра нашла в гавани города гнездо морских демонов, заключённых в камень и магически скованных во времена Катаклизма. Она хочет их освободить, чтобы увидеть, как демонический гнев падёт на мир людей. Или Скарлок поможет ей в этом, или его ждёт ужасная участь.

ТУМАННЫЕ ГОНЧИЕ**РАНГ I****СЧЁТЧИКИ ОРГАНИЗАЦИИ***Команда перевозчиков, ищущая покровителя*

Уничтожить перевозчиков-конкурентов

8

Найти постоянного покровителя

6

Территория: штаб-квартира у причала в подземном канале. Северный и Восточный пути по городским каналам. Северный маршрут по Пустому морю. Источники снабжения в Старом Северном порту.

Персонажи: **Маржетта Вэйл**, глава: немногословная, бесчувственная, бесстрашная. **Медведь**, заместитель: лютый, угрюмый, наглый. **Голди**, штурман: расчётливая, терпеливая, уверенная.

Важные ресурсы: средних размеров пароход «Туманная гончая». Команда из опытных, крепких, суровых, тёртых жизнью моряков — все они когда-то ходили на грузовых судах через Пустое море, но остались без работы из-за новых железных дорог. Обширные запасы имперских транспортных и грузовых документов: частью настоящих, частью поддельных.

Особенности: Вэйл и её команда пережили немало путешествий через Пустое море. Они замкнуты в своей среде и недоверчивы ко всем, кто не зарекомендовал себя в путешествиях. Но они надёжны и верны тем, кто заслужил их доверие.

Союзники: докеры, Гасильщики.

Враги: Синие Мундиры (патрули на каналах), Коршуны (перевозчики-конкуренты, ранг I).

Положение: Харрингтон, квартирмейстер с железного парохода «Ночезрез», по старой дружбе снабжает команду Маржетты бочками с левиафаньей кровью, которую она сбывает Кровопускателям. Навар с этого невелик, подельники Вэйл не прекращают роптать по этому поводу и ищут варианты получше. Что ещё хуже, Коршуны пытаются выяснить личность поставщика и помешать их бизнесу.



ПРОДВИНУТЫЕ ТАЛАНТЫ И ВОЗМОЖНОСТИ

Далее приведены примеры талантов и возможностей, которыми мстители могут обзавестись в процессе игры. Здесь не объясняется, как именно персонаж игрока получает к ним доступ: это всегда выявляется в ходе игры.

СЕМЕЙНЫЕ УЗЫ

Если вы преломили хлеб с главой семьи и открыто показали свою преданность ей, добавьте одного из её членов в список знакомых своей команды.

Если **уровень розыска** вашей команды вырос, когда вы помогли семье, добавьте ещё одного её члена в список знакомых или сделайте близким другом того, кто уже включён туда.

ДЕМОНСТРАЦИЯ ВЕРНОСТИ

Чтобы заслужить непоколебимое доверие со стороны семьи, потребуется лично пострадать за одного из её членов — получить повреждение 3-й степени тяжести, столкнуться с серьёзным осложнением или угодить за решётку.

Доверие: вся семья безоговорочно верит твоим словам. Никто никогда не усомнится в них, пока против тебя нет неопровержимых доказательств. Если кто-то из членов семьи обвинит тебя во лжи или усомнится в твоей преданности, родные могут отвернуться от него, изгнать или даже лишить жизни.

КРОВЬ ЗА КРОВЬ

Если один из членов команды погибает ради семьи, вы навсегда станете героями для этой семьи. Вы получаете **+1 к репутации** за каждое дело благодаря восхвалениям с её стороны, а также **шайку громил** с качеством, равным вашему рангу, и масштабом, зависящим от размера семьи. Если шайку перебили, со временем её заменит другая, если семью не вырезали подчистую.

Если предать семью, с которой вы связаны **семейными узами, демонстрацией верности** или **кровью за кровь**, она превратится в вашего смертельного врага.

НА ДВУХ СТУЛЬЯХ

Если ты живёшь двойной жизнью и разрываешься между служебными обязанностями и народным правосудием, ты получаешь возможность использовать ресурсы Дасквола на благо своего дела, рискуя привлечь к себе нежелательное внимание.

ДВОЙНАЯ ЖИЗНЬ

Когда ты используешь свой служебный жетон, чтобы произвести впечатление на преступников или собрать информацию о своих врагах через ресурсы судебной системы Дасквола, ты можешь приложить **особое усилие** за **+1 пункт подозрений**, а не за стресс.

Если тебя поймали, ты можешь порвать с прошлым, чтобы избежать наказания.

РАЗРЫВ С ПРОШЛЫМ

Когда ты срываешь с себя синий мундир, избавляешься от маски Смотрителя Духов или выбрасываешь медальон инспектора в грязь Дасквола, твоя команда получает 1 уровень розыска и доступ к следующим талантам, которые считаются приобретёнными за счёт **тёмного прошлого** (аналог **необычного таланта** у других типов команд).

- ♦ **НЕЖЕЛАТЕЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ:** вы знаете, как вызвать переполох, способный заставить Синих Мундиров вмешаться в то, на что они обычно закрывают глаза. Если вы организуете ужасающее или сенсационное происшествие с прицелом на кого-то из ваших врагов, получите **+2 к подозрениям** и положите начало связанному с выбранной организацией расследованию, **качество** которого равно вашему **уровню розыска**.
- ♦ **РАЗОБЛАЧЕНИЕ:** вы знаете все грязные секреты Синих Мундиров и можете использовать их для давления на своих бывших сослуживцев. Сталкиваясь с Синим Мундиром или другим законником Дасквола, сообщите, были ли вы с ним знакомы раньше. Если да, бросайте +d6 при использовании в отношении него хитрости, принуждения или шантажа.

БЕЗ КОМПРОМИССОВ

Когда вы ослабили контроль всех преступных организаций в своём районе, ваша команда начинает повсеместно вызывать **страх и ненависть** у всех банд.

СТРАХ И НЕНАВИСТЬ: ваши отрицательные отношения с организациями дают вам **козырь** при запугивании и торге с организациями, члены которых вас боятся. Если отношения с какой-либо бандой в вашем районе становятся положительными, эффект пропадает.

КЛИНКИ: ЗАБЛУДШИЕ МСТИТЕЛИ

До каких пределов цель оправдывает средства? Что если вы не церемонились с теми, кто оказывался у вас на пути? Что если вы просто брали то, что вам было нужно, чтобы выполнить свою работу? Она же гораздо важнее, чем соблюдение правил. В конце концов, если вам придётся задерживаться, участвовать в политических играх или просить прощения, вы никогда не очистите этот город.

Дополнение про мстителей полностью совместимо с основной книгой правил «Клинок во тьме». Если в какой-то момент вы поймёте, что персонажей больше не заботит защита простого народа и они преследуют собственные интересы, то примите наши поздравления: вы играете авантюристов.

И пусть игра идёт так, как идёт.

СРАЖАЙСЯ ЗА ТЕХ, КТО НЕ МОЖЕТ ПОСТОЯТЬ ЗА СЕБЯ

«Дасквол – это рассадник преступности и скверны, кишачий мерзавцами всех мастей. Синие Мундиры? Пустой звук. Это прихвостни богачей и господ, безразличные и глухие к нуждам простого люда. Никто не вступится за слабых и униженных. Никто, кроме меня».

– Аргус Ферн, мститель.

«Мстители» – это дополнение к «Клинкам во тьме», позволяющее сыграть «хороших парней», ну или тех, кто в Даскволе больше всего подходит под такое определение. Здесь описан новый тип команды, а также новые правила по территориям, активам, награде, напастям и действиям передышки, адаптированные для народных мстителей.



Для игры требуется книга «Клинка во тьме».

