

# Месть ведьмы Ильмы

## Дополнительные правила и персонажи

### Циркачи

Персонажи игроков люди талантливые и одаренные в своих областях, но профессиональных воинов среди них нет. Вооруженное столкновение со стражниками равным или превосходящим их числом является большим риском.

Считайте сложность вооруженного конфликта с патрулем стражи равным 4, а сложность убеждения равной 3.

### Ресурсы:

Деньги доступные персонажам игроков в рамках игры исчисляются в условных единицах ресурсов. Это некоторое количество монет и драгоценностей. Там, где не хватило силы красноречия и убеждения, персонажей мастера можно подкупить. Для этого нужно потратить количество единиц ресурсов по одной на каждый недостающий успех.

Циркачи начинают с 2 единицами ресурсов.

### Получение ресурсов.

Выступления, которые дают циркачи будут приносить им некоторую прибыль. Всего таких моментов в игре будет три. Первый в начале игры. И еще по одному после первого и второго заданий ведьмы. Для определения прибыли каждый игрок подбрасывает монету. Выпавший «орел» приносит 1 единицу ресурсов. За исключением самого первого выступления. Там подбрасывается только 2 монеты.

Дополнительными единицами ресурсов игроков может награждать мастер по своему усмотрению.

### Костюмы.

Для своих выступлений персонажи возят с собой целый гардероб, включающий самые разнообразные костюмы. Если им требуются любые простые костюмы, вроде ряс монахов, или одежды крестьян, считайте, что они имеются. Разные специальные костюмы, вроде знатных вельмож, есть в единичном экземпляре. Если не приглядываться, то выглядят костюмы вполне достоверно.

Особенности в **[скобках]** – это характеристики которых у вас еще нет. Вы сможете приобрести их при повышении. См. «Общие правила» игры «Леди Блэкбёрд». <https://studio101.ru/ST9940>

**Секреты** используются только один раз за игру.

# Арно

## Индивидуальные черты:

### Метатель ножей

Ловкость, координация, меткость, ножи, метание вслепую, [скрытный удар], [убийственная точность], [три за раз]

### Знарок людей

Яркая внешность, флирт, внешняя искренность, обман, любимец женщин, [обаяние], [убедительность], [харизма], [стража]

### «Цыган»

Тихая поступь, воровство, карманник, лошади, верховая езда, [азартные игры], [подделка], [торг]

**Нота Второго в цирке.** Однажды, когда Матушка Маа присоединится к Душам, вам придется взять заботу о цирке на свои плечи. Играть эту ноту, когда действуете в интересах спасения Матушки Маа или заботитесь о благополучии цирка. Завершить: уйти из цирка или отдать эту «ношу» другому.

**Нота Чужака.** Люди вашей крови имеют дурную славу разбойников и конокрадов. Играть эту ноту, когда ваше происхождение причиняет неудобства или имеет значение в текущей сцене. Завершить: поклясться жить честно.

**Секрет Гипноза** – вы можете подчинить своей воле простого человека до конца сцены

---

# Анарие

## Индивидуальные черты:

### Акробат

Ловкость, гибкость змеи, канатоходец, карабканье, легкость, [бесшумные прыжки], [высота], [тайное проникновение]

### Плутовка

красотка, отвлечение внимания, скрытность, бесшумность, взлом, ловушки, [темнота], [воровство], [«женские штучки»], [сложные замки]

### Трюкач

неожиданная атака, уязвимое место, скорость, подлость, [бег], [метание], [ножи], [песок]

**Нота Дочери.** Вы дочь своего отца, и своего народа. Играть эту ноту, когда действуете под влиянием Арно, или используете черту Плутовка. Завершить: отречься от своего отца или решить жить честно.

**Нота Любителя высоты.** Вы обожаете ощущение опасности и свободы, ради которых стремитесь забраться как можно выше. Играть эту ноту, когда выбираете путь пролегающий высоко над землей. Завершить: Прекратить рисковать и передвигаться только по твердой земле.

**Секрет Кошки** – сорвавшись с высоты перебросьте кубики или не получите повреждений упав

# Джудо

## Индивидуальные черты:

### Острый язык

Провокация, оскорбления, крепкое словцо, наблюдательность, захват внимания, [сбить с толку], [фокусы], [блеф]

### Уличный боец

драка, кулачный бой, грязные приемы, изворотливость, болевой захват, [подручные предметы], [безрассудство], [скорость], [яростный натиск], [связывание]

### Опасный тип

Интуиция, восприятие, грозный вид, запугивание, допрос, обыск, [определение фальши], [внимание к мелочам], [первая помощь], [лечение], [ловушки]

**Нота Забияки.** *Вы обожаете заманивать людей в ловушку их гнева, заставляя атаковать и подставляться. Играйте эту ноту, когда провоцируете оппонента или решаете конфликт силой.* Завершить: начать договариваться там, где раньше кинулись бы в драку.

**Нота Верного друга.** *Редкие люди смогут терпеть ваши выходки, и тем более предложить искреннюю дружбу. Такими людьми вы дорожите больше себя самого. Играйте эту ноту, когда защищаете своих товарищей от опасности или действуете из дружеских чувств.* Завершить: бросить другу в беде.

**Секрет Железной Воли** – провалив бросок в бою, можете перекинуть все кубики.

---

# Бизерио

## Индивидуальные черты:

### Мастер образа

Гримм, маскировка, правдоподобность, прислуга, дворяне, [манеры], [убедительная ложь], [мимика], [хитрость]

### Великий Актер

фехтование, подвижность, знакомства, подкуп, связи, [блеф], [ловкость], [финт], [стрельба]

### Прилежный ученик

Внимательность, острый глаз, знание языков, образование, анализ, [этикет и танцы], [логика], [копирование], [тайники]

**Нота перевоплощений.** *Вся жизнь – большая сцена, и вы, несомненно, солист. Вы обожаете пробовать себя в разных ролях. Играйте эту ноту, когда используете новый облик.* Завершить: отказаться от грима и костюмов, и действовать от лица самого себя.

**Нота Миротлюбия.** *Кровь пачкает одежду, также как гнев – душу. Играйте эту ноту, когда решаете конфликт мирно или успокаиваете ссорящихся.* Завершить ноту: предпочесть агрессию не попробовав договориться.

**Секрет Сцены** – в любой момент вы можете исчезнуть в облаке дыма и появиться позже.

## Ключевые персонажи мастера

# Ведьма

**«Когда-то меня звали Ильма. Ведающей зовут меня те, кто живет к северу отсюда, Ходящей в ночи – живущие на юге. А жители этого города запомнят Мстящей»**

### Мотив

Покачать весь город. Что бы она не говорила ей наплевать на жителей и число жертв. Легко пойдет на ложь.

### Способности

Сила ведьмы в форме блуждающего огонька весьма ограничена. Ей приходится перемещаться между телами мертвецов, которые весьма быстро разрушаются, когда она вселяется в них. В каждой новой сцене с ведьмой можно использовать для неё новый облик и голос. Колдовство, на которое она сейчас способна требует подготовленных ритуалов. Поэтому она не может поразить персонажей игроков магией, но может напасть на них вселившись в мертвое тело или натравить на них злых духов, предварительно вызвав их и вселив в трупы. Также ей доступны магические ловушки, если она правильно рассчитает где их подготовить. Эффекты её магии в основном базируются на управлении мертвецами, духами, и полчищами крыс. Но не ограничивайтесь этим, если сочтете другой вариант более подходящим.

### Смена типа поведения

С каждой новой встречей ведьма все меньше себя сдерживает. Все более и более явно сквозит её нетерпение и плохо скрываемая злоба. Меняйте её обращение к персонажам с дружественного в начале до нетерпеливо требовательного к концу сценария.

# ОХОТНИК

## Радбауд Ламбер

### Внешность

Седеющий мужчина, в прошлом герой войны и опытный солдат. Последние годы своей жизни он посвятил борьбе с ведьмами и колдунами. Имеет хорошую боевую подготовку, а также снаряжение вроде дымовых шашек, метательных ножей, защитных амулетов. С людьми старается не драться, хотя свою жизнь защищает также решительно как бьется с теми, кто служит злу.

### Мотив

Пытается спасти людей в городе. Но ему противостоит не только ведьма с её колдовством, но и церковь, держащая людей в неведении. В первую очередь пытается понять, как персонажи связаны с ведьмой. Слуги они ей, или такие же жертвы, как и все остальные. Действовать будет согласно своим выводам. Если встреча перерастет в конфликт, постарается скрыться используя дымовую шашку, с едким перчащим дымом.

### Защита от сил ведьмы

Носит амулеты, скрывающие его от сил ведьмы, такие же размещены в его доме. Если персонажи расскажут ведьме о нем, и опишут внешность, то ведьма отправит крыс искать такого человека. И тогда эти метода защиты уже не сработают. Она погибнет, или будет вынужден бежать из города.