

Хищник
Предвечный
*Повествовательная ролевая игра
о неутолимом голоде*

*Конспективный перевод:
Егор Мельников*

Создатели

Авторы текста: Роуз Бейли, Дейв Брукшоу, Джим Фишер, Эмили Григгс, Эндрю Хьюстон, Дэвид Э. Хилл-младший, Дана Хьюз, Мэтью Макфарланд, Рени Ричи, Трэвис Стаут, Питер Вудсворт и Сэм Янг

Разработчик: Мэтью Макфарланд

Редактор: Мишель Лайонс-Макфарланд

Художники: Борджа Линарес, Марк Келли, Джон Бриджес, Дрю Такер, Брайан Лебланк, Мауро Мусси, Брайан Сайм, Майкл Гейдос, Сэм Эрайя и Майк Чейни

Арт-директор: Майк Чейни

Креативный директор: Ричард Томас

Игровое тестирование: Рич Баккаре, Кристин Берд, Джереми Белтон, Флетчер Беннетт, Энджи Бонд, Райан Бонд, Рубен Катинчи, Грег Кёрли, Даркфул, Кайли Дэвис, Бетани Догерти, Дрэгонвульф, Стивен Ойбенкс, Джош Фейл, Рассел Грэхем, Эми Хаус, Меган Джейф, Шон Джейф, Кубрус Джеймс, Скотт Катингер, Эми Кнопф, Даун Линн, Адам Максвелл, Джош Максвелл, Дейв Мартин, Мелисса Мориц, Шон Мулсон, Лиам Нери, Майкл Пуччи, Дэн Шермонд, Мэг Вудсворт, Питер Вудсворт, Бартон Райт и Лоуренс Янг.

Родословная

– Мам? Бен ведёт себя как-то странно.

Лори встревоженно выскользнула из полудрёмы, и книга в мягкой обложке, лежавшая у неё на коленях, упала в песок.

Она прикрыла глаза рукой, защищаясь от полуденных бликов на поверхности моря, и взглянула туда, куда показывала Джессика. Её сын стоял на отшибе, спиной к ней, слегка покачиваясь на неуверенных ножках, как это часто бывает с малышами, но в остальном почти не двигаясь. Бен был достаточно далеко от береговой линии, но что-то в его позе заставило Лори почувствовать, как у неё по спине бежит холодок.

– Я же просила за ним смотреть! – крикнула она, стараясь заглушить раздражением страх.

Лори стряхнула песок с ног и внимательно посмотрела на старшую дочь, которая в ответ только развела руками.

– Я и смотрела! – сказала Джессика. – Он строил замки из песка, прям до этой минуты. А потом просто встал, развернулся и пошёл вон туда. Ты же не думаешь, что я позволила бы ему подойти близко к воде? Да ладно, мам. Расслабься.

– Просто прекрасно, Джесс, – проворчала Лори, но раздражение уже испарилось, оставив после себя только лёгкое чувство вины за то, что она вообще уснула. Кроме того, не было ничего удивительного в том, что Джессика не попыталась сама вернуть Бена. Мальчик часто впадал в угрюмое настроение, и только Лори умела с ним управляться.

Сегодня он был особенно привередлив. Ей даже пришлось поменяться местами с Джесс и просидеть несколько часов на заднем сидении, пока они наконец не оставили Филадельфию далеко позади. Впрочем, даже тогда он вёл себя так невыносимо, что Мэтт в шутку предложил оставить его на воспитание койотам в Пайн Барренс.

Лори уже не раз думала, что поездки с детьми на минигольф, подальше от родного города, были для Мэтта своего рода попыткой удостовериться, что у них в семье всё в порядке. Он никогда этого не говорил, но она знала, что зависимость Бена от матери (и только от неё) иногда вызывала у него беспокойство.

– Привет, тыковка, – тихо окликнула Лори, остановившись над Беном так, что её ноги оказались по обе стороны от него. Обычно это понукало его броситься вперёд и с хихиканьем забраться по ногам вверх, как по стволам деревьев, однако на этот раз он даже не поднял голову. – Чем занимаешься?

Бен не ответил.

– Дорогой, ты в порядке?

Лори взъерошила его волосы, но ответа по-прежнему не было.

Бен смотрел прямо перед собой, глаза были на чём-то сосредоточены, губы беззвучно шевелились, а руки едва заметно сжимались и разжимались. Лори присела рядом с ним.

– Что ты там видишь?

– Мама, – тихонько пробормотал Бен.

Лори нахмурилась. Для него это слово было в новинку. Лори всегда оставалась для него *мамочкой*.

– Мамочка здесь, дорогой. – Она потянулась вниз и взяла его за руки. Наконец он взглянул на неё счастливыми, светлыми глазами, улыбаясь с такой застенчивостью, словно хотел поделиться каким-то секретом.

Он ткнул пухлым пальцем в сторону моря.

– Мама в воде.

Лори посмотрела на волны, но они были голыми и пустыми – конечно, насколько хватало её глаз. Она попробовала придать своему голосу добродушия, которого в этот момент отнюдь не испытывала.

– Ну тогда скажи ей “пока”, крепыш, потому что нам пора пообедать. *Давно* уже пора. Пошли наделаем бутербродов, а?

Бен кивнул и взял её за руку.

– Пока, мама, – пробормотал он, махнув ладошкой волнам.

Той ночью Лори пролежала без сна почти до рассвета, убеждая себя, что тёмный силуэт, который она увидела, когда Бен попрощался с морем, был результатом оптической иллюзии. Что в океане не поджидало нечто огромное и необъятное, погружённое в волны всего на какие-то несколько метров и замершее совсем рядом с береговой линией.

Разумеется, там ничего не было.

Вступление

*Помню, раз или два я скитался по прериям –
и не мог отделаться от чувства, что кто-то следит за мной.
Кто-то, кто хочет лишь одного: чтобы я стал им.
Гарт Эннис, “Проповедник: Аламо”*

Вы не страдаете от кошмаров.

Вы их порождаете.

Было время, когда вы считали себя *обычным*. Во всяком случае, больше, чем сейчас. Вы просыпались по утрам и занимались тем же, чем все остальные. Работа, школа, семья, друзья – этим заботам вы посвящали себя с той же мелочной гордостью и суетливостью, что и другие. За тем исключением, что вы никогда не вписывались в окружающее вас общество. Вы всегда чувствовали, что стоите особняком от огромного стада смертных. И сколько бы вы ни старались быть нормальным, даже сейчас любой скажет, что у вас всегда оставалась жёсткая или даже жестокая жилка, без которой вы просто не были бы собой.

А потом настал день, когда вы столкнулись лицом к лицу с монстром внутри себя. И тогда всё вокруг обрело смысл. Вы не могли писаться в общество смертных по той же причине, по которой лиса не может “вписаться” в вольер, полный пуделей. Дело было не в вашей жестокости. Дело было в *голоде*. Теперь вы знали, как его можно насытить. Возможно, этим нельзя похвастаться, как нельзя похвастаться и любой другой тёмной страстью, присущей людям, однако у вас не было выбора. Это не ваша вина, что вы родились таким. Вы не можете вернуть те времена, когда были другим, когда были *нормальным*. А кроме того, вы бы и не хотели их возвращать, даже если бы это было возможно.

Вы по-прежнему рыщете среди стада обычных смертных, однако теперь вы уже не пытаетесь походить на них. Вы утоляете свой неуёмный голод и оставляете за собой долгий след из ночных кошмаров, не позволяя миру забыть об ужасах, прячущихся в тенях. Вы проникаете в сверхъестественные сообщества с той же лёгкостью, что и в человеческие коллективы, и покидаете их, когда сочтёте нужным. У вас есть собственные уголья и Логово, и вы яростно защищаете свою территорию от враждебных Хищников, от иных порождений тьмы и от смертных Героев, которые то и дело встают на вашем пути, чтобы бросить вам вызов.

Трудно быть монстром, которого все ненавидят или пытаются уничтожить. Может быть, вы выбрали собственный путь и стараетесь никогда не причинять зла живым существам. Может быть, вы утоляете голод только за счёт самых страшных преступников этого мира. А может, вы приняли свою чудовищную природу и стали монстром, каким он изображается в тысячах разных сказаний, сложенных за века до вашего рождения.

Как бы то ни было, вы не позволите саге о вашей своей собственной жизни закончиться смертью чудовища. Человечество уже достаточно слушало выдумки кровожадных Героев. В этой легенде последнее слово скажете вы.

Идея

В сессинге **Хищник: Предвечный** вам отводится роль одного из Отродий – людей, рождённых с душами грандиозных монстров из древних сказаний: драконов, грифонов, кракенов, людоедов или других, ещё более грозных существ. Всю жизнь вас преследовали кошмары, мало чем отличавшиеся от кошмаров обычных людей. Вам снилось, как следом за вами гонится хищник с оскаленной

пастью. Как вас утягивает в подводные глубины. Как вы падаете в бездонную пропасть. Как вас раздавливают исполинские лапы.

А может быть, страх прокрадывался в ваше сердце потому, что вы замечали в темноте рядом с собой бесформенные, непостижимые силуэты. Вы видели то же, что люди видели ещё на заре истории – с той оговоркой, что вас не устроила роль беззащитной жертвы. В одну из ночей вы попросту перестали бежать. Вместо этого вы развернулись навстречу собственному кошмару, чтобы увидеть лицо своего истязателя. И только в этот момент вы поняли, что *всегда* были монстром из собственных сновидений.

Постижение своей настоящей природы может стать травматическим или отчаянным опытом, но для многих Отродий – также известных как Отпрыски – оно сопряжено с чувством глубокого облегчения. Впервые за долгое время они понимали причину голода, который терзал их всю жизнь. Они понимали, что заставляло их делать пугающие поступки, иногда стоившие им друзей, семьи, славы или богатств. Только сейчас для них становилось ясно, откуда взялась их ненасытная потребность господствовать над окружающими, похищать чужие богатства, поглощать груды пищи, мстить или уничтожать.

Однако суть Хищника определяется не только Голодом. Молодые представители этой чудовищной расы нередко объединяются в целые *выводки* себе подобных, формируя общины Логова и сражаясь с общинами противниками. В отсутствие других Хищников (или прочих единомышленников) Отпрыск может даже вступить в союз с иными сверхъестественными созданиями, не в последнюю очередь потому, что любой Отпрыск чувствует отдалённое родство с этими грозными существами. Такой Хищник может изучить культуру своих новообретённых товарищей и принять её как свою собственную.

Но вне зависимости от компании, в которой они оказались, Хищники вынуждены постоянно следить за удовлетворением своей проклятой страсти. Это означает, что по мере необходимости они будут всё чаще порождать кошмары в обществе смертных и насыщать свой чудовищный голод. И в то же время, они должны соблюдать осторожность. Слишком активное или недостаточно интенсивное утоление голода приводит к появлению смертных Героев – людей, одержимых идеей уничтожения Хищников любой ценой. Кроме того, чем больше Отродье следует своей тёмной страсти, тем меньше в нём остаётся от человека.

Таков удел Хищников: они вынуждены охотиться на человечество, прячась среди простых смертных и скитаясь по этому брэнному миру или другим, более чудовищным измерениям. Они пытаются следовать зову своей Твари, сторожат своё Логово и порождают легенды о своих жутких деяниях как среди смертных, так и среди других порождений тьмы. И хотя люди думают, что им известен финал любого предания о чудовищах, Хищники отказываются признавать ту роль, которую им отводят смертные. Они сами пишут свою историю, не позволяя никому из людей – или даже Героев – диктовать, чем она закончится.

Уроки

Человечество ещё слишком молодо, чтобы его можно было назвать *мудрой* культурой. Одни люди не ценят жизнь – другие слишком легко поддаются её соблазнам. Одни ищут знаний, не предназначенных для их разума – но другие всю жизнь проводят в четырёх стенах.

За этим и существуют монстры. Они должны расшевелить человечество, показав ему, сколько ошибок смертные совершают изо дня в день. Их уроки могут быть страшными и жестокими. Некоторые люди должны умереть, чтобы урок усвоили остальные. Но это необходимо. Без этого человечество никогда не научится осознавать свой потенциал – как и свои бесчисленные ограничения.

И когда отпрыски Тёмной матери обнаруживают в себе своё древнее и величественное наследие, они знают одно: отныне их миссией будет несение мудрости через страх. Они не могут сидеть без дела и проживать одинокие жизни вдали от людей. Нет, они должны научить смертных тому, что поняли сами.

Хищник с тысячей лиц

Каждой культуре известны истории о чудовищах, хотя многие из них рассказывают эти легенды совершенно по-разному. Если вы знаете о других чудовищах Мира Тьмы и особенностях их собственной мифологии, у вас могут возникнуть вопросы касательно роли Хищников в этой вселенной. Для того чтобы лучше понять образ Хищников, мы привели ниже как общие представления смертных об этих монстрах, так и факты, указывающие на достоверность или ошибочность этих поверий.

- **Хищники не принадлежат к роду человеческому:** Правда. Хищники рождаются людьми и остаются похожи на них до самого Поглощения, когда они обнаруживают свою духовную связь с чудовищами из собственных кошмаров – или, говоря языком самих Отпрысков, сливаются с Тварью, которую они носят в душе. И хотя до этого момента их нельзя назвать полноценными Хищниками, ошибкой было бы и причислять их к обычным смертным.

- **Хищники принадлежат к единой родословной:** Ложь. Несмотря на рассказы самих Отродий о Тёмной матери, которая дала жизнь всем чудовищам, эта связь носит сверхъестественный, а не биологический характер. Любой человек может родиться Хищником. Как правило, Отпрыски лишены генетических или органических связей друг с другом.

- **Хищники из легенд имели уязвимые точки:** Частично правда. Хищники не боятся почти ничего, что им традиционно приписывают легенды и саги, однако Герои способны на время сделать подобные слабости более реальными.

- **Хищники могут физически превращаться в чудовищ:** В основном ложь. Хищники не способны преображаться в чудовищ из древних легенд, однако они способны применять необычные силы, известные как Атавизмы, в целях временного обретения преимуществ, традиционно связываемых с их подлинным обликом.

- **Хищники злы по своей природе:** Ложь. Хотя Герои любят оправдывать свои действия тёмной природой Отпрысков, истина заключается в том, что каждый Хищник зол лишь настолько, насколько он сам того хочет.

- **Хищники – одичавшие монстры:** Ложь. Каждый Хищник наделён чувством голода, которое гонит его вперёд к утолению своих тёмных страстей. Без этого он бы не был способен успокоить свою монструозную душу (и Тварь). Однако как именно он попытается утолить свою жажду, зависит от его собственного решения, и оно не имеет ничего общего со звериной яростью или кровожадностью.

- **Хищники ведут одинокое существование:** Ложь. Многие Хищники не просто присоединяются к другим Отпрыскам, как только узнают о своей природе, но и формируют содружества с другими группами сверхъестественных существ. Для них важно чувство своей принадлежности к родословной, и большинство из них испытывают тревогу, оставшись без товарищей и союзников. Даже смертные друзья лучше, чем отсутствие всякой компании. Само собой, древние Хищники иногда отступают в тень собственного Логова, однако истинные одиночки редки среди этих Отродий.

- **Хищники вынуждены бороться с Героями, чтобы выжить:** Правда. Рано или поздно любой Хищник сталкивается с группой Героев, которые почти никогда не преследуют мирные цели. Чем большую силу он обретает и чем

активнее утоляет свой голод, тем многочисленнее и решительнее становятся эти Герои. Неудивительно, что всё это порождает вечный круг борьбы и насилия.

• **Хищники бессмертны:** Ложь. Хищник, обладающий хорошо обустроенным Логовом, способен жить в течение чрезвычайно долгого времени, однако в конце концов он неизбежно умрёт от старости – при условии, что его не убьют Герои или другие враги.

Тёмная мать

Одной из самых значимых фигур в мифологии Хищников всегда оставалась Тёмная мать – загадочная прародительница их древней династии. Рассказы о современных признаках её деятельности никогда не утрачивали популярности у Отродий, хотя в явном виде никто не может предоставить факты её появления в земном мире за последние несколько веков или даже тысячелетий. Тем не менее, все Отродья на инстинктивном уровне чувствуют, что она жива и всё ещё скрывается где-то за пределами их восприятия. Они знают это потому, что их никогда не оставляет страх перед её возвращением. Далеко не один из них задаётся вопросом, что будет, когда она войдёт в земной мир. Не охватит ли её желание поглотить собственных детей вместо того, чтобы принять их?

Так кто же она, эта Тёмная мать? Известно, что она была во вселенной ещё в начале времён. То было Первое чудовище, Мать всех кошмаров. Лилит, Тиамат, Геката, Мать-царица Заката – у неё сотни разных имён на всех человеческих языках, включая давно забытые и погибшие наречия. Ей приписывали миллионы обликов на протяжении десяти тысяч лет, хотя современные Хищники знают, что Тёмная мать едина. Некоторые говорят, что она была первым существом, которому довелось увидеть *Предвечную грёзу* и впитать её силу. Такие Отпрыски утверждают, что она вдохнула видения Предвечной грёзы в мир смертных и так создала династию живых кошмаров. Другие утверждают, что она и есть Предвечная грёза во плоти, и что когда она вернётся в земную реальность, мир вздрогнет от ужаса, которого он не знал за всё время своего существования.

Какой бы ни была истина, все Отпрыски признают её не только матерью своей собственной расы, но и прародительницей любых других монстров. По их убеждению, вампиры, оборотни, подменыши и другие порождения тьмы всегда оставались братьями Хищников, своеобразными ответвлениями одного генеалогического древа, которые пошли разными путями, но всегда сохраняли общие корни. И хотя другие чудовища могут придерживаться других взглядов, некоторые способности Хищников заставляют предположить, что в их убеждениях есть зерно истины.

Что делают её дети? Если у Хищников и есть общая цель, то это вечное *пиршество*. Связанные Предвечной грёзой, вдохнувшей жизнь в их чудовищное существование, Хищники постоянно напоминают людям и даже другим обитателям Мира Тьмы, что у каждого есть свои страхи. Они делают это, насыщая свой неутолимый Голод, который вызывает Тварь – загадочное чудовище, обитающее в вечном царстве кошмаров. Если Хищник отказывается утолять Голод, Тварь начинает сеять хаос в умах окружающих смертных, начиная с самых близких друзей и родственников самого чудовища. А это стремительно привлекает внимание Героев, одержимых уничтожением Хищника.

Впрочем, порождение кошмаров – отнюдь не единственная цель Хищников. Отпрыски видят в себе хранителей *Предвечных троп* и привыкли странствовать по самым разным потусторонним мирам. Даже оказавшись в царстве непостижимых духов, Отродья могут влиться в их сонм с той же лёгкостью, с которой они прячутся среди смертных или других чудовищ. Они даже не привлекут к себе внимания таких созданий, если только не совершат что-нибудь

по-настоящему неординарное. В сущности, некоторые Хищники даже посвятили жизнь путешествиям между мирами, стараясь породить кошмары в этих незримых царствах так же, как их братья распространяют ужас по миру смертных.

Тварь

Хотя смертные никогда не уставали заявлять, что чудовищ не существует, в глубине души каждый знает зловещую истину. Возможно, драконы, гиганты, горгоны, кракены и даже более таинственные существа никогда не показывались на глаза своим жертвам, однако людям известно, *что* они видят в своих кошмарах. Человечество не замечало этих существ потому, что оно всегда искало их в глубоких пещерах и тёмных лесах, в то время как нужно было просто осмотреться вокруг.

Грандиозные существа из мифов всё ещё прячутся рядом с нами. Они выбираются из своих логовищ, спрятанных в недрах Предвечной грёзы, и рыщут по царству людей. В каждом поколении они спускаются в материальный мир и подыскивают себе тела смертных. Начиная с самой зари человечества они бродят по этому брэнному миру, сея ужас и разорение, чтобы насытить свой безграничный голод. Хищниками же становятся те, кому было суждено представлять эти древние ужасы во плоти.

Важно понимать, что Тварь – не часть самого чудовища. Тварь имеет гораздо более метафорическую природу и существует преимущественно в виде абстрактного страха, терзающего людей из тёмных глубин Предвечной грёзы. Некоторые Твари ослабли вместе с культурами, которые некогда их породили. Другие вошли в легенды. Третьи родились в современную эпоху, получив жизнь благодаря страхам Нового времени. Каковы бы ни были её формы, каково бы ни были её происхождение, именно Тварь порождает Хищников – и делает это по причинам, известным лишь её жуткому сердцу. Она выбирает себе потомков и начинает преследовать будущих Отпрысков в сновидениях, пока ей не удаётся превратить их в нечто совершенно иное, своеобразный синтез людей и кошмаров. Таким ожившим кошмаром и становится Хищник.

Поглощение

Любой человек может стать Отродьем. Каждый из них в какой-то степени понимает, что ему суждено открыть своё сердце тьме, превратившись в кошмар из плоти и крови. Слияние с Тварью и превращение в настоящего монстра начинается уже в раннем возрасте, иногда даже в детстве. Рождающийся Хищник начинает страдать от пугающих сновидений и улавливать образ тёмного Логова, которое ждёт его в Предвечной грёзе. Что ещё хуже, со временем он начинает всё с большей отчётливостью понимать, что в этих кошмарах ему отведено место отнюдь не жертвы, а самого преследователя – и это чувство всё крепнет с приближением судьбоносного дня, в который он окончательно понимает свою природу.

Будущий Хищник испытывает постоянно растущий аппетит к утолению тёмных страстей, от которых невозможно избавиться и которым он просто вынужден потакать, даже если подобные действия неизбежно вызовут у него раскаяние. Иногда жертва этих кошмаров чувствует себя так, словно что-то непознаваемое и огромное наваливается на её разум подобно чудовищной тени... и самое жуткое заключается в том, что смертный чувствует в своём кошмаре присутствие существа, который *понимает* его.

Когда, наконец, приходит день окончательного изменения – когда Тварь утверждает свои права на бывшего смертного и рождается новый Хищник, – ужас перед осознанием своей сущности почти всегда сопровождается у несчастного

чувством колоссального облегчения. Впервые за долгое время Отпрыск понимает, кто он такой. Всё вокруг обретает смысл. Кошмары, голод и даже трепет в глазах окружающих – всё это было лишь отражением чего-то большего: его подлинной личности.

Разумеется, с облегчением приходит и страх. Хищник всё отчётливее ощущает свой проклятый голод, который необходимо утолять, чтобы поддерживать спокойствие Твари. Всё, что Хищник знает о монстрах из смертных легенд, напоминает ему о том, что любое чудовище воплощает зло. Даже в лучшем случае монстры описываются как опасные звери, которым суждено быть сражёнными победоносным мечом Героя. В большинстве случаев монстр и вовсе считается аналогом Сатаны, воплощённой похоти, жадности или другого греха, которое человечество всегда боялось и демонизировало. Монстр не просто отождествляется с пороком. Монстр – это создание, которого попросту *не должно было существовать*. И любая история о чудовищах неизбежно заканчивается их падением. Хищнику предстоит не только смириться со своей сущностью, но и привыкнуть к мысли, что с точки зрения большинства историй он – настоящий злодей.

Естественный вывод, к которому быстро приходит практически любой Хищник, заключается в том, что ему пора самому взяться за написание своей истории.

Логово

Каждый Хищник имеет доступ к небольшому участку Предвечной грёзы, которым его наделяет Тварь. Этот участок называется Логовом. Логово отражает природу Твари, а также личность самого Хищника, представляя собой гибрид между Отродьем и его прародителем из легенд. Основная часть Логова отражает душу чудовища – например, Тварь из глубин практически неизбежно будет обитать в подводном Логове, – однако личность и опыт Отпрыска рано или поздно создают нечто совершенно индивидуальное и уникальное. Логово может быть одновременно пугающим и величественным, и изучение его *Чертогов* может подсказать проницательному наблюдателю, с каким Хищником он столкнулся.

Логово часто используется как убежище монстра, однако помимо этого оно отражает силу и связь чудовища со своей Тварью. По мере того как Отродье утоляет голод и изучает сверхъестественный мир, Логово расширяется, становясь больше или опаснее, а также предоставляя новые преимущества самому чудовищу. Если молодой Хищник, вошедший в Логово, увидит только пространство для размышлений и отдыха, то матёрый и опытный зверь будет иметь при себе свой маленький личный мир, представляющий страшную опасность для любого Героя, которому хватит глупости преследовать Отпрыска в его собственном Логове.

Если Хищник присоединяется к выводку, Логова всех его участников соединяются, поскольку кошмарная логика и непостижимая физика Предвечной грёзы позволяет слить воедино даже самые непохожие реальности и пространства. Результат такого слияния может оказаться намного опаснее и ценнее, чем индивидуальные Логова, которыми могут похвастаться одинокие Хищники. Кроме того, такие Логова наделяют всех членов выводка большей защитой от вездесущих Героев, не говоря уже об устранении других, ещё более непредсказуемых угроз.

Разумеется, создание общего Логова имеет свои риски. Слияние нескольких реальностей приводит к тому, что каждый член выводка будет иметь доступ к личным пространствам своих товарищей, а возможно – даже приглашать туда

посторонних лиц. Герой, сумевший проникнуть в убежище одного Хищника, сможет попасть и ко всем остальным. А кроме того, если в группе назрел конфликт, такое убежище может стать идеальным местом для нанесения удара в спину. А потому настоящим хозяином положения любой Хищник всегда остаётся в собственном, уникальном Логове.

Голод

Каждый из Хищников обладает своим набором жутких страстей, к утолению которых его подталкивает Тварь. Голод может быть самым простым – например, хватает чудовищ, которые просто выслеживают и убивают свою добычу. Но в то же время, он может быть и абстрактным – как в случае с неудержимой тягой наказывать окружающих за преступления, совершённые в прошлом.

Какой бы ни была суть Голода, Хищник всегда может интерпретировать его по собственному усмотрению: так, вместо буквального поедания жертвы Хищник может втянуть её в свой круг общения и “насытить” Голод за счёт доверия, возникшего между человеком и монстром.

Но как бы ни истолковывал Хищник свой Голод, это чувство всегда зависимо от порывов Твари. Как старые Хищники иногда говорят младшим: “Если ты видишь, как кто-то ест, знай, что кто-то был съеден”. Некоторые Хищники обманывают себя – например, считая, что только “плохие люди” могут насытить их Голод, – но в глубине души они знают, что им подойдёт любая жертва (и в один прекрасный день они неизбежно вкусят такой добычи).

Как правило, Голод всегда остаётся одним, хотя в определённых условиях и под воздействием чрезвычайных обстоятельств Хищник может почувствовать, что его потребности изменились. Увы, в таких случаях ему нужно приложить особые усилия, чтобы примирить этот новый Голод с собственной Тварью.

Герои

Везде, где водятся монстры, появляются и Герои. По мере того как Хищник набирает силу, он неизбежно привлекает внимание охотников, которые идут по следу кошмаров, оставленных им на своём пути, как следопыты идут за зверем по отпечаткам в земле и траве. Мировая литература идеализировала образы Героев, превратив их в божественных избранников с добродетельными лицами, ставящих себя между грозными монстрами и их невинными жертвами. Тем не менее, Отродьям известно, что правда куда сложнее. Когда человеком овладевает страсть к поиску легендарных чудовищ, его ждёт незавидная участь превращения в безжалостного убийцу, готового совершить что угодно во имя своего “героизма”. В лучшем случае такие Герои напоминают протагонистов древних сказаний – великих людей с несчастной судьбой, обречённых на грандиозные, но трагические поступки. В худшем случае они представляют собой безумных, забрызганных кровью маньяков, чья одержимость монстрами тяжело сказывается на рассудке и делает их опасными для всех, кто их окружает.

Поскольку Хищники выросли на тех же сказаниях, что и простые люди, столкновение с одним из Героев может оставить у них впечатление, будто весь мир ненавидит их и желает их смерти. В каком-то смысле подобное впечатление не противоречит действительности, поскольку даже самое благородное из чудовищ по-прежнему остаётся членом жуткой династии, целью которой всегда оставалась охота на смертных – в чём бы ни выражался их Голод. С другой стороны, у Хищников нет другого выбора, и зачастую они просто делают всё, что необходимо для выживания – как и любое другое существо. В сочетании с тем простым фактом, что многие из этих самозванных Героев способны совершить даже самые гнусные злодеяния во имя благой цели (разве есть преступление,

которое нельзя было бы оправдать, если оно позволит остановить дракона, разоряющего ваш город?), иногда бывает трудно сказать, кому в текущей ситуации досталась роль злодея.

В конечном счёте Хищники признают Героев просто ещё одной частью мира, в котором они оказались – как это происходит и с Логовом или Тварью. Человечество боится своих чудовищ (даже если оно и не понимает, что вызывает у них страх при столкновении с Хищником), а то, чего смертные боятся, они неизменно пытаются уничтожить. Даже самые молодые Отпрыски быстро понимают, что они не могут винить людей в этой своеобразной “ответной реакции”. Но в то же время Отпрыски знают, что и они имеют право на существование. Мир – жестокое место, и монстры прячутся в темноте не без причины. Возможно, сегодня люди привыкли к сказаниям о том, как “герой поднялся с колен и сразил монстра”, однако Хищники видят картину в более широком ключе, а потому убеждены, что жизнь не должна быть такой. Герои, с другой стороны, никогда не ставят собственную правоту под вопрос. Нетрудно понять, почему Отродья их так ненавидят.

Кошмары

Хотя было бы логично предположить, что Хищников следует бояться из-за их колоссальной физической силы, многие способности этих созданий опираются на умение вдыхать жизнь в ужасающие Кошмары, позволяющие Отродьям переносить элементы Предвечной грёзы в земную реальность. Последнее наделяет их способностью калечить как тела, так и разумы своих жертв. Кошмары играют на инстинктах и страхах, погребённых в глубинах человеческого сознания: независимо от того, как сильно жертва пытается убедить себя, что “этого просто не может быть”, само её тело воспринимает кошмар как абсолютную и безоговорочную реальность. Самые мощные из подобных Кошмаров действительно могут стать реальными, исказив на короткое время физический мир и показав напуганным смертным частицу Предвечной грёзы.

Атавизмы

Если Кошмары отражают связь монстра с Предвечной грёзой и самой сущностью ужаса, то Атавизмы воплощают его собственную Тварь. Они позволяют Хищникам изменять себя или своё ближайшее окружение, адаптируя его (во всяком случае, на короткое время) к отражению легендарных способностей чудовищ из древних сказаний. Всё это может наделять Хищника силой гиганта, регенерацией гидры, дыханием дракона или точностью птицы Рух. Хотя некоторые Атавизмы физически передают Хищнику тело его легендарного прародителя, большинство из них просто показывают истинную природу его Твари, в каком-то смысле используя тело Отродья в качестве проводника для Предвечной грёзы. Конечный результат может оказаться особенно неожиданным, если Хищник переходит в это состояние лишь частично: например, если его человеческие руки отражают смертоносные когти или если его кожа устраняет любые порезы и раны в мгновение ока подобно шкуре гидры из греческих мифов. Разумеется, иногда очевидный характер Атавизмов затрудняет их использование на глазах у смертных, однако незаметность никогда и не была целью применения этих способностей. Чего Хищникам не хватает в скрытности, они с лихвой компенсируют грубой силой.

Родство

Хотя другие чудовища могут оспаривать (или просто не понимать) эту истину, сами Хищники убеждены, что другие сверхъестественные создания произошли от

той же загадочной сущности, что и они. Отродья с лёгкостью замечают монстров, скрывающихся среди людей, как они видят и смертных, наделённых экстрасенсорными силами. Они могут передавать свою проклятую энергию, дарованную им Тёмной матерью, другим созданиям, увеличивая их собственные способности. Они даже могут использовать порталы в иные измерения, созданные их младшими братьями и сёстрами, причём как с целью наблюдения за этими удивительными созданиями, так и в попытке заманить их самих в Предвечную грёзу.

Выводки

В то время как некоторые “родичи” Хищников объединяются в тайные коллективы и ордены, Отпрыски никогда не пытались создать какую-либо глобальную организацию. В мире почти не встречается даже союзов, заключённых Хищниками из нескольких географических областей, хотя иногда обстоятельства заставляют Отпрысков временно поддерживать связь между крупными объединениями. Тварь неизменно требует от любого Хищника охранять своё Логово, но в то же время уединённая жизнь была бы слишком опасна для молодого или неопытного Отродья. Поэтому многие Хищники прибегают к своим родственным связям, пытаясь найти защиту и понимание у других обитателей тьмы. Впрочем, ещё больше Отродий просто налаживают тесные связи с другими местными Хищниками. В целом группы, состоящие из нескольких Отпрысков, называются выводками.

Члены выводков создают общие Логова и поддерживают общую деятельность, что, в свою очередь, наделяет их повышенной защитой от внешних угроз наподобие Героев и их охотничьих групп. Насыщение Голода также оказывается проще, когда Отпрыск заключает союз с другими Отродьями, поскольку вместе искать пропитание куда легче, чем в одиночку.

Наследие

Каждый Хищник по-своему реагирует на осознание своей природы, а потому нет ничего удивительного в том, что они преследуют в своей жизни разные цели. Опытные представители их династии иногда рассказывают о “наследии” – состоянии, при котором Хищник окончательно расстаётся и со своей человеческой природой, и с новообретённой душой, превращаясь в совершенное иное создание. Одних Отродий это приводит к Слиянию, в ходе которого Тварь физически переходит в тело чудовища, превращая Хищника в кровожадное существо, прячущееся в тених и охотящееся на людей. Такие создания часто превращаются в городские легенды, оказываясь в результате объектами для охоты. Другие выбирают Отступление, покидая физический мир ради возможности стать кошмарными духами в царстве Предвечной грёзы. Отступление может произойти даже непроизвольно, если человеческое тело Хищника умрёт, но Тварь останется неизменной.

Редкие Хищники добиваются определённого равновесия между своей Тварью и смертной природой, пополняя ряды Воплощённых – невероятно могущественных и опасных существ, двойственная природа которых буквально не имеет аналогов. Воплощённые становятся легендами среди легенд – вероятно, самыми истинными чудовищами Мира Тьмы.

Семейные посиделки:

Хищники и кроссовер

Как вы уже могли заметить, концепция **Хищника** допускает объединение элементов этого сеттинга с другими играми Мира Тьмы. Хотя перед вами

самостоятельный и полноценный игровой мир, он безупречно подходит для проведения историй, героями которых могут стать как Отродья, так и представители совершенно иных сверхъестественных рас. Именно поэтому на страницах книги вам неоднократно будут встречаться отсылки к другим играм этой вселенной.

Если вы располагаете соответствующими книгами, в некоторых разделах и врезках **Хищника** вам попадутся весьма и весьма любопытные сведения. Если нет, то вы ничего не теряете: эти сведения не имеют реальной значимости для сценариев, которые вы проводите в рамках **Хищника**. Как бы то ни было, в Четвёртой и Пятой главах вас ждёт детальное рассмотрение хроник в стиле “кроссовер”.

Источники вдохновения

Современной культуре известны десятки и даже сотни историй о симпатичных чудовищах, однако лишь единицы из них позволяют понять, *что значит быть Хищником*. И тем не менее, игрокам может быть полезно ознакомиться с некоторыми из этих произведений, чтобы найти вдохновение для отыгрыша конкретных ролей.

Художественная литература

Хотя истории о чудовищах чаще всего излагают точку зрения смертных Героев, некоторые из классических мифов и саг содержат идеи для проведения захватывающих игр по **Хищнику** – включая сказания о Беовульфе, Гильгамеше и Одиссее, скандинавские Эдды, рассказы Овидия и многие другие сказания. Все эти произведения позволят вам увидеть великих чудовищ в действии ... и понять, почему реакция смертных кажется самим Отродьям такой несправедливой.

Роман “*Грендель*” Джона Гарднера, вероятно, можно назвать квинтэссенцией истории, которую можно рассказать в рамках сеттинга **Хищник**. В этом произведении вас ждёт пересказ истории о Беовульфе от лица знаменитого монстра. Хотя Гарднер и не оправдывает своего антигероя, история Гренделя позволяет понять, каково это – быть чудовищем, а также увидеть, насколько неопределимы границы между добром и злом и что делает некоторые истории настолько запоминающимися, что со временем они превращаются в мифы. Если вам нужна книга, которая гарантированно передаст атмосферу **Хищника**, приобретите “Гренделя” Джона Гарднера.

Серия комиксов Алана Мура о *Болотной твари* уже давно считается примером героического персонажа, обладающего поистине чудовищным происхождением. В комиксах хорошо передано смещение концепции добра и зла, приводящее к тому, что на героя начинают охотиться воинственные “благодетели” – а последнее может привести в этой серии как к мрачному философскому противостоянию, так и к настоящей трагедии. Будучи чудовищем, которое не имело возможности выбрать, кем ему быть (однако смогло встать на путь героя!), Болотная тварь служит великолепной моделью для отыгрыша благородных Хищников.

История о *Франкенштейне*, вышедшая из-под пера Мэри Шелли, может показаться не самым подходящим произведением для иллюстрации этого сеттинга. Тем не менее, именно эта классическая история помогает увидеть во всей полноте, что происходит, когда чудовищное существо оказывается в мире людей против собственной воли. Кроме того, “*Франкенштейн*” поднимает вопрос о том, кто на самом деле виноват в преступлениях, которые совершило чудовище, порождённое чужой волей. В отличие от многих экранизаций, роман изображает чудовище как разумное и по-своему возвышенное существо, которое сломлено

длительным пребыванием в мире, который отвергает и ненавидит его. Если хотите, вы можете даже рассматривать эту историю как повествование о своеобразном Хищнике – а киноадаптации как её искажённые версии, излагающие точку зрения смертных Героев.

Серия комиксов о *Сказаниях*, созданная Биллом Виллингхэмом, ориентирована на изображение жизни сказочных существ, однако здесь можно увидеть и многие элементы Хищника, включая жуткие Логова, путешествия между фантастическими мирами, монстров в человеческом облике, использование мифических понятий как существенных факторов. Влияющих на повседневную жизнь, и пересказы многих традиционных историй в весьма неожиданных направлениях. В частности, Бигби (Большой страшный волк) может стать образцовой моделью для изображения Хищника, прячущегося за маской обычного человека, но обладающего душой *Северного ветра*. А кроме того, Бигби – хороший пример исправившегося злодея, который вынужден подавлять свой Голод, чтобы вписаться в окружающий его мир.

Документальная литература

Книга “*О монстрах: Сверхъестественная история величайших страхов*” Стивена Эсма предоставляет весьма проницательный и зачастую достаточно остроумный трактат о причинах возникновения историй о чудищах, их развитии в разных земных культурах и, наконец, о том, что говорят все эти легенды о нас самих. Будучи одновременно увлекательным чтивом и целой коллекцией интереснейших научно-популярных идей, эта книга немало повлияла на ту, которую вы теперь держите в руках. Не стоит и говорить, что она всегда будет оставаться одним из незаменимых источников вдохновения для Рассказчиков, готовящихся к проведению игр по этому сеттингу.

Кинематограф и телесериалы

Хотя мультфильмы компании “Дисней” отличаются безобидностью и невинностью, классическая анимационная картина “*Красавица и чудовище*” 1997 г. (от режиссёров Гари Траусдейла и Кирка Уайза) до сих пор затрагивает некоторые из ключевых тем **Хищника**, особенно в тех сценах, в которых изображается жизнь непонятого чудовища, кровожадность героя, одержимого его уничтожением, и инверсия традиционной истории об отношениях человека и монстра.

Более взрослый подход выбрал режиссёр Кристоф Ганс, создавший французский фильм на основе того же материала. Здесь вы увидите иную интерпретацию старой истории, а также множество интересных покоев в Логове монстра и членов иных фантастических семей.

По-настоящему *недетский* взгляд на чудовищ предлагает картина “*Пир*” 2005 г. (от режиссёра Джона Галагера). Хотя монстрам здесь отводится далеко не главная роль, “*Пир*” не брезгует изображением чудовищ в том ключе, который вам редко доведётся увидеть в других кинотриллерах. Будьте осторожны: этот фильм не просто жесток и кровав, но даже порой выходит за привычные рамки морали.

Одна из серий “*Секретных материалов*”, имеющая характерное название “*Голод*”, а также две серии “*Сверхъестественного*” (“*Сердце*” и “*Метаморфозы*”) рассказывают истории об обычных людях, вынужденных стать монстрами против воли, не говоря уже об изображении их борьбы с собственным голодом. В качестве своеобразного бонуса в серии “*Метаморфозы*” вы можете также увидеть беспощадного охотника, одержимого уничтожением монстров, что может стать

отличной моделью для создания совершенно безжалостного, но движимого благородной целью Героя.

Хотя технически сериал *“Быть человеком”* повествует о протагонистах других игр Мира Тьмы – а именно о вампире, оборотне и призраке, – именно в нём как нельзя лучше показано взаимодействие внутри выводка. Их общее логово представляет собой лишь жалкую полуразрушенную квартиру, однако их связь друг с другом, совместная борьба с Голодом и регулярные столкновения с другими опасными существами, проходящие на фоне борьбы за собственную человечность и запугивания окружающих смертных – всё это позволяет увидеть, как может действовать выводок в ходе игры. Внимания заслуживают как оригинальный сериал компании *BBC*, так и американский ремейк, который начинается с тех же событий, но быстро превращается в самостоятельную историю.

Лексикон

Учитывая, как мало внимания Хищники уделяют созданию крупных организаций или сообществ, неудивительно, что они обладают лишь ограниченным перечнем общепринятых слов. Кроме того, хотя некоторые архаичные термины и названия передаются из поколения в поколение или даже внедряются в разум нового Хищника его Тварью, в целом Отродья предпочитают простой и прямой язык – особенно если сравнивать их лексикон с цветастыми и эзотерическими словарями их младших братьев.

Высший: Самый влиятельный *Хищник* или другое сверхъестественное существо в округе. Термин происходит от сокращенного выражения “хищник высшего порядка”.

Анафема: Уязвимая точка Хищника. Некоторые чудовища уязвимы к определённым металлам, травам, ритуалам или методам нападения. Ни один Хищник не обладает врождённой Анафемой: для получения таковой он должен столкнуться с Героем, которому удастся наложить на них это проклятие в период “слабости” (то есть в тот промежуток времени, когда *Сытость* монстра ещё не удовлетворена полностью, но насыщена уже достаточно, чтобы его *Тварь* не пыталась перехватить контроль над телом).

Атавизмы: Сверхъестественные способности, доступные Хищникам и основанные, в первую очередь, на особенностях *Твари* и чертах *Логова*. По мере того как Логово становится больше и опаснее, Атавизмы приобретают всё большую силу. Некоторые изменения сопутствуют Атавизмам и в тех редких случаях, когда Хищник оказывается на территории, тематически связанной с его Логовом.

Хищник: Человек, от рождения обладающий неотъемлемой связью с *Тёмной матерью*. Основой подобной связи служит *Тварь*, воплощающая душу чудовища.

Выводок: Группа Хищников, объединившихся друг с другом и сформировавших общее Логово. В определённой степени члены выводка могут утолять Голод друг друга.

Нора: Путь, ведущий в Логово Хищника. Норы могут соединять *Чертоги*, принадлежащие двум или нескольким отдельным Логовам, связанным членами выводка.

Чертог: Определённая часть Логова, отражающая какое-либо место, имеющее значение либо для Хищника, либо для его Твари (или, в некоторых случаях, для них обоих).

Тёмная мать: Прародительница всех Отпрысков, также известная как Ехидна, Гея, Тиамат и Геката (а также под сотней других имён). Из-за своего инстинктивного понимания мира Хищники твёрдо убеждены, что она всё ещё жива и следит за ними.

Семья: Одна из пяти родословных, восходящих к Тёмной матери. Большинству Хищников эти семьи известны под названиями Анаким, Эшмаки, Макара, Намтару и Угаллу.

Герой: Человек, каким-то образом уловивший присутствие Твари, которую носит в себе Отродье. Герои считают себя единственными, кто способен положить конец “скверне”, распространяемой Хищниками, и буквально одержимы идеей их уничтожения.

Голод: Одна из пяти потребностей, которыми руководствуются все Хищники. Именно Голод подталкивает их выходить в мир и охотиться на людей. Хищник может желать *Добычи*, *Сокровищ*, *Власти*, *Возмездия* и *Разорения*. Утоляя голод, Хищник повышает уровень своей Сытости.

Воплощение: Один из трех “финалов”, ждущих любого Хищника, а также название одного из Наследий. Для достижения этого состояния Хищник должен

обрести равновесие между своей человеческой личностью и первозданной Тварью. Такой персонаж обладает непрерывно связью с Логовом и потому быстро становится одной из самых опасных сил в Мире Тьмы.

Наследие: Особое состояние, которого любой Хищник может достичь при определённых условиях. Наследие позволяет чудовищу стать чем-то совершенно иным. Всего выделяют три разных Наследия: *Воплощение*, *Безмятежность* и *Освобождение*.

Родство: Своеобразные узы крови, которыми Хищники связаны друг с другом, а также иными видами сверхъестественных существ, включая вампиров, оборотней, магов, оборотней, Прометидов, мумий, демонов, Пожирателей грехов, привидений, духов и представителей других мистических рас. Хищники могут использовать свои родства, чтобы усиливать или осваивать силы таких существ. Кроме того, родства позволяют им устанавливать определённое взаимодействие с этими созданиями, чтобы поддерживать силу своих *Кошмаров*.

Логово: Частица *Предвечной грёзы*, в которой обитает Тварь Хищника. Когда группа Отпрысков образует выводок, они могут связать свои Логова посредством *Нор*, с тем чтобы обеспечить свободный проход между ними.

Безмятежность: Наследие, предполагающее *Отступление* Хищника от своей роли. Такой Хищник отправляется в астральное путешествие и становится частью Предвечной грёзы. Его Тварь превращается в своего рода “странствующий кошмар”, жуткий дух сновидений, скитающийся по грёзам смертных.

Слияние: Процесс, с помощью которого Хищник объединяется со своей Тварью. По его окончании Отродье превращается в бездумного монстра, которому больше не суждено попасть в Предвечную грёзу, однако который обретает Наследие *Освобождения*.

Кошмары: Сверхъестественные способности Хищников, основанные на пробуждении первобытного ужаса в разуме окружающих. Кошмары тесно связаны с *Родством*, поскольку с расширением своих связей с другими чудовищами Хищник может освоить (или создать) новые Кошмары.

Предвечная грёза: Слой коллективной души мира, с большой вероятностью расположенный “под” Теменосом – царством человеческих страхов. Здесь расположены Логова всех Отродий. Хищники могут предоставлять доступ к Грёзе и другим сверхъестественным существам, хотя для этого они должны обладать сильным *Родством*.

Предвечные тропы: Пути, ведущие в *Предвечную грёзу*. Хищники могут облегчить эти пути другим существам или даже раскрыть особо короткие тропы, развивая своё *Родство*.

Отступление: Процесс, с помощью которого Хищник пытается отсечь своё физическое тело от проклятой Твари. Последнее грозит возникновением монструозного духа, не способного попасть в царство Предвечной грёзы и, вероятнее всего, принадлежащего к Наследию *Безмятежность*.

Сытость: Шкала измерения Голода протагонистов.

Тварь: Чудовищная, эфемерная часть Хищника, обитающая в Предвечной грёзе и отделённая от его физического тела.

Освобождение: Особое Наследие, для обретения которого Хищник должен пройти *Слияние*. Это может произойти, когда Логово Хищника разрушается, даже если чудовище само прекращает попытки управлять своим телом. В этом случае Тварь сливается с его телом, превращаясь в звероподобного монстра, которому суждено прятаться в самых тёмных уголках мира до тех пор, пока не появится Герой, способный сразить его.

Поглощение

Кошмар начался так же, как и всегда: с утопления.

Бена всегда терзал один и тот же сон, впервые пришедший к нему ещё в младенчестве. Но когда он начинался в очередной раз, Бену казалось, будто на этот раз всё будет совершенно иначе.

В этом отношении текущая ночь ничем не отличалась от любой предыдущей. Он купался с сестрой возле берега – может, чуть дальше от пляжа, чем им следовало. Они смеялись и плескались, когда что-то начало тянуть его за ногу вниз. Словно что-то огромное ухватило его. Всего на мгновение и не сильно – просто достаточно, чтобы привлечь внимание.

Один из множества терапевтов, которых сменили родители Бена, сказал, что утопление символизирует его страх перед жизненными тяготами, под давлением которых он как бы уходит под воду. На взгляд Бена, это было слегка чересчур для шестилетнего мальчика. Когда ему стукнуло десять, другой терапевт сказал, что ощущение подводного притяжения выражает его боязнь остаться в тени сестры, добившейся больших успехов в учёбе.

С тех пор минуло шесть лет, а у них дома побывало ещё три терапевта, но ему до сих пор никто не верил, что это был монстр.

Кошмар продолжился, и что-то вновь ухватило его, начав утягивать под воду с растущей силой. Это чувство тоже всегда появлялось в один и тот же момент, словно по расписанию. Бен задёргался в волнах, выплёвывая холодную солёную воду, и вдруг почувствовал, что сестра куда-то пропала, что солнце скрылось за облаками, а пляж опустел. Так тоже было всегда. Чем чаще он скрывался под водой, тем более мрачной становилась картина вокруг, пока на месте пляжа не оставались лишь очертания, неотличимые от тёмных глубин самого моря.

По опыту предыдущих снов Бен понимал, что сейчас ему предстоит оказаться под водой в последний раз. Ещё секунда, и что-то холодное и упругое обнимет его за ноги. Оно потащит его вниз и будет тянуть, пока он не откроет рот, чтобы закричать. Тогда ему в глотку хлынет ледяная вода, обжигая лёгкие солью – всё сильнее и сильнее, пока он не начнёт коченеть. Тогда он проснётся и почувствует под собой простыни, намокшие от пота, один запах которого – солёный и влажный – будет так сильно напоминать о море, что вызовет рвотный рефлекс. Так происходило всегда, по одному и тому же сценарию, так что чувство ужаса даже слегка притуплялось знанием финала.

Однако на этот раз он не стал бороться за свою жизнь.

Когда холодное щупальце обернулось вокруг его ног, Бен нырнул под воду и схватил его. Оно было холодным, жёстким и таким эластичным, что удержать его было почти невозможно, однако Бен стиснул пальцы, и даже когда тварь отпустила его ногу и начала уползать вниз, в темноту, он продолжал держаться за щупальце, погружаясь всё глубже и глубже. Давление воды отдавалось в его ушах громоподобным стуком, а грудь горела от истощённых запасов воздуха, но он всё равно сдавливал щупальце в пальцах, чувствуя, как паника уступает место чувству легкомысленного неповиновения.

Пусть оно его утопит, но он хотя бы раз увидит, что мучило его всё это время.

Бен напряг глаза, ничего не разбирая в темноте... и внезапно понял, что это была вовсе не темнота. Он не был ослеплён массой воды – он просто смотрел на что-то столь чёрное и колоссальное, что оно действительно могло бы зваться *бездной*. В тот момент, всё ещё сжимая одно из бесчисленных щупалец, он забыл про утопление и никогда больше не вспоминал. Потому что перед ним распахнулось одно монструозное око, огромное как дом, и у него был тот же странный серо-голубой оттенок, что и у его собственных глаз.

В тусклом подводном свечении Бен посмотрел на фигуру своей Твари, и она обхватила его, принимая и обнимая его, и слёзы радости Бена смешались с солью глубоких вод. Наконец-то он понял.

Это создание не топило его.

Оно приглашало его домой.

Глава первая: Возвращение домой

*Проснувшись однажды утром после беспокойного сна,
Грегор Замза обнаружил, что у себя в постели
он превратился в страшное насекомое.*
Франц Кафка, “Превращение”.

Когда Хищник перестаёт бороться с одолевающими его кошмарами и принимает свою природу – наряду со своей вечной ролью чудовища, рыщущего во тьме, – он наконец понимает, кем он был всё это время. Момент Поглощения может вызывать чувство ужаса или омерзения, но по большей части новорождённый Хищник испытывает облегчение. Впервые за долгое время он *понимает*. Он понимает, что принадлежит к долгой и славной династии, восходящей к самой Тёмной матери. Понимает, какова природа его неутолимого Голода и как можно унять эту жуткую страсть – хотя бы на время. После долгих лет жизни, полной неопределённости и мучений, он наконец обретает себя.

После этого начинается его поиск давно забытых кузенов. И пусть мир смертных трепещет: Хищник возвращается домой.

Семьи

Каждая из пяти Семей Хищников некогда была соткана из первобытных страхов. Хотя сюжетам подобных кошмаров поистине нет числа, все они отражают один из нескольких общих страхов, знакомых любому разумному существу. Ещё в доисторические времена, предшествовавшие рождению цивилизации, люди смотрели в небо и видели бескрайние просторы, с которых на них в любой момент могла обрушиться смерть. Похожими были их чувства при столкновении с океанами и другими обширными водоёмами – их глубины казались им пропастями, скрывающими голодных тварей. Были свои страхи и в темноте, окружающей небольшие участки земли, озарённые светом костра: там, в сгущающихся тенях, человека ждала клыкастая смерть. Эти страхи и образы переосмыслились из поколения в поколение, но на каком-то уровне они остались неизменными даже за прошедшие тысячелетия. Возможно, современный человек боится не физического океана, а “моря” людей, суесящихся на городских улицах, однако кракен по-прежнему прячется в его глубинах. Человек может чувствовать себя мелкой букашкой перед настоящим гигантом или “исполинской машиной” закона, но страх бессилия остаётся одним и тем же.

Анаким

Страх безысходности

Инстинкты подсказывают, что если он хочет уйти от удара этого кулака, пора бы начинать двигаться. Адреналиновый всплеск обостряет его восприятие так, что он видит окружающий мир практически в режиме замедленного воспроизведения. Однако кулак слишком крупный, чтобы от него увернуться. Он заполняет пространство, приближаясь к его лицу, пока наконец удар не отбрасывает его через комнату, заставляя гадать, сломана ли шея. Нет, не сломана. Но он всё равно чувствует эту боль. Как чувствует и сердце, которое норовит вырваться из грудной клетки. И рёбра, которые трескаются со следующим ударом. Однако все эти чувства неожиданно исчезают, пропадает даже зрение, и остаётся лишь звук. В сущности, один-единственный звук. Грохочущий смех чудовища.

Эти крошечные создания, называющие себя людьми, больше никогда вас не остановят. Они живут своими мелочными заботами: долгами, ненавистью, любовью. Вы возвышаетесь над всем этим подобно столпу чистой силы и неуправляемой энергии. Всю свою жизнь вы знали, что отличаетесь от них – что вы *больше* их. Просто до Поглощения вы не понимали, насколько буквально вы превосходите окружающих. Вы даже могли бы сказать, что теперь вашим врагам отведена роль надоевших игрушек, которые вы сможете смять одним движением рук, но это бы означало, что вы считаете кого-то своим врагом. Истина заключается в том, что у вас их нет. По-настоящему – нет. Окружающие для вас – словно мыши для кошки. Вам даже не обязательно подниматься, чтобы избавиться от любого, кто вам докучает.

Примкнув к рядам Анаким, вы становитесь воплощённой силой. Размер здесь вторичен – Гиганты отличаются чистой, свирепой мощью и вечным Голодом. Когда вы охотитесь, вам достаточно просто обрушить на жертву вес своего кулака. Никто не отваживается вставать на вашем пути, потому что для этого вы *слишком* велики.

Вы быстрее, смертоноснее, кровожаднее своих жертв. Вы воплощаете страх, который гонит, и сокрушает, и разрывает сердце на части. Возможно, кто-то из окружающих даже жаловался, что вам не хватает утончённости. Но, *возможно*, теперь кому-то из окружающих не хватает нескольких рёбер. Зависит от вашего настроения.

Кое-кто из ваших друзей рассказывает, что легендарное существо, известное как Анаким, было первенцем Тёмной матери. Вы привыкли называть этого Отпрыска *Первой женщиной*. Когда она выпустила в мир ужасы, наполнявшие её Логово, и погасила последние лучи надежды для смертных, самые сильные из этих кошмаров обрели плоть и кровь, и Анаким вступила с ними в связь, породив Гигантов. Другие считают, что она зачала детей от сыновей самого Творца и что её потомки, в свою очередь, слились с обычными людьми – что наделило наследников Анаким человеческим обликом.

Жизни

Его жертвы падают на колени и просят о милосердии. Он же возвышается над ними и оглашает их приговор непрерываемым голосом власти. Он работает судьёй и известен тем, что взвешивает сердца виновных и невинных, словно Маат на своём пере. Само собой, те, кому суждено предстать перед ним в суде, могут не опасаться, что он сломает им шею одним движением мощных рук, однако каждый знает, что он силён, полон ярости и знает все юридические лазейки, посредством которых он может перекрыть своим жертвам пути к отступлению.

Он взламывает сейфы. Этим он занимался всю свою жизнь. Его квартира завалена отбросами, оставшимися после сотен вскрытых тайников, и ещё тысячей неподвижных деталек, которые пали жертвами его ловких пальцев и долгих лет опыта. Однако истина заключается в том, что он не безупречен. Иногда ему просто не удаётся выполнить свою работу. Иногда он не в силах пробиться через особенно изобретательную систему защиты. И тогда, проработав много часов, но не в силах смириться со своим поражением, он выпускает наружу Гиганта, буквально отрывая дверцу стального сейфа. Мало кто из клиентов видел, как он это делает, но ещё меньшему числу свидетелей вообще было до этого дело. Всё, что они хотят – это получить содержимое тайника. Ему же нужны лишь замки и металлолом.

Он считает себя Божьим молотом. Он никого не судит и не увещевает: он ждёт божественного зова от сущности, которую некогда встретил в кошмарах. Затем он выходит на улицы, или пробирается в клуб, или спускается в тёмные, потаённые помещения. Так он превращается в самый буквальный молот Господень, выбивая из грешников все пороки вместе с зубами и ошмётками плоти.

В другую эпоху её могли бы называть Большой белой охотницей. Ей плевать, под каким именем она известна среди местных. Общество ей неинтересно. Но она любит свои трофеи – олени рога, слоновую кость и даже черепа пойманных жертв, которым она свернула шею голыми руками. Она не любит оружие. В сущности, она живёт охотой и убивает, соперничая с любым другим монстром, не относящимся к её собственной расе. Вполне возможно, в один прекрасный день она пойдёт и добудет себе на стену голову другого Хищника – просто чтобы украсить комнату.

Истории

Многим членам Семьи Анаким известно о *басаджаунах*, которые предположительно были племенем Гигантов, жившим на заре письменной истории в Стране басков. Если верить легендам, эти коренастые, волосатые Анаким страдали от умопомрачительного голода, который они утоляли благодаря огромным стадам скота. Они обучали смертных и сверхъестественных товарищей ценным ремёслам и строили бесчисленные памятники неизвестным богам, которые до сих пор стоят в этих землях. Американские Гиганты часто задаются вопросом, могли ли отдельные представители этого племени уцелеть в отдалённых районах Страны басков. Однако прошло уже четыре столетия с тех пор, как последний Хищник рассказывал, что действительно видел этих созданий.

Устные предания пайютов иногда повествуют о необычном племени красивых Гигантов, которые жили в той земле, которая ныне зовётся Сьерра-Невада. Эти Гиганты процветали и богатели до тех пор, пока у них не родилось первое уродливое дитя. Они изгнали его из племени, за что были наказаны полным разорением. Анаким, знакомые с мифологией других чудовищ, иногда задаются вопросом, а были ли так неправы эти Гиганты – даже несмотря на страшные последствия их решения. В конце концов, многим подмышам известны и другие истории о существах, подкидывающих уродливых детей вместо красивых смертных – и если верить этим легендам, такие безобразные дети приносят только несчастья и беды.

Норвежцы верили в самых разных Гигантов, и современные Анаким часто пересказывают их истории. Одна из легенд, дошедших до Анаким в изложении смертных учёных, гласит, что Гиганты боролись с богами Асгарда, однако им также приписываются и чудотворные деяния наподобие возведения стены вокруг Валгаллы. Кроме того, знаменитый Фенрир родился от связи бога с Гигантом... и хотя рассказывают, будто этот чудовищный волк вернётся только в конце времён,

многие Анаким чувствуют по отношению к этому монстру симпатию, ибо многие из них тоже готовы бы были возненавидеть весь мир после того, как их заточили бы в царстве кошмаров на целую вечность.

Исполинами когда-то звались великаны, населявшие Землю до появления человечества и современного вида Хищников, прячущихся в телах людей. Эти чудовища разочаровались в Тёмной матери, поскольку она порождала других монстров (драконов, которых современные Анаким иногда ассоциируют с Намтару), с которыми Исполинам приходилось бороться за свои охотничьи угодья. Считается, что Тёмная мать уничтожила Исполинов за тягу к убийствам её детей, однако рассказывают, будто где-то в Болгарии всё ещё осталось захоронение этих древних существ.

Тварь

Когда смертный сталкивается в своих кошмарах с Гигантом, последний далеко не всегда принимает форму огромного монстра. Вместо этого Анаким может перенять обличье у человека, который наделён большей силой или властью, чем жертва кошмара. Возможно, такую жертву посещает сон о школе, в которой её неожиданно вызывают к директору. Когда она входит в кабинет, тот встаёт из-за стола, буквально нависая над её головой. Иногда такой кошмар даже лишён физических столкновений и сосредоточен на чувстве беспомощности, которую любой человек испытывает при столкновении с очевидно более сильным противником.

Безусловно, сон может быть связан с другими авторитетными образами. Возможно, жертва кошмара увидит смертельно разочарованных в ней родителей. Может быть, босс выгонит её с работы с чудовищным криком.

Как бы то ни было, существуют и более традиционные виды кошмаров, которые вызывают у смертных Гиганты. Часто жертвы таких сновидений чувствуют, как их преследуют твари по-настоящему необъятных размеров. Они пытаются убежать или загородить монстру дорогу, но Анаким даже не замечают этих препятствий. Модель никогда не меняется. Жертва почти всегда получает возможность перевести дух, однако как только её мысли снова возвращаются к Гиганту, его титаническая фигура снова вырастает над ней.

Самое страшное в столкновении с Анаким заключается в том, что Гигант никогда не убивает жертву. Он бросает в неё тяжёлые предметы, осыпает болезненными ударами, ломает ноги и наблюдает, как жертва тщетно пытается убежать. У жертвы не остаётся ни малейших сомнений в том, что сила даёт любые права – а значит, Гигант всегда будет обладать *любыми* правами.

Логово

Анаким создают Логова, призванные запереть, изолировать и ослабить жертву, а в конечном счёте – полностью ограничить её действия и сделать её добычей своей Твари.

Рекомендуемые черты: Теснота, Ветер, Течение, Зубцы, Лабиринт, Тупик, Заросли, Неустойчивость, Землетрясение, Открытость.

Право рождения

Какими бы способами Гиганты ни демонстрировали свою власть, они всегда оставались созданиями чистой мощи. Применение силы кажется им совершенно естественным. Один раз за сцену Анаким может пробить себе путь через любое физическое препятствие в пределах раунда. Если такая преграда защищена магией или другой сверхъестественной силой, протагонист должен вложить очко Сытости.

Прозвище: Гиганты

Атавизмы: Сила циклопа, Гнетущая аура, Мудрость Мимира, Титанический удар.

Стереотипы

Вампир: Есть разница между заботой и абсолютным контролем. Ты уж поверь мне.

Оборотень: А ты крупная тварь. В каком-то смысле.

Маг: Такая дисциплина, и вся – в куске слабого мяса.

Прометид: Ты силен. Тебя трудно убить. В мире недостаточно места для нас обоих.

Подменыш: Зачем заключать сделки с людьми, которые настолько меньше тебя?

Пожиратель грехов: Ни один человек не должен возвращаться из мёртвых, когда я его убил. Прекрати это делать!

Мумия: Никто не имеет права меня судить.

Демон: А что будет, если я сорву твою маску? Под ней вообще что-нибудь останется?

Эшмаки Страх смерти

Она знает глаза этого чудовища. Она никогда не видела его лица, не слышала его шагов... если подумать, она не видела и его глаз. В сущности, она видела лишь отражённое сияние в своём затонированном окне, как и в зеркале заднего вида, когда проезжала мимо него в машине. Раз или два она чувствовала его дыхание на своей шее. Оно постоянно держится рядом с ней. Или за ней. Должна ли она убежать? Или закричать? Если бы она это сделала, может быть, весь этот ужас просто раздулся бы, словно мыльный пузырь, и лопнул, оставив её в покое? Как бы то ни было, она не делала ни того, ни другого, тем более что на этот раз она чувствует наряду с дыханием и его когти, скользящие у неё по шее.

Любой человек боится остаться один. Не расстаться с последним любовником, не оказаться изгоем в обществе, а буквально очутиться в полном одиночестве. Оказаться единственным человеком в комнате старого дома, в котором поскрипывают половицы и щёлкают трубы. Рано или поздно такой человек начинает видеть движение даже там, где его попросту не могло быть.

Вы знаете, каково это – *быть в одиночестве*. Потому что вы всегда наблюдали за окружающими с расстояния. В своё время вас избегали. Вы видели, как другие люди занимают ваше место и перетягивают внимание с вас на себя. Однако вы также чувствовали, что они боятся остаться одни, как боятся и тварей, которые могут подобраться к ним из теней так близко, что они ощутят их дыхание на своей коже.

Когда Тёмная мать дала жизнь первому представителю вашего вида, которого вы называете *Той, что живёт в её тени*, даже её рождение проходило во тьме. Другие Отпрыски иногда утверждают, что даже праматерь чудовищ стыдилась вдохнуть жизнь в столь омерзительное существо при свете и поэтому дала ему жизнь во мраке, но вы знаете правду. Тёмная мать родила первого Эшмаки в его естественном окружении, с тем чтобы все вы могли осознать суть одиночества – и больше никогда его не бояться.

Жизни

Рассказывают, будто лишь дети видят чудовищ. Но это не так. Во всяком случае, *его* не видит никто. Столкнуться с ним можно лишь на дневной работе, где он занимает должность главы ювенальной юстиции. Во всём штате нет другого учреждения, в котором законы бы соблюдали с такой чистотой. Однако когда гаснет свет, он выходит в тёмные коридоры своего здания, видя то, что незримо для окружающих, и охраняя вой истинный дом от кошмаров, которые приносят с собой дети – иногда просто потому, что им дали слишком много времени на фантазирование. Сам он привык говорить, что никогда бы не повредил кому-нибудь из “своих детишек”... однако если ребёнок ведёт себя по-настоящему плохо, он *перестает* быть ребёнком в глазах этого неусыпного стража.

Она лишь хочет вернуть то, что у неё украли. Её наследство не просто забрали, но ещё и раздали родственникам, которым было плевать на её детские воспоминания, не говоря уже о её материальных нуждах. Поэтому она наносит удар. Один за другим. Она выслеживает других наследников и оставляет в местах, где они бывают, самые разные вещи. Как правило - смертоносные. Ядовитые иглы. Самодельные бомбы. Жертва за жертвой список наследников сокращается. В конечном счёте – и, вероятнее всего, очень скоро – она останется единственной, кто получит всё.

Как и другие представители его вида, он знает, каково быть изгоем – однако ему это даже нравится. Он любит подсматривать за людьми. За счастливыми. За

несчастливыми. За влюблёнными. Каждую ночь он устраивается поудобнее в своём гнезде напротив единственного бара в городе и наблюдает, как люди живут своей жизнью в блаженном неведении относительно монстра, с которым они вынуждены делить этот город. Он никогда не позволяет Голоду брать верх над собой. Лишь раз в несколько лет он позволяет себе насытиться, но трудно даже описать, что это бывает за пиршество. Никакими словами не передать чувство, которое испытываешь, когда хватаешь одного из этих счастливых людей и ломаешь ему шею прежде, чем он перестаёт улыбаться – а затем вкушаешь его горячей плоти.

Каждый день представителям городской элиты сходит с рук очередной проступок. Она охотится на них, но не столько из-за желания отомстить, сколько из-за их собственного убеждения в том, что они лучше других. Они искренне полагают, что право рождения и богатство позволяют им играть жизнями других людей и рвать их судьбы, как старые носовые платки. Но она знает, как лишиться даже самого богатого человека его состояния. Именно так она стала собой – не просто Хищником, но чрезвычайно богатой женщиной. А потому она прячется среди них, узнаёт их тайны и их грехи, а затем, когда время знакомства проходит и уже больше ничего не объединяет её с жертвой, она наносит удар. Яд в бокале. Падение с частного балкона. Любовник, введённый в состояние иступлённой ярости. Может, она не всегда справедлива – однако в старательности ей не откажешь.

Истории

Эшмаки известны по всему миру, однако никто из них не показывал свой Голод с такой открытостью, как Баку. Этот японский дух жаждал сокровищ, но вместо золота он собирал сокровищницу из кошмаров. Ночью Баку запугивал смертных, придавая себе зловещий и смертоносный вид, однако в действительности он был трусом. Он прятался потому, что на свету было видно, насколько он слаб. И хотя он питался страхом людей перед смертью, сам он никогда не желал совершить убийство.

Поклонники древних Героев неизбежно постараются вас убедить в том, что Грендель пришёл из глуши и убил славного воина Георота. Однако, если верить Теням, подвиги Беовульфа лишь завершают историю Гренделя. Само чудовище согнал с его родных земель датский вождь Хротгар, который призвал своих слуг к уничтожению монстра, а сам возвёл грандиозный зал на могиле отца Гренделя. И самое удивительное заключается в том, что чудовище признало, что его одолели в честной схватке. Вместо того чтобы мстить, он вернулся и убил людей Георота – просто для того, чтобы у его отца появились отважные слуги, которые смогли бы исполнять его волю в загробном мире.

Идумеи почти не оставили после себя каких-либо письменных источников, однако некоторые Эшмаки всё ещё помнят истории своих древних предков. Около десятого века до нашей эры идумеи считались лучшими шахтёрами в своих землях. Или, точнее, они владели рабами, которых учили шахтёрскому ремеслу. Вынужденные работать в узких, опасных тоннелях, в конечном счёте рабы наткнулись на существо, которое они называли просто “Оно”. Это создание не приближалось к ним, пока рядом был свет. Но если что-то гасило огонь, всего на момент, один из шахтёров исчезал без следа. Едва ли они знали, что рабовладельцы загнали их в Логово Хищника, отступившего в эту пещеру в ужасе перед растущей и крепнущей цивилизацией смертных. И уж точно им не было суждено понять, какой чудовищный голод терзал это древнее существо.

Никто не знает подлинного имени этой Ведьмы. Даже сами Эшмаки спорят, была ли она одной из них. Что известно наверняка, так это то, что она пряталась в

темноте, и когда выходила из неё, землю сотрясали ужасающие разрушения. Но что насчёт её привычки сидеть на груди у спящей жертвы? Могла ли она таким образом вдыхать кошмар в разум смертного? Или она была своего рода вампиром, высасывающим жизнь из дыхания спящего? Наконец, известна и самая противоречивая теория, согласно которой под ликом Ведьмы скрывается сама Тёмная мать, уставшая и постаревшая, но не перестающая оценивать силы своих потомков, вглядываясь в кошмары спящих людей.

Тварь

Любому человек хоть раз снилось, как его преследовало что-то, чего он не видел. Этот неизбывный ужас нередко оказывается следствием разрушительной деятельности Эшмаки. Когда одно из этих созданий открывает миру свою монструозную душу, она проникает в самые тёмные места этого мира и прячется в них, поджидая добычу.

Иногда оно порождает грёзы об одиночестве. Смертный, ставший жертвой такого кошмара, может оказаться посреди тёмного леса, совсем один... но лишь на какое-то время, потому что уже очень скоро рядом с ним появится что-то ещё. Затем он почувствует, что свет солнца стремительно пропадает, и окажется заперт в кошмаре один на один с Эшмаки. Или, возможно, смертный увидит себя на пляже, который будет казаться пустынным – лишь до тех пор, пока он не обернётся и не заметит вторую цепочку следов в песке у себя за спиной.

В других случаях Тени – как называются себя Эшмаки – приманивают к себе жертву, заставляя её на время покинуть друзей, чтобы посмотреть, что издаёт эти странные звуки или причудливые шумы – и вдруг обнаружить, что она оказалась в лабиринте, из которого невозможно выбраться.

Каким бы ни был кошмар, порождённый Эшмаки, грёза начинается спокойно и даже мирно – прежде чем переходит в последовательность адреналиновых сцен, связанных с чувством преследования и приближающейся смерти. Как правило, в грёзе смертный может увидеть только одну из черт Тени, будь это внимательные глаза, животный запах или царапины на оголённой ноге. Кошмар Эшмаки в каком-то смысле – самый типичный из человеческих, поскольку Тень избегает попадаться на глаза своей жертве до тех самых пор, пока не решит нанести удар... что опять же приводит лишь к пробуждению смертного за мгновение до того, как он увидел бы своего преследователя.

Эшмаки вызывают у смертных действительно сильный страх. Несчастливая жертва просыпается с чувством неопределённого ужаса, не понимая, чего именно она боится или чего ей следует опасаться. Даже после того как такой человек выберется из-под одеяла, насквозь промокшего от пота, он будет весь день оборачиваться на любой шум и подпрыгивать при малейшем движении в тенях.

Логово

Эшмаки создают Логова, позволяющие им подолгу преследовать жертву. Такие Логова редко причиняют смертным физический вред: вместо этого они позволяют Твари Эшмаки обрести полную власть над несчастным в самые короткие сроки.

Рекомендуемые черты: Ослепительный свет, Теснота, Ливень, Эхо, Туман, Тусклый свет, Лабиринт, Пар, Рой, Заросли, Тьма, Миражи.

Право рождения

Эшмаки прячутся в тенях до тех пор, пока не обрушат на жертву всю свою силу, объединив её в один молниеносный удар. При проведении успешной проверки Рукопашного боя или Холодного оружия для нападения на жертву, захваченную врасплох, Эшмаки может создать Помеху, как если бы он нанёс прицельный удар в конкретную часть тела, такую как рука или нога. В качестве альтернативной возможности Тень может заключить жертву в захват при нанесении даже самого минимального урона Рукопашным боем или Холодным оружием.

Прозвище: Тени

Атавизмы: Драконье дыхание, Из теней, В клочья, Неудержимый охотник.

Стереотипы

Вампир: Ты напоминаешь мне выпивоху. Если не будешь следить за собой, начнёшь напиваться на каждой вечеринке.

Оборотень: Ты сторожишь границы. Я их нарушаю. Может, нам лучше дружить?

Маг: Встречал одного такого. Его кошмары отдавали запахом знаний, древних и подлинных. Разумеется, я его съел.

Прометид: Я знаю, каково это – жить за пределами любого общества. Разница в том, что мне это нравится.

Подменыш: Боишься, что тебя поймут? Я могу последить за тобой. Просто чтобы удостовериться в твоей безопасности.

Пожиратель грехов: Ты никогда не бываешь один. И как, не надоедает?

Мумия: Естественно, я могу убить её.

Демон: О, люблю многоликих жертв!

Макара Страх глубин

Довольно странно, но он едва не забыл, что вот-вот утонет. Отсутствие кислорода напоминает ему, что он всё ещё задерживает дыхание, но вода в ушах шумит с такой плавностью и размеренностью, что начинает гипнотизировать. Рука, ухватившая его за ногу под водой, тянет вниз с удивительной мягкостью. Кажется, что ему предстоит покинуть мир навсегда, попрощаться с сушей, заботами и кислородом, но это вызывает у него лишь умиротворение. В конце концов, зачем ему вообще всё это? Однако он всё ещё не вдыхает и погружается глубже, туда, где он слышит песню сирены, напоминающую китовый сигнал, и лишь тогда в его голове проносится отдалённая мысль, что лёгкие вот-вот лопнут от напряжения. А затем... темнота. Ничего, кроме глубин и забвения.

С самого детства вы были тихим и молчаливым. Люди считают воду спокойной, но вам так не кажется и никогда не казалось. Для вас вода всегда оставалась стихией, полной энергии даже в самых глубоких и тёмных её частях. Долгое время вы жили в разлуке. Возможно, вы жили рядом с водой, но может, и нет – это не имеет реального значения. Мощь океанских волн всегда бушевала в ваших венах. И теперь, когда вы приняли свою истинную природу, в вас объединилась сила самой воды и тех тварей, которых она прячет в своих глубинах и которые ведут многовековую охоту на всякого, кто отважится выйти в море.

Некоторые из других Хищников вздрагивают, увидев вас, словно боясь утонуть на суше. Но вы способны на большее. Вы не просто удушающая сила глубин, не просто сокрушительные волны и ужасающее давление – вы воплощаете само знание тёмных вод. Вы связаны с бесконечной историей утоплений и знаете, что океан забрал у людей. Вам известно, где покоятся затонувшие храмы и континенты, искорёженные каркасы автомобилей и подводные гробницы.

Люди не так уж часто вспоминают, что океан всегда господствовал на планете и что их собственная кровеносная система в какой-то степени представляет собой стихию воды, которой природа снабдила их, чтобы они смогли выжить на суше. Однако вы никогда этого не забывали.

Для вас и вашей семьи Тёмная мать всегда оставалась *Царицей глубин*. Она породила вас где-то в тёмных подводных пещерах. Вы присоединились к человечеству спустя долгие тысячелетия после того, как оно странствовало по суше. После этого вам оставалось просто следить, чтобы океану ничего не угрожало.

Ваша семья – старейшая из родословных Матери. До морских чудовищ не было жизни. Не было ни людей, ни млекопитающих, ни динозавров, ни даже деревьев. Вы были первыми.

Жизни

Она всего день в средней школе, а кто-то из её друзей уже чувствует себя так, словно тонет. Вокруг сплошная учёба, люди и прочая ерунда, делающая жизнь тяжёлой. Она же хочет лишь погрузиться в воду. Там она чувствует себя живой. Может, это бы помогло. Но где ей взять для этого время? Ей трудно бороться с собой, и время от времени её настоящая личность выныривает на поверхность. Она боится, что кто-нибудь это заметит, хотя порой ей этого даже хочется. Иногда ей хочется показать остальным, что она не похожа на них и что у них есть все причины её бояться.

Бассейн принадлежит ему. Конечно, летом тут могут играть детишки. Он им разрешает. Даже взрослым он позволяет приходить сюда и бросать монетки на счастье. Но бассейн всегда оставался его и лишь его собственностью. Только он знает, насколько он глубок. Только он прикасался к разуму спящей здесь твари.

Твари, которая исполняет желания тех, кто бросит сюда монетку, но так, что потом сам проситель жалеет о своём пожелании. Именно эта тварь раскрыла ему секреты местных жителей, которые теперь хранит и он. *Кто чего хочет. Кто кого хочет.* Некоторые из этих секретов можно чертовски выгодно продать.

Она любит говорить, что любит классику. Потому что она находит отдалённый пляж, заплывает как можно дальше и затем заманивает к себе жертву. Иногда она притворяется, будто тонет, хотя порой ей достаточно просто выглядеть привлекательной. В любом случае, она подманивает жертву к себе и затем показывает ей секреты глубин... насколько хватит её смертных лёгких. То, что останется от добычи, она забирает на берег. Зачем терять столько добра?

Уже в раннем возрасте она поняла, какую душу прячет в себе. Родители никогда не уделяли ей много внимания, а потому она могла позволить себе регулярно бывать на морском побережье и заплывать в невиданные глубины, не привлекая чужого внимания. Однако она всегда возвращалась за своей подругой, девочкой с волосами цветами тёмного вина. Когда они ещё были детьми, она надеялась, что подруга станет такой же, как она, и что они будут вместе исследовать океан. Однако по мере того как они выросли, а дружба переросла в любовь, для неё становилось всё очевиднее, что это недостижимая мечта. Теперь она слышит зов своего Логова – места вечной сытости и блаженного забвения. И всё же она всегда возвращается, надеясь однажды открыть своему единственному другу путь в это чудесное место.

Истории

Некоторые южноамериканские Макара возводят свою родословную не к древней матери всех чудовищ, а к существу, которое до сих пор живёт на планете. Они называют его Якумама. По словам этих Отпрысков, Якумама представляет собой великого змееобразного Хищника, достигающего длины в несколько сотен футов. Якумама дала жизнь всем водным тварям, включая Макара. Они твёрдо убеждены в том, что жизнь зародилась в воде, и хотя члены других Семей отказываются верить в эту легенду, многие из этих Макара задаются вопросом, много ли пройдёт времени, прежде чем Хищники встретят Тёмную мать, живущую в Амазонке.

Все биологические организмы некогда вышли из моря, и именно в его мрачных глубинах Макара ищут любых легендарных существ, включая Тёмную мать и самых известных её потомков. Богиня Кето вызывает у них особый интерес, поскольку её часто называют матерью Горгон... и если это правда, возможно, связь между Макара и Намтару выходит за пределы одного лишь человеческого происхождения. В дополнение к этому, Кето и сама считается матерью всех чудовищ. Хотя, возможно, она породила Хищников уже после Тёмной матери, и именно благодаря ей Отродья достигли такого разнообразия, которым они отличаются сегодня.

Мало кто из Макара обсуждает этих биологических существ, однако для тех, кто испытывает к ним интерес, Танива из сказаний маори всегда оставались потенциальными родичами. Подобно множеству других Хищников, потерянных в глубине веков, Танива изображались одновременно со светлой и тёмной стороны и считались как стражами человечества, так и безжалостными похитителями. Им приписывали обличье жутких китов и акул, которые увлакивали местных женщин в глубины моря, чтобы создать потомство. Ранние поколения Макара старались не упоминать об этой привычке Танива, хотя более современные Левиафаны задаются вопросом, могли ли подобные браки проходить по обоюдному согласию – или же Хищники прошлого куда меньше заботились о своей человеческой природе, чем их нынешние потомки?

Японские умибодзу могли и не быть Отродьями. Наверняка известно лишь то, что они обладали телами чудовищ столь совершенных, что существуют предположения, будто так и должна выглядеть эволюционировавшая раса Макара. Впрочем, согласно другим предположениям, умибодзу – не более чем призраки Хищников, хотя и это поднимает вопрос, чего может желать *мёртвое* Отродье.

Тварь

Когда Макара прорываются в сны своих жертв, обычно они наполняют их страхом смерти от удушения и утопления. Сама грёза может начаться достаточно мирно – например, с путешествия на маленькой лодке. Однако уже очень скоро берег исчезнет, а водная пучина раскроется под лодчонкой, и поскольку вода будет окружать её со всех сторон, вместо чувства открытости и незащитности она будет вызывать только клаустрофобию. Море в таких сновидениях всегда выглядит тёмным и непроницаемым, однако жертва каким-то образом знает, что в его глубине скрывается что-то живое. Бездна всегда кажется необъятной, и её обитателей сон наделяет пропорциональными формами.

Хищник может открыть себя глазам жертвы, однако он никогда не станет показывать своего человеческого лица. Вместо этого он предстанет перед ней в облике Левиафана, создания невозможных масштабов и неопишуемой анатомии, наделённого щупальцами длиной в несколько миль и челюстями доисторического чудовища.

Самое удивительное заключается в том, что некоторые грёзы, вызванные Макара, приносят своеобразное умиротворение. Жертва может увидеть себя возле реки, где сидит юная дева, расчёсывающая волосы. Когда человек окликает её, та увлекает его за собой в реку, буквально в прибрежные воды. Затем она начинает медленно погружать его в глубину, шаг за шагом, с мягкой и притягательной улыбкой. Вскоре жертва обнаруживает, что больше не может дышать, что вместо кислорода лёгкие наполняются пузырьками воды... и что ей это не причиняет ни капли страданий.

Логово

Макара создают Логова, призванные ловить и калечить жертв – а порой даже убивать их на месте. Из всех Семей именно Левиафаны привыкли возводить смертоносные Логова, переплетая мистические эффекты так, чтобы жертва не могла убежать и всегда оставалась открытой для последующего удара.

Рекомендуемые черты: Ветер, Течение, Жуткий холод, Невыносимый жар, Затопление, Зубцы, Пар, Неустойчивость, Землетрясение, Поглощение, Сокрушение, Удушение.

Право рождения

Макара ждут свою жертву в нескольких метрах под поверхностью воды, готовые в любую секунду схватить зазевавшуюся добычу и утянуть её в тёмные глубины. Один раз за сцену Макара может наложить штраф -2 на Физические проверки всех жертв, оказавшихся рядом с ним: в пределах 10 ярдов за каждое очко Логова. Этот штраф отражает чувство сильнейшей нехватки воздуха. Даже создания, не нуждающиеся в кислороде, подвержены этому штрафу, поскольку испытывают первородный ужас перед самой идеей утопления.

Персонаж может пощадить определённых жертв, исключив их из списка мишеней.

Прозвище: Левиафаны

Атавизмы: Неземная притягательность, Сердце океана, Тварь из глубин, Песнь сирены.

Стереотипы

Вампир: Ты не тонешь. Какая мне от тебя польза?

Оборотень: Мы оба бываем в местах, недоступных зрению окружающих.

Маг: Бездна? Ты смотришь на неё прямо сейчас.

Прометид: Ты привык тонуть в океане страданий. Позволь мне показать тебе другие, куда более восхитительные глубины.

Подменыш: Ты жалуешься, что прорвался сквозь чашу и заросли. Позови меня, когда тебе придётся плыть через море, полное голодных акул.

Пожиратель грехов: Нам обоим нравятся тёмные глубины. Возможно, мы видим одни и те же кошмары.

Мумия: Ты забыл о том, что занесено песками в далёкой пустыне. О том, чего ты боишься. Я могу смыть для тебя песок.

Демон: Нет, сколько бы масок ты ни надел, это не придаст тебе глубины.

Намтару

Страх омерзительного

Он напоминает себе, что пошёл вслед за ней не из-за обворожительного лица. Это не было его первостепенным приоритетом. Нет, она пообещала ему то, в чём он так нуждался – единственное, что заставляло его сердце биться. Однако когда он повернул за угол, прямо за мусорный бак, он увидел, как её лицо растворяется, оставляя на своём месте морду создания из куда более древнего и ужасного мира. Он закричал, однако её ладонь обхватила его лицо, царапнула кожу, и яд проник в вены. Не тот яд, на который он рассчитывал, но что поделать.

Вас ни разу ни назывался красавцем: во всяком случае, если не рассчитывали получить что-то взамен. Красота человека зависит не от него самого, а от предпочтений того, кто его оценивает. И вы никогда не винили окружающих за то, что они не видели в вас красоты. Потому что вы знали, что выглядите именно так, как должен выглядеть монстр. Если подумать, вам даже нравится, что окружающие это понимали.

Однако неправы были и те, кто называл вас безобразным. Уродство тоже зависит от лишь того, чего избегает наблюдатель. Конечно, у вас отпугивающая и даже по-своему жуткая внешность, но таково ваше наследие. Это уродство связывает вас с древнейшими Хищниками планеты, которые не прятались за человеческим обликом, потому что это не соответствовало их природе.

Во время охоты вы делаете то, чего не делает почти никто из ваших собратьев. Для других Хищников утоление Голода – лишь насущная необходимость. Если они чувствуют эту потребность, им приходится выходить на ночные улицы и начинать охоту. Но только не вам. Потому что вам нравится страх. Вы наслаждаетесь самой мыслью о том, что жертва убегает именно от вас и что её разум сейчас наполнен ужасом и инстинктивной ненавистью.

И пусть окружающие рассказывают нелепые истории о Тёмной матери, которая “изгнала собственное потомство” или “прокляла своих детей за невыносимое преступление” – вы знаете, как сильно ошибаются окружающие. Мать всех чудовищ дала вам именно то лицо, которое вам необходимо. Вы прекрасны – если зреть в корень, а не останавливать взгляд на поверхности.

Жизни

Она делает скульптуры известных людей. Даже другие Хищники считают это обычным хобби, своеобразной данью уважения мифу о Медузе Горгоне, которую знают и любят все Намтару. Но даже если и так, нетрудно заметить, что она оставляет свои произведения в студии, никогда не пытаясь продать её людям, умеющих ценить искусство, выражающее боль и ужас. Истина заключается в том, что она не созидает – она готовится. С каждым ударом скульптурного молоточка она набирается смелости для встречи с теми, кого изображает. Потому что это не коллекция. Это лица её будущих жертв.

Он занимается расследованиями, за которые больше никто не берётся. Преследования. Домашнее насилие. В сущности, *все* виды насилия. Когда кто-то заявляет, что закон бессилен в текущей ситуации, за дело принимается он. Он не герой, заступающийся за слабых. Во всяком случае, он не рыщет по тёмным улицам и не ломает плохим парням коленные чашечки. Он адвокат, и ему известно, как вселить ужас в сердца людей, давящих на его клиентов. Не будучи героем, он, тем не менее, стал чудовищем, которого боятся другие чудовища, даже если последние тоже используют закон для своей защиты.

Она – последнее, что вы увидите в своей жизни. Не убийца, не ангел смерти, а ночная медсестра. На бессменное ночное дежурство её назначили потому, что

каким-то образом она вызывает у посетителей ужас. Она говорит прямыми словами и грубым голосом. Ей и в голову не приходит затуманивать разум безнадежно больных иллюзиями и сладкими обещаниями. Но если поставить её на ночную смену... о, сколько проблем можно решить таким образом. Тварь, которая живёт в подвале и высасывает жизнь из пациентов, готовящихся к неизбежной смерти – эта тварь *боится* её. А кроме того, когда ваша жизнь подходит к концу естественным образом, вы видите её угловатое, но улыбающееся и благожелательное лицо.

Он работает в клинике – одной из тех, в которых иногда дают иглы наркоманам, чтобы распространить какое-нибудь заболевание по улицам города и заработать себе клиентуру, даже если бороться с самой наркозависимостью они не способны. Что касается его, то ему плевать и на наркоманов, и на своё начальство. Он просто чертовски эффективен, а кроме того, он не любит, когда кто-то докучает его пациентам. И это не говоря о том, что он работает за копейки. Точнее, за копейки и разрешение собирать коллекцию из грязных шприцов, которые он прячет где-то у себя в личных вещах.

Истории

Намтару испытывают особую любовь к мифам о первых Горгонах. Считается, что Медуза была изнасилована Посейдоном в храме Афины. Даже тогда это считалось гнусным и непростительным преступлением. Когда же сестра Медузы, Сфено, потребовала возмездия, Афина наделила её семью одним из самых жутких благословений, которые только может дать божество человеку. Медузу и её сестёр нарекли богинями войны, наделив их правом карать грешников. Один только взгляд сестёр мог заморозить кровь в венах смертного, превратив его в камень. На протяжении долгих столетий сёстры путешествовали по древнему миру, уничтожая зло, которому никто больше не отважился бросить вызов. Однако саму Медузу отличала редкая сострадательность, которая сослужила ей недобрую службу: когда герой Персей вынудил её убить невинное существо, богиня умерла от чувства вины.

Все Намтару известны ужасающей внешностью, однако считается, что ещё омерзительнее выглядел легендарный Киши, который также принадлежал к Семье, но в отличие от своих братьев, пытался спрятать своё уродство от окружающих. Киши сумел обрести лицо прекрасного человека с серебряным языком дьявола. Этим лицом и сладкими речами он очаровывал юных дев на закате дня, только после чего обнажал свой подлинный облик: морду гиены с огромной пастью, которой он поедал своих жертв. Другие Намтару тоже нередко скрывают своё уродство за иллюзорным лицом, однако хищническая природа Киши вызывает у них спорные чувства. Некоторые предполагают, что он убивал невинных не из жестокости, а от отчаяния, поскольку звероподобным Хищникам в те времена было трудно найти себе пищу.

В то время как многим Намтару присуща отталкивающая или отпугивающая внешность, один из арабских *гулей* мог менять лица, всегда выбирая те, которые выглядели притягательно. Однако будучи оборотнем, излюбленным телом которого было обличье гиены, он вызывал у людей омерзение не своей внешностью или голосом, а своими гастрономическими привычками. Он предпочитал человеческое мясо, которое в современные дни отказываются потреблять даже многие из свирепых и грозных Хищников. Некоторые Горгоны считают, что этот *гуль* охотился главным образом не на земле, а в кошмарах смертных, используя свою Тварь для выманивания спящих из их домов или лагерей, чтобы пожирать их вдаль от других людей.

Ещё одним монстром, которого никто бы не захотел увидеть у себя за столом, можно уверенно назвать Футакучи-онна. Эта женщина обладала вторым ртом на затылке, который бормотал оскорбления и давал окружающим ужасающие советы. Согласно легендам, если недобросовестный хозяин отказывался хорошо накормить эту женщину, её спрятанный рот проклинал его на великие муки. Что касается Хищников, то они нередко считают эту легенду одним из воспоминаний смертных об Атавизмах, которые свойственны и многим из современных Намтару.

Тварь

Когда Намтару проникает в чужие грёзы, он в прямом смысле слова перевоплощается в живую энергию отращения. Жертва кошмара видит, как её рука опускается в тёмный ящик стола и выныривает, стискивая горсть извивающихся червей. Тварь с мордой, буквально стекающей с неё вниз, охотится за смертным по переулкам его родного квартала, причём каким-то образом не подпуская его к собственному дому.

Человек может “проснуться” и увидеть, как Горгона наклоняется над ним и проводит какую-то жуткую операцию на его теле, в то время как он не может пошевелиться. Лицо самого существа жертва почему-то не видит. Такие кошмары могут длиться часами, заставляя жертву даже по пробуждении чувствовать, что с её телом отныне всегда будет что-то не так. Иногда ужас и паралич оказываются столь сильными, что остаются и после пробуждения, временно продлевая ночной кошмар уже на физическом уровне.

Не все сны, в которые проникают Намтару, заканчиваются волной тошнотворного омерзения. Иногда Намтару намеренно помещает жертву в собственное тело, показывая, каково это – чувствовать ужас и ненависть окружающих по отношению к твоему лицу. Страх жертвы в таких сновидениях возникает не из-за действий Намтару – вместо этого человек сам видит, как от него отворачиваются любимые, родственники и даже самые близкие друзья. Более того, отращение окружающих даже не всегда вызывает физическое уродство. Нередко жертва сновидения чувствует, будто совершила какое-то непростительное преступление, которого она не помнит именно из-за его жуткой, презренной природы.

Логово

Намтару создают Логова, мешающие жертвам прийти в себя. Часто они используют те черты, которые наносят тупой урон как раз в том объёме, в котором он не вредит человеку, но заставляет его постоянно чувствовать напряжение или стресс.

Рекомендуемые черты: Метель, Жуткий холод, Невыносимый жар, Зловоние, Покальвание, Заросли, Коррозия, Заражение, Гниль, Токсины.

Право рождения

Главным отличием Намтару всегда оставалась их обезображенность. Как только Горгона устанавливает зрительный или физический контакт с другим индивидом, тот понижает Самообладание на -1 уровень до окончания сцены. Этот штраф влияет на проверки восприятия, модификатор Инициативы, встречные броски и другие действия. Любопытно, что многие Намтару отвратительны потому, что они заставляют людей увидеть *собственные* порочные стороны. При желании Намтару может не вызывать отвращение у определённой жертвы.

Прозвище: Горгоны

Атавизмы: Прикосновение василиска, Проникновение, Тёмная душа, Неуязвимость.

Стереотипы

Вампир: Ты заставляешь людей страдать от ночных кошмаров. Они просыпаются в липком поту, зовя своих матерей... Может, всё это время ты лишь искал встречи со мной? Давай посмотрим на твой кошмар.

Оборотень: Ты хочешь, чтобы они боялись тебя. Мне это нравится. Но я предпочитаю забирать у своих жертв что-то более... весомое.

Маг: Ты просишь секретов? Чем страшнее и удивительнее, тем лучше? Ладно, встретимся у тебя или у меня?

Прометид: Эти люди тебя отвергают... тебе надо научиться их убивать.

Подменш: Ты тоже прячешь своё лицо.

Пожиратель грехов: Твой мёртвый попутчик достаточно уродлив, чтобы вызывать чувство ненависти к вам обоим.

Мумия: У нас обоих есть свои Логова. Но всё же я попрошу тебя оставаться в своём.

Демон: Ты просто вирус. Ты заражаешь каждого прикосновением своей безобразной личности, наполняя разумы окружающих страхами и паранойей. Мне надо решить, поблагодарить тебя или просто прикончить.

Угаллу Страх уязвимости

Не выходи из машины. Ей всегда это говорили. Не выходи из машины и даже не думай пересекать пустыню в одиночестве. Не рискуй, выходя под палящее солнце или на ледяной ночной воздух, потому что никто не отыщет даже твой труп. Но она не слушала. Даже не запоминала эти слова. Ей просто нужно было убраться подальше от твари, которая шла за ней по следам. Она видела, как глаза этого создания наблюдают за ней. Это не могло быть живое создание, потому что опыт весенних путешествий подсказал бы ей, что именно движется следом. Но оно там. Ждёт, пока не настанет удобный момент. Пока солнце не скроется за горизонтом, позволив просто рвануть вперёд и схватить её своими когтями.

Вы когда-нибудь замечали, как люди опускают глаза, двигаясь по городским улицам? Глупцы. Небо над их головой только кажется пустым. Оно принадлежит вам и вашим сородичам. Всё пространство над головой смертных – не более чем охотничьи угодья, в которых парите вы. Даже другие разумные хищники не имеют права называть небо своим исконным владением.

Вам хватило бы одного мгновения, чтобы сорваться вниз и схватить одного из этих слепцов прямо на городской улице. Им действительно *следовало бы* поднять голову.

Когда люди видят страшные сны, в которых они оказываются без одежды, на открытой территории, безо всяких инструментов, навыков или подготовки, которая позволяет им чувствовать себя уверенно, в действительности они видят просто чуть более сложный вариант вашего Кошмара.

В своём чистом виде этот страх всегда сводится к одному. Жертва оказывается на пустой территории безо всяких укрытий, зная, что Ящеру не составит труда схватить его своими когтями и унести в небеса.

Даже во время охоты вы отличаетесь от остальных. Другие Хищники стараются загнать жертву в угол, поймать её в тёмном переулке или заставить бежать до тех пор, пока у неё не останется сил. Но вы... вы смерть, парящая в небесах. И неважно, сколько стен защищают смертных от тех угроз и опасностей, что поджидают их за пределами их владений – ничто не сможет их защитить от небес.

Кем бы ни были остальные её потомки, ваш род всегда называл Тёмную мать *Мамой-Вороной*. Она всю жизнь провела в воздухе, как и вы, охотясь на двуногих жертв ещё в светлые дни доисторических городов. Время от времени она вступала в связь с другими воздушными Хищниками. Некоторые из ваших друзей называют их ангелами, но вам известно только одно: сама кровь ваших предков благословляет вас на охоту без страхов и опасений.

Жизни

Он живёт в квартире на третьем этаже, но вы никогда его там не найдёте. Потому что всё свободное время он проводит на крыше со своими птицами. У него есть друзья – среди людей, – которые занимаются разведением голубей. Это хобби присуще людям самых разных рас и профессий, однако даже среди эксцентриков он известен действительно странным пристрастием. Ему нравится разводить не голубей, а ворон... хотя они совершенно послушны и возвращаются к нему каждый вечер. В местном сообществе Хищников он известен как Папа-Ворон. Ему нравится это прозвище, потому что оно напоминает о Тёмной матери.

Всё, что блестит, кажется ему золотом. Или алмазами. Даже рубинами. Какая разница – главное, что если он видит что-нибудь ценное (даже не столько для себя, сколько для людей, обладающих этими сокровищами), он хочет это

заполучить. Его необычный дар проявляется в умении незаметно красть вещи, забираясь в квартиры через окна вторых, а порой и двадцать вторых этажей, и похищая имущество, которое люди считают своими сокровищами. Он подолгу следит за своими жертвами, чтобы понять, какие вещи они считают действительно незаменимыми.

Когда кто-нибудь заговаривает о химиотрассах, он лишь закатывает глаза. Он работает пилотом кукурузника, опрыскивающего урожай, и поэтому не выносит антинаучной галиматши, которую так любят параноики, ни черта не понимающие в химии. Особенно он не любит попыток очернить лётчиков, работающих в малой авиации, поскольку благодаря им и развивается современная агрикультура. Ему никогда не удавалось овладеть искусством самостоятельного полёта, поэтому ему нужен этот маленький самолётик, чтобы возвращаться в небо, которому он и принадлежит. А для полётов нужны деньги. Поэтому когда человек, собранный из часовых механизмов, пришёл к нему с загадочным “удобрением” и ещё более таинственными инструкциями, он просто взял деньги и пошёл опрыскивать урожай. Однако он всё равно закатывает глаза при малейших жалобах на вредные химикаты.

Она привыкла считать себя мёртвой. В сущности, она почти умерла – тогда, в клинике, незадолго до обретения своей подлинной личности. Текущую жизнь она называет “вторым дыханием”. В её глазах, полёты над городом она проводит в совсем другом теле – теле призрака, развоплощённого существа, парящего над людьми, сходство с которыми не имеет ничего общего с её настоящей природой. Со временем она стала одинокой, поэтому иногда она опускается на городские улицы и забирает кого-нибудь с собой. Ребёнка, старуху, красивого парня. Она подхватывает их и показывает им землю с высоты птичьего полёта. Недолго – просто достаточно для того, чтобы они начали привыкать к её присутствию в городе. Потом она возвращает их туда же, откуда забрала. В конце концов, призраки не должны много веселиться.

Истории

Когда богиня Инанна убила своего любовника Таммуза и служанку Лилит из ревности к их взаимным чувствам, жертвы её ярости отправились в царство мёртвых. Там Лилит напилась крови неземных хищников и стала одной из жутких сов, задачей которых была охрана границ между мирами живых и мёртвых. В раскаянии Инанна заключила сделку с другими совами, чтобы те отпустили Лилит в мир живущих, однако тем самым она навсегда привязала её к ночному существованию без малейшей надежды увидеть свет солнца. Согласно некоторым Угаллу, родичи сов – Лилит и её потомки – до сих пор бродят по миру людей, оставаясь дальними родственниками самих Хищников.

В старину чероки рассказывали о Воровах-пересмешниках. Эти оборотни принимали обличья старых людей с огненными крылами и набрасывались на своих жертв, устрашая их криками, напоминаясь воронье карканье, только с таким неестественным тембром, что любой смертный испытывал неизбывный ужас от одного лишь звука этих чудовищных голосов. Когда убегающая жертва падала наземь без сил, пересмешник садился на её грудь и вскрывал заживо, чтобы достать её сердце. А поглотив сердце, ворон мог жить в земном мире на протяжении стольких лет, сколько должна была прожить его жертва. Что касается Угаллу, то некоторые из них говорят, будто в мире всегда были только двое Воронов-пересмешников, мужчина и женщина. Когда-то их изгнали из родного племени из-за звероподобных черт. Неспособные дать жизнь потомству естественным образом, они выбрали единственный способ, позволявший их виду никогда не пресечься – начав таким образом вечную охоту на смертных.

Особое место в мифологии Угаллу занимает Симург, которого принято считать одним из редких легендарных Хищников, отличавшихся милосердием. Когда открылось, что юный принц Заль – один из потомков Тёмной матери, его изгнали из королевства и бросили умирать в глуши. Симург взял его под свою опеку и обучил колдовскому искусству. Вернувшись в мир смертных, Заль совершил множество удивительных подвигов и прославился как мудрец и лекарь. Ему даже удалось спасти своего ребёнка, который должен был умереть, не родившись. Увы, но впоследствии этот сын стал Героем. Хотя он и пощадил жизнь своего отца, его собственному сыну было предназначено пасть от руки отца.

По другую сторону этого спектра многие Ящеры выделяют мифическую птицу Феникс. Они называют её представителем Угаллу – красивым, долгоживущим Хищником, наделённым своего рода бессмертием (хотя трудно назвать бессмертным создание, которое временами должно умирать – тем не менее, некоторые Хищники чувствуют определённое сходство между бытием Феникса и условиями своего существования). Впрочем, хватает и более циничных Хищников, которые указывают на определённые упущения в мифах о Фениксе. Ведь каким бы прекрасным его ни изображали легенды, ни в одном из преданий не уточняется, что *ест* эта грациозная птица.

Тварь

Угаллу вызывают у окружающих чувство беспомощности. Ящеры погружают жертву в кошмарный мир, в котором она оказывается без одежды и пищи. В этом кошмаре жертва не может найти даже малейшего укрытия, особенно если говорить об укрытиях, способных закрыть её от небес. Любая грёза, сотканная Угаллу, заставляет человека испытывать страх перед чем-то огромным и жутким, что парит в небесах и чего никогда не видно – если не говорить о пугающей тени, скользящей по земле. Он знает, что в любой момент это существо может опуститься вниз, схватить его и перенести в ещё более жуткое место. И хотя жертве не суждено увидеть такое место, подобное трудно назвать милосердием, ибо страх перед ещё более ужасающей перспективой сопровождает сон жертвы до самого пробуждения.

Любой человек когда-нибудь видел сон, в котором он оказывался в школе или на работе либо без одежды, либо без подготовки, необходимой, чтобы пройти особо строгую проверку. Тем не менее, в этих снах смертные часто испытывают лишь страх перед самой уязвимостью. В случае с кошмарами Угаллу дело обстоит совершенно иначе. В этих грёзах жертва понимает, что на неё смотрят все. Ничто не способно укрыть её от чужих глаз, и куда бы она ни бросилась, там найдётся кто-то ещё, кто будет видеть её насквозь. Иногда это будут даже не люди, а абстрактные образы наподобие стаи ворон или живой стены глаз.

Логово

Угаллу создают Логова, ограничивающие способности жертвы и оставляющие её в уязвимом положении. Человек, попавший в такое место, будет каждую секунду чувствовать себя живой мишенью для Ящера. Большинство таких мест представляют собой обширные территории, на которых невозможно ни спрятаться, ни убежать.

Рекомендуемые черты: Ветер, Скользящая поверхность, Покалывание, Разреженный воздух, Гроза, Открытость, Миражи, Ураган.

Право рождения

Угаллу не поддаются обманам, к которым их жертвы прибегают, чтобы казаться увереннее и сильнее. Один взгляд Ящера позволяет увидеть спрятанный

объект, затаившегося убийцу или замаскировавшуюся жертву. Это не требует никаких затрат и бросков, если только противник не прячется за мистическими иллюзиями. В последнем случае Ящер вкладывает очко Сытости и проходит проверку по правилам Столкновения воли.

Прозвище: Ящеры

Атавизмы: Небесное око, Острое чутьё, Штормовой ветер, Крылья дракона.

Стереотипы

Вампир: Ты можешь ходить по земле, пока я парю в небесах. С рассветом я получу всё.

Оборотень: Не вижу ничего дурного в том, чтобы поедать тех, кого ты уже убил.

Маг: Чем сильнее ты держишься за свои знания, тем быстрее они выскальзывают из памяти.

Прометид: Не знаю, станет ли тебе легче от этой новости, но сверху ты выглядишь так же, как и любой из них.

Подменыш: Хотелось бы мне просто унести тебя прочь отсюда. Но ты всё равно не забудешь о том, что пережил.

Пожиратель грехов: Можешь сколько угодно убеждать себя в том, что тебе доступно и прошлое, и настоящее, но у тебя над головой целый мир, о котором ты ни черта не знаешь.

Мумия: О, твоя настоящая личность завёрнута в бесконечный саван. Жду не дождусь увидеть, что же под ним.

Демон: Похоже, ты ещё не упал достаточно низко.

Голод

Каждому зверю знакомо чувство неутолимого голода. В случае с Хищниками Голод воплощает вечную, первозданную потребность Твари, которая может трактоваться по-разному в зависимости от характера самого чудовища. Один Хищник питается мясом и кровью, другой поглощает чужое доверие или моральные ценности, однако оба жаждут Добычи.

По мере того, как Хищник утрачивает чувство Сытости, Тварь начинает выбираться на поверхность его сознания, требуя насыщения. В таких ситуациях монстр становится куда менее разборчив в еде. И напротив, чем больше он насыщается, тем избирательнее могут стать его вкусы. Некоторые Хищники предпочитают поддерживать Сытость на достаточном уровне, чтобы выбирать жертв подобно гурманам и выходить на охоту только по зову сердца. Другие держат себя впроголодь, дисциплинируя свою Тварь, насыщаясь только при необходимости и наслаждаясь чувством самоконтроля. Хватает и тех, кто *пытается* утолить свой Голод, но никогда даже не приближается к блаженному чувству Сытости.

Хищник может насытиться множеством самых разных способов, а опытный выводок способен даже разработать особую тактику, позволяющую его членам поддерживать Сытость, питаясь общими жертвами. Тем не менее, эти способы часто напоминают поход в пиццерию группой голодных людей: за редкими исключениями, никто не получит столько, сколько на самом деле желает. Иногда даже самые дружелюбные Хищники покидают свой коллектив, чтобы предаться заветному пиршеству в долгожданном одиночестве.

Власть Тираны

Уже поздно. Я победил. Теперь ты принадлежишь мне и будешь выполнять в точности то, что я прикажу.

Некоторые монстры живут только ради того, чтобы посмотреть, как могучие воины бледнеют от страха при их приближении, словно дети, потерявшиеся в темноте. Им нравится наблюдать, как жертвы тщетно сопротивляются силе, которая превосходит их не только по своему могуществу, но и по утончённой хитрости.

В старинные времена таким Хищникам поклонялись как непобедимым богам. Воины и герои в трепете преклоняли колена перед этими жуткими и могущественными существами. И хотя не каждый Хищник жаждет подобного внимания, Тиранам нравится лишь одно чувство: то, которое они испытывают, глядя со своего трона на тела смертных, которых они раздавили на пути к обретению власти.

Тираны жаждут самого чувства силы, подпитываясь триумфом и осознанием собственной значимости. Их сердце ласкает почтение, ужас и трепетное поклонение со стороны всех, кого они считают ниже себя. Некоторые из них стоят на вершинах пирамид, озарённые лучами славы. Другие управляют событиями из теней, упиваясь видом слуг, вздрагивающих при одной мысли о незримом правителе. Хотя любой Хищник сильнее обычного человека, Тирану необходимо чувствовать абсолютную беззащитность крохотных смертных перед его грандиозностью и величием. Если Тирану не удаётся вовремя подыскать себе жертву, его Тварь вырывается в царство кошмаров и начинает порабощать смертных одного за другим, нередко без ведома самого чудовища.

Уроки

Тираны показывают своим жертвам, что у всех есть свои пределы. Многие современные произведения опираются на идею о том, что человек может достичь всего, чего пожелает. Тираны считают это обманом. Самые человечные среди них могут показать жертвам альтернативные пути к своим целям. Более строгие приверженцы этой идеологии устрашают смертных в достаточной степени, чтобы они перестали даже пытаться идти по дороге, не предназначенной для их слабых умов и тел.

Охота

Сколько в мире людей, столько и способов подчинить их воле Тирана. Буквальная охота часто позволяет Отродью насытиться без особых усилий. В конечном счёте, не так уж трудно найти бандита, выходящего из местной пивной, и прижать его к стенке, чтобы удовлетворить властный порыв Твари, пока смертный умоляет сохранить ему жизнь. Однако среди Тиранов хватает тех, кто считает такой подход недостаточно элегантным.

Если Хищник пытается насытить свой разыгравшийся аппетит в бою, он почти всегда старается драться один или выбирать себе достойного оппонента даже среди широкой толпы врагов, чтобы продемонстрировать своё личное превосходство. Власть – не то блюдо, которым можно делиться с остальными. Однако некоторые Тираны находят особое удовольствие в том, чтобы побеждать одного и того же противника раз за разом, позволяя ему выжить только затем, чтобы одержать над ним верх в дальнейшем.

Не все Отпрыски, жаждущие власти, предпринимают столь прямолинейные действия для насыщения своей Твари. Если Тирана не привлекает применение грубой силы, он может подыскать особые способы демонстрации своего

превосходства. Сотрудник корпорации может организовать свой молниеносный карьерный взлёт, обойдя ненавистных коллег, наслаждаясь видом своего имени на табличке возле собственного кабинета, особенно если эту табличку теперь протирает некогда равный ему сотрудник. Адвокаты из числа таких Хищников часто сознательно выбирают преступную область юриспруденции, наслаждаясь теми моментами, когда прокурор понимает, что ему не хватает способностей одолеть Хищника – вне зависимости от того, оканчивается ли это приговором преступника или невинного человека.

Если Хищника не прельщает восхождение по карьерной лестнице, он может сам находить соперников, с которыми ему было бы интересно вступить в состязание. Многие виды спорта позволяют удовлетворить своё эго в такой же мере, что и победа в бою – главное, чтобы противник вложил в это состязание достаточно сил, чтобы почувствовать ужас и стыд своего поражения. Тиран может быть даже интеллектуалом, который играет с жертвами в своеобразные головоломки или загадки, создавая ситуации, помогающие ему продемонстрировать своё умственное превосходство.

Семьи

Анаким всегда отличались пристрастием к Власти, поскольку сама природа Гигантов заставляет людей чувствовать свою уязвимость. Как правило, Анаким любят приближаться к жертвам, глядя на них сверху вниз или останавливаясь всего в нескольких дюймах от них. Им нравится видеть, как жертва осознаёт своё поражение и как стремление к сопротивлению гаснет в её глазах. Твари таких Тиранов нередко выглядят так, как и должны выглядеть владыки чудовищ: огромные циклопы, увенчанные коронами из человеческих костей и сухожилий, или гигантские королевы, восседающие на престолах в своих жутких Логовах и способные смять мечи воинственных жертв голыми руками.

Джу не может нависать над своей жертвой, потому что ей не хватает росту. Однако её тело отличается удивительно развитыми мышцами. Ей нравится, когда кто-нибудь бросает ей вызов – особенно мужчины. Такой вызов редко выражается в физическом противостоянии – такого с ней не бывает практически никогда. Однако хватает желающих проверить её знания в областях, в которых, по мнению окружающих, женщины ничего не понимают, или напыщенных индюков, пытающихся объяснить ей что-то, что она и так знает. Таких смертных Джу просто уничтожает. Она выкладывает всё, что знает, не забывая и указать на дыры в их собственных доводах и убеждениях. Она рассматривает поднятый вопрос со всех возможных сторон. Но в глубине души она наслаждается теми редкими случаями, когда взбешённый противник пытается коснуться её. Потому что в этом случае она может нанести удар столь колоссальной силы, что желающих спорить попросту не останется.

Эшмаки любят процесс охоты едва ли не больше, чем его результаты. Они обожают играть со своими жертвами, ведя “честную игру” и предоставляя противникам “фору”. Это не означает, что они питаются с меньшей жестокостью, чем другие Хищники. Они забирают власть у окружающих так же, как и другие Тираны. Однако им нравится усложнять охоту, превращая её в бегство по длинному лабиринту. Тварь Эшмаки всегда скрывается в тених, не позволяя жертве увидеть её, однако порой показывая ей черты, которые смертным кажутся удивительно человеческими... но от этого лишь ещё более жуткими.

Рейнолд работает городским инспектором здравоохранения. Когда его Тварь жаждет власти, он надевает резиновые перчатки и принимается за анализ. Он проверяет любых сотрудников, ищет малейшие признаки плесени или грязи и с радостью предоставляет жертве груды штрафных анкет. Он отказывается от

взяток, однако всегда указывает в своём отчёте факт предложения оной. Он не гонится за деньгами. За чем он гонится, так это за разочарованием и поражением в глазах противника.

Макара устанавливают власть при помощи своего Логова. Будучи повелителями глубин, они не видят ничего дурного в том, чтобы сразить жертву, погрузив её в океан кошмаров. Порой жертвы Левиафанов даже не понимают, что за их крахом стоит разумное существо. Нередко им кажется, будто весь мир ополчается против них, и лишь за мгновение до окончательного поражения видят злобный и торжествующий разум, вырвавший их из привычного окружения и погрузивший в своё предвечное царство. Твари Макара скрываются в океанах, стараясь не показываться на поверхности и вместо этого напоминая жертвам, насколько они бессильны в воде, которыми правят Хищники.

Ари работает таксистом. Он ездит в те части города, в которые не решится отправиться ни один другой частный извозчик. Ему известен каждый дюйм этого города – от бедных районов, где каждый приглядывает друг за другом, до богатых районов, где каждый кажется чужаком. Когда его охватывает чувство голода, он выбирает жертву и отвозит её в то место, в котором он никогда раньше её не видел – как правило, в такой район, в котором можно оказаться ограбленным или арестованным, просто гуляя по улице. Он никогда не позволяет кому-либо убить свою жертву. Ему просто нравится наблюдать, как ведёт себя маленькая рыбка, понявшая, что она отбилась слишком далеко от своей стаи.

Твари Намтару часто имеют черты насекомых: пчелиных маток с мандибулами, с которых капает яд, или туч паразитов, которые не позволяют увидеть фигуру подлинного чудовища. Они могут быть мерзкими или страшными, но, в любом случае, их попросту невозможно проигнорировать. Намтару сравнительно редко испытывают жажду власти, поскольку им трудно превратить чувство брезгливости, которое смертные испытывают перед их кошмарной сущностью, в уважение или даже благоговение, которого жаждут другие охотники за Властью. Тем не менее, такие Хищники существуют. Тиран из числа Намтару должен проявлять особую осторожность при выборе своих жертв, чтобы найти людей, которые будут по-прежнему испытывать уважительный трепет, даже если создание, доказавшее ему своё превосходство, похоже на отвратительное насекомое.

Никому из школьников не нравится, когда его вызывает директор, однако мисс Блейз вызывает особенно сильные чувства. Хотя мисс Блейз занимает должность секретаря, сам директор боится её не меньше, чем дети. У неё есть питомец – скорпион, которого она держит в баночке у себя на столе. Она всегда кормит его, когда разговаривает с нашкодившим ребёнком. Иногда малыши плачут, иногда бормочут извинения, но как только они покидают кабинет, их поведение меняется в корне. Никого не отправляют к мисс Блейз во второй раз. И это уже становится для неё настоящей проблемой, поскольку ей нужно, чтобы школьники хулиганили. Он голодна не меньше, чем её скорпион.

Угаллу воплощают кошмар беззащитности по своей природе. Когда их Тварь начинает стремиться к Власти, они превращаются в особенно эффективный вариант Тиранов. Такие Угаллу вызывают у людей поистине параноидальное убеждение, что за каждым их шагом следят сотни бдительных глаз. Как правило, Ящеры наслаждаются уязвимостью жертвы с расстояния, зная, что они всегда могут опуститься на землю и окончательно показать жертве, кто здесь главный. Твари таких Тиранов часто обладают впечатляющей внешностью сами по себе, будь это массивный золотой дракон или гигантский орёл, окружённый пламенем,

однако именно привычка парить в небесах, опускаясь лишь в своё грандиозное Логово, делает их объектами неосознанного трепета и почитания.

Дэйв сам пробил себе путь вверх. Он начал с работы курьера, но потом получил повышение до супервайзера, пошел в университет, заработал степень делового администратора и вот уже обустроил свой собственный кабинет. Но этого ему мало. Он хочет смотреть на весь город сверху вниз. Конечно, он терпелив. По его подсчётам, между его текущей позицией и большим боссом осталось ещё шесть должностей, и он хочет получить их все. Однако счастье ему приносит не само наличие должности. Ему нравится забирать эти должности у других.

Сокровища Коллекционеры

Я хотел получить эту вещь сильнее, чем он. Теперь она моя.

Образ дракона, чахнувшего над грудой сокровищ, плотно вошёл в легенды по всему миру ещё задолго до наших дней. Целые королевства пытались задобрить этих чудовищ бесконечными вереницами даров, но в итоге лишь привлекали их внимание к своим замкам и драгоценным коронам. Они никогда не могли насытить свою жажду материальных благ, и даже Герои, павшие жертвами их когтей, становились очередной частью коллекции. Сотни лет могли миновать с тех пор, как последний выживший покинул их проклятые владения, однако слухи о легендарных сокровищницах и их грозных стражах продолжали ползти по земле, насыщая гордые, жадные души Коллекционеров.

Вне зависимости от того, копит ли такой Хищник золото или собирает предметы искусства, сами сокровища остаются не более чем выражением его подлинного мотива: стать бессменным владельцем того, чему будут завидовать окружающие. Жадность подобных Хищников отражает пороки самого человечества, уделяющего внимание лишь тому, что считается ценным в текущей культуре. Ничто не может порадовать Коллекционера больше, чем приобретение вещи, которую жаждало бы получить любое другое разумное существо. Более того, Хищник желает увидеть, как окружающие будут бросать на него жадные взгляды, примериваться и подбираться – но неизбежно отступать, опасаясь возмездия. Не один смертный становился Героем только затем, чтобы заполучить богатство чудовища, и предсмертные муки этих авантюристов ласкают зрение Хищников, напоминая им, сколь бесценными кажутся смертным накопленные ими богатства.

Уроки

Коллекционеры показывают своим жертвам, что ничто не вечно. Самые добродетельные из них могут идти на уступки, позволяя действительно амбициозным или решительным смертным оставить себе сокровища, ради спасения которых они оказались готовы буквально на всё. Другие считают, что жертва должна понести утрату вне зависимости от обстоятельств – особенно если у неё изначально не было права владеть своей ценностью.

Охота

Хотя любой Коллекционер жаждет физических богатств, каждый Хищник желает создать своё, уникальное собрание. Но даже самые непохожие коллекции объединяет одно: в них находятся вещи, которые ценятся прежде всего окружающими, а не самими Хищниками – и ценятся настолько, что некоторые сорвиголовы будут готовы рискнуть своей жизнью, чтобы добраться до них. Часто такими сокровищами оказываются драгоценности или золото, однако многие Коллекционеры находят и более утончённые блага, достойные восхищения. Учёный из числа таких Хищников может ценить превыше всего редчайшие книги, помещая их в своей личной библиотеке, так далеко, что лишь ему одному будет ведомо их содержание. Другой Хищник может работать в школе, собирая вещицы, которые покажутся пустяками всем, кроме учеников, нарушивших его правила – однако для бывших владельцев эти предметы значили всё.

Вне зависимости от природы самой сокровищницы, Коллекционеры насыщают своих тёмных Тварей, пополняя Логово новыми предметами. Это никогда не проявляется в буквальной покупке бриллиантового ожерелья или другого сокровища. Нет, Хищник должен забрать ценную вещь у другого. Многие

Коллекционеры превращаются в воров, составляющих изобретательные планы ограбления и утоляя тем самым свои аппетиты. Другие пробираются на должностные места, используя новообретённую силу для того, чтобы отнимать власть у своих подчинённых. Наконец, существуют и те, кому нравится находить легендарные сокровища древности, путешествуя по давно забытым и жутким местам в поиске их секретов.

Если сокровище Коллекционера удаётся похитить (или если самого монстра уговаривают отдать часть своего собрания), Хищник начинает испытывать непреодолимую тягу к возвращению потерянного имущества на его “законное” место. Коллекционер, накопивший несколько миллиардов долларов в золотом эквиваленте, может обнаружить, что он не способен заснуть после того, как часть его сокровищ украли. Такой Хищник будет ворочаться на матрасе часами, не в силах обрести долгожданный покой. Коллекционер антикварных вещей, передавший товарищу бесценный амулет, может раз в несколько минут подходить к витрине и вздрагивать, всё время забывая, куда делось его сокровище. Последствия утраты могут длиться месяцами и даже годами, хотя любому Коллекционеру известен способ унять беспокойство в мгновение ока. Для этого им просто нужно обзавестись чем-нибудь ещё более совершенным.

Семьи

Анаким собирают объекты, прославляющие их силу: возможно, оружие и броню Героев, которым не удалось победить их в бою, или личные вещи павших врагов. Хотя всё Логово Анаким может быть усыпано мусором, напоминающим о побывавших здесь сокровищах, самые ценные предметы обычно надеты на монструозную Тварь – иногда просто для того, чтобы предложить отчаянному смельчаку бросить вызов Гиганту.

Змей всегда был грабителем... в своём роде. Он никогда не вскрывал замков и не проникал в квартиры через окна. Он просто входил в помещение, брал то, что ему нравилось (обычно серебро) и уходил прочь. Если домовладелец пытался его остановить, Змей позволял ему сделать всё, что заблагорассудится. И если тому действительно удавалось остановить его, Змей возвращал предмет, признавая, что этот смертный заслуживает своего сокровища.

Эшмаки, жаждущие сокровищ, обычно предпочитают собирать буквальные горы сырья, из которого принято создавать драгоценные украшения. Слитки золота или платины, ящики, полные необработанных алмазов и других камней – такие богатства Эшмаки редко упорядочивают и раскладывают по полкам, вместо этого просто разбрасывая по своему Логову. Груды сокровищ служат Теням одновременно собранием драгоценностей и удобной территорией для охоты. Этим же отличаются и кошмары, которые Тени вызывают у жертв. В их кошмарах смертные часто попадают в пещеры и залы, до потолка усыпанные золотом, которое можно взять безо всяких помех – во всяком случае, до тех пор, пока они не замечают что-то чешуйчатое и длинное, мягко скользящее между горами сокровищ.

Роза коллекционирует зубы. Если нужно, она вырывает их прямо из черепа своей жертвы, однако проделывать это бывает довольно мерзко и трудоёмко. Поэтому она забирает их у людей другими способами. Так, многие родители хранят зубы своих детей – по крайней мере, какое-то время. Берёт она зубы и у покойников, а порой даже заглядывает в кабинет дантиста. Ей нравится сама форма зубов. Во всяком случае, ей нравится острота собственных клыков. Иногда она даже задаётся вопросом, могут ли зубы вампира быть острее её собственных, однако те кровососы, которых она встречала, были слишком приятными, чтобы ей захотелось вырвать у них клыки.

Макара предпочитают коллекционировать давно потерянные и забытые вещи наподобие древних реликвий и знаний, которыми уже долгие сотни лет не владеет ни один смертный. Именно они часто располагают бесценными инструментами, которыми может воспользоваться целый выводок, отважившийся изучить все секреты этого мира. Единственными условиями для поиска таких богатств для Макара остаётся искреннее стремление поднять их со дна истории и готовность выдержать испытания, ждущие их на этом пути. Всё усложняется, когда выводку удаётся найти что-то ценное. Разрываясь между стремлением поделиться находкой со своими товарищами и желанием спрятать каждую ценную вещицу, Макара сталкиваются с серьёзным нравственным выбором каждый раз, когда добиваются своей цели.

Неподалёку от побережья Инь нашла старое углубление. Теперь она плавает там каждый день с полиэтиленовым мешком, всегда выходя из воды с чем-нибудь тяжёлым и возвращаясь на пляж уже без него. Однажды кое-кто из соседей по кварталу попробовал заглянуть в её мешок. Никто не знает, что с ним стало, потому что в ту же секунду, когда он коснулся сумки, начался сильный шторм. Однако в следующий раз соседи увидели Инь уже с двумя мешками.

Намтару собирают одновременно грозные и восхитительные коллекции. Они дополняют груды сокровищ самые прелестными вещицами: шедеврами изобразительного искусства, изделиями из драгоценных металлов и элегантными халатами, сотканными из самых роскошных материалов. Однако стоит кому-нибудь взглянуть ближе, и станет уже невозможно упустить из виду следы кошмара, скрывающегося в недрах этой сокровищницы. Воздух вокруг неё пахнет тленом, земля покрыта жуткими пятнами, а вокруг каждого из шедевров искусства ползают рои насекомых.

Тим водит грузовик по округе, подбирая трупы животных. Он отскабливает их от тротуара, привозит домой и закидывает в общую яму. Иногда он спускается вниз и смотрит на процесс разложения, наслаждаясь видом размягчающейся плоти, которая постепенно разваливается в результате тяжёлого труда мух и червей. Ему нравится находить новые и необычные виды животных: он уже видел опоссумов, белок и скунсов, но вот собака с ошейником? Это редкое удовольствие. Но ещё реже и слаще для Тима те мглистые предрассветные часы, когда он находит на дороге сбитого человека. Конечно, Тим не всегда полагается на слепое везение. Он же водит грузовик. Когда нужно, он и сам может украсить дорогу телом очередного бродяги.

Одними из самых известных Коллекционеров в истории Хищников были Угалла – большие крылатые змеи, восседающие на высоких скалах или обзирающие окрестности со своих сверкающих золотых гор. Кроме того, они считаются и одними из самых успешных Коллекционеров. Стоит ли удивляться тому, что Логова многих Ящеров украшают трупы незадачливых авантюристов, решивших стянуть вещицу-другую из их сокровищницы? Превыше всего остального Угаллу ценят предметы, обладающие эмоциональной значимостью для их прежних владельцев. Карманные часы, передаваемые из поколения в поколение, или старое свадебное платье могут значить для людей больше, чем все алмазы и золото мира – и Угаллу знают, где искать подобные ценности.

Аня выращивает яблоневый сад. Каждое дерево она увенчивает ленточкой: иногда красной, иногда жёлтой, но иногда зелёной – и люди, которые останавливаются у неё в саду, чтобы купить яблок, считают, что ленты указывают на определённый тип яблок. Но это совсем не так. Ночью Аня выходит в сад и проверяет ленты, вспоминая о тех днях, когда было посажено каждое из этих деревьев. Ленточки связаны не с плодами. Они напоминают Ане

о том, что она закопала под росточком, когда сажала дерево. Красный означает, что жертва была запачкана кровью. Жёлтый – что в землю было положено что-то украденное. Зелёный – что этот дар никто никогда не пробовал и не трогал. Однако Аня всегда закапывает только то, что может подпитывать корневую систему.

Добыча Охотники

О, посмотрите, какая красавица! Так и хочется проглотить её целиком!

Люди привыкли отводить себе место на вершине пищевой цепи. Они любят приписывать себе место хищников, способных поймать и съесть даже более крупную и сильную добычу. Однако какая-то часть души любого смертного всё ещё помнит о временах, когда люди ещё не стали величайшими охотниками земли. Она помнит о существах, которые видели в людях всего лишь добычу. И Охотники живут ради того, чтобы напоминать самозванным “царям природы” об их настоящем месте в общей картине мироздания. Они застают смертных врасплох, ловят их в одиночестве и темноте, заставляя их вновь превратиться в беспомощных безволосых обезьян.

Некоторые Охотники действуют тихо и незаметно, скрываясь в тенях до тех пор, пока жертва не подойдёт совсем близко. Другим нравится преследовать свою жертву в открытую, загоняя её до полного обессиливания. Наконец, есть и те, кто приманивает к себе добычу с помощью соблазнения и социальных навыков, источая ласку и дружелюбие до тех пор, пока жертва не отобьётся от стада и не окажется в одиночестве.

Охотникам достался самый естественный и первозданный Голод из всех, которые только можно представить. Они жаждут *добычи*. В отличие от созданий, охотящихся на жертв ради Сокровищ и Власти, эти Отродья утоляют свой Голод тогда, когда забирают у жертвы что-то по-настоящему личное и неотъемлемое. Охотнику важен сам факт присвоения – он не заинтересован в том, чтобы скапливать горы чужого имущества. Если для Коллекционера человеческий палец может быть символом власти, который следует сохранить на память, в глазах Охотника это просто еда.

Уроки

Охотники возвращают смертных к действительности. Большинство людей настолько привыкли жить в безопасности, что открывают двери, в которые им не следует заходить. Выражаясь простым языком, все Охотники учат людей одному: пониманию своей смертности. Самые милостивые из них могут показать жертве, что с ней случится, если она продолжит рисковать жизнью. Менее человеческие Хищники показательно расправляются с жертвой, позволяя усвоить урок *остальным*.

Охота

Из всех видов Голода именно страсть к Добыче считается самой простой и естественной. Такие Хищники не нуждаются в изучении тонкостей человеческой психики и не используют никаких трюков или метафор. Охотник просто находит добычу и поглощает её – любыми доступными способами.

Некоторым Охотникам повезло в том смысле, что их Тварь можно удовлетворить самим фактом поимки жертвы, после которой её вполне можно отпустить. Если Хищник воспринимает жертву как некий трофей или как символ выполнения его роли охотника на людей, смерть жертвы необязательна. Некоторым достаточно срезать часть волос спящего человека, пробравшись к нему в квартиру. Другие нуждаются в чувстве ужаса и безысходности, которые испытывает жертва, прижатая к земле с ножом у горла. Опять же, Хищнику не обязательно убивать добычу – он должен лишь доказать, что *имеет возможность* лишить её жизни. Однако в отличие от Хищников, жаждущих Власти, Охотники почти никогда не дают жертве понять, что им достаточно лишь её страха.

Существуют и Хищники, охотящиеся за добычей в более символическом смысле. Аферист питается доверием жертвы, завладевая её вниманием и лишая ценностей или денег. Возможно, такая “жертва” даже предчувствует, что он может предать её доверие – Хищнику не обязательно уговаривать её и хитрить. Последнее означает, что Хищник может брать то, что ему предложили – хотя если жертва не чувствует страха, подобный дар не принесёт ему подлинного насыщения.

Несмотря на то, что даже вышеописанные Хищники обладают душами настоящих чудовищ, в мире существуют исчадия тьмы, которые чувствуют удовлетворение, лишь поглощая кровь или выгрызая мозг из костей. Даже в таких случаях гибель жертвы может быть необязательна, однако если Тварь такого Охотника будет требовать по меньшей мере прикосновения к ещё бьющемуся сердцу жертвы, тот будет вынужден убивать своих жертв, чтобы выжить. Как бы то ни было, Твари любых Охотников требуют выслеживания человеческих жертв. Попытки насытиться плотью мёртвых не принесли облегчения ещё ни одному голодающему чудовищу. Для утоления своего вечного голода Хищник обязан поймать человека или ещё более совершенную жертву.

Семьи

Анаким часто выглядят как огромные, первозданные хищники, рядом с которыми даже храбрый из смертных будет казаться бессильной букашкой. Эти Охотники больше других склонны рыскать по улочкам современных городов, не задумываясь о том, кто их увидит и какой ущерб они нанесут окружающим в своей погоне за свежей добычей. Тварь такого Охотника может принимать форму огромного рептилоидного чудовища, словно вырвавшегося из доисторической эры, или сказочного великана, который сдавливает человека в руках, превращая его в готовое блюдо. Эти колоссальные Хищники часто относятся к человечеству просто как одному из видов органической жизни, не заслуживающему их внимания, но вполне пригодному для пропитания.

Дарий позаимствовал имя и охотничий стиль вервольфа, которого он повстречал во время одного из своих путешествий. Подыскав себе жертву, он догоняет её и ломает ей кость – руку, ногу или что угодно ещё, лишь бы он мог услышать хруст. Ему достаточно причинения боли и вида напуганной, искалеченной жертвы, которую он оставляет лежать на земле... хотя порой вместо неё он оставляет лишь бездыханное тело – в зависимости от того, насколько громко воет его Тварь.

Редко встречается Тень, которая согласится на что-то меньшее, чем плоть и кровь двуногой добычи. Эшмаки воплощают страх человечества перед диким и смертоносным зверьём, и их Твари требуют полного соответствия этому жуткому образу. Даже среди других Хищников Отпрыск, вынужденный убивать практически на ежедневной основе, вызывает либо страх, либо восторг. Как правило, саму охоту Эшмаки проводят без лишних движений, подолгу выжидая жертву в тенях, пока не настанет момент нанести удар и скрыть следы преступления. Эта привычка помогает им избежать ненужного внимания, когда в городе появляются люди, готовые объявить охоту на самого Охотника.

До осознания своей истинной личности Отец Лэндон работал священником. Хотя теперь он уже не верит в Господа, навыки проповедника остались с ним навсегда. Он часто говорит со своими коллегами, втайне искушая их нарушить собственные обеты и совершить грех, а затем наблюдает, как они исповедаются другим священникам. Время от времени он открывает общественности секрет их тайного преступления и смотрит, как Церковь защищает своих или делает их пример для других послушников. Впрочем, в

самом наказании Отец Лэндон ни капли не заинтересован (хотя некоторые из его братьев по выводу любят смотреть на показательное возмездие).

Макара, как правило, прибегают к изобретательным трюкам или приманкам, вынуждая добычу саму прийти к ним. Иногда они расставляют физические ловушки, хотя не реже они привлекают внимание смертного и заманивают его в воду. Ещё тысячи лет назад прекрасные девы из рядов этих Хищников заставляли моряков приблизиться к водным могилам, просто сидя на маленьком островке и напевая песни сладкими голосами. Более современные Отпрыски говорят, что многие классические приёмы считаются таковыми не без причины. Если смертное тело Отродья не идёт ни в какое сравнение с водной тварью, в которую он превращается в своём Логове, ему следует подыскать сверхъестественные или технические способы завлечения жертв в свои сети. Твари таких Охотников часто напоминают более монструозные варианты морских животных – например, глубоководных существ из доисторических времён, отрастивших дополнительные клыки и щупальца, позволяющие им разрывать добычу на мелкие части.

Брианна узнала о своей настоящей природе ещё в раннем детстве. Отправившись в среднюю школу, она отыскала других чудовищ, с которыми начала путешествовать вдоль побережий. То в одном месте, то в другом она выходит на пляж, заплывает подальше и ждёт, пока очередной бедолага не попробует её спасти. Некоторые Охотники жаждут плоти и крови. Брианна питается альтруизмом. Конечно, она не топит своих благодетелей, вместо этого ныряя глубже и уплывая. Некоторые жертвы продолжают искать её до последнего. Другие возвращаются на берег, считая, что девочка утонула.

Хищники, имевшие возможность охотиться вместе с Намтару, рассказывают о чувстве смятения, которое вызывают их странные методы. Несмотря на всю свою эффективность, во время коллективной охоты Намтару нередко действуют на нервы даже другим чудовищам, особенно если речь идёт об охоте на людей. Причудливый Голод Намтару может потребовать от Охотника вкусить крови жертвы из тысячи маленьких порезов или погрузить язык в каждый внутренний орган один за другим. Сам вид питающегося Намтару буквально кричит о принадлежности этого монстра к династии монстров, воплощающих омерзение и уродство – даже если конкретный Намтару и не отличается жуткой внешностью. Вместе с тем, редкие Хищники, согласившиеся путешествовать с ними и дальше, несмотря на своеобразные привычки кормления, могут найти в лице этих монстров на удивление преданных спутников.

Ванесса обожает кровь. Её руки способны наносить глубокие раны, как если бы это были зазубренные клинки, и всякий, кого она заключает в объятия, рискует получить серьёзный порез. Ванессе не обязательно пить эту кровь, хотя иногда она это и делает. Ей достаточно просто чувствовать, как горячие соки стекают по её телу. Любимым “блюдом” она всегда называет равнодушных людей, слишком гордых или отрешённых, чтобы обращать внимание на страдания окружающих. Когда она обнимает их, они всё понимают. Если подумать, каждый остаётся в выигрыше.

Угаллу считаются удивительно терпеливыми Охотниками – настолько, насколько вообще может быть терпелив изголодавшийся зверь. Они подолгу планируют своё нападение и отбирают жертву из длинного списка потенциальной добычи ещё до того, как почувствуют настоящий Голод. Как только им удаётся найти подходящую жертву, Угаллу продумывают максимально безопасный и эффективный способ охоты, к которому можно будет прибегнуть при малейшей необходимости. Твари подобных Хищников часто похожи на медленных, тихих зверей, подбирающихся на закате дня к ничего не подозревающей жертве. Когда

их охватывает приступ Голода, и они спускаются вниз на бесшумных крыльях, удар неизменно оказывается эффективным, стремительным и безжалостным.

Джон Доусон владеет большим роскошным особняком на южной границе города. В нём много комнат, а высокая крыша увенчивается покатым слоем черепицы. Джон похищает людей, отвозит их к себе домой и удерживает достаточно долго, чтобы родные отчаялись увидеть их живыми. После этого он ждёт, пока общественность не обвинит в преступлении кого-нибудь другого, журналисты не опубликуют чужие секреты и чьё-нибудь сердце не охватит чудовищный страх... Тогда и только тогда он освобождает жертву, голодную, но в остальном нетронутую. Большинство семей оправляются от удара. Что касается Джона, то он гордится тем, что помогает очистить репутацию человека, пострадавшего вследствие его действий.

Возмездие Мстители

Я знаю, что вы сделали. Настало время платить по счетам.

Любой культуре известен свой бугимен. Стоит смертному допустить ошибку, и к нему явится кровожадное чудовище. Дети понимают этот закон инстинктивно, прячась под одеялами, чтобы почувствовать себя в безопасности. Взрослые забывают этот инстинкт – само собой, если им повезло ни разу не встретиться со сверхъестественным мстителем, видевшим их преступления. И всё же, когда рядом с ними промелькивает фигура чудовища, воспоминания возвращаются, и им остаётся только жалеть, что они забыли вовремя спрятаться.

Мстители утоляют Голод, выслеживая нарушителей или тех, кого считают преступниками они сами. Одни Отродья разрывают виновного на куски прямо там, где его удалось поймать. Другие выжидают годы, прежде чем открывают жертве, что они знают о её прошлом и что ей придётся заплатить. Мстители следят за тем, чтобы ни одно преступление не сходило грешникам с рук, заставляя их постоянно оглядываться, даже если на рациональном уровне они точно знают, что никто не видел их злодеяния.

Некоторые из этих Хищников называют себя защитниками справедливости, хотя подлинная натура их Голода куда мрачнее. Хищники, ищущие Возмездия, не обязаны исправлять людей. Они жаждут лишь самого наказания, насыщая свою первозданную душу всегда, когда им удаётся найти виновного и причинить ему боль и страдания, зачастую несопоставимые с их проступком.

Уроки

Мстители заставляют жертв доверять традициям и законам своего общества – или даже всего человечества. Тем не менее, они понимают, что иногда законы приобретают такую власть над людьми, что сами подталкивают смертных искать обходные пути. Последнее означает, что некоторые Мстители демонстрируют смертным, каких законов придерживаться не стоит, наказывая людей, привязавшихся к бесполезным правилам и традициям.

Охота

Для утоления своего Голода Мститель должен выследить подходящую жертву: того, кто нарушил определённый закон или кодекс, приписанный людям Тварью самого Отродья. Такие законы разнятся от одного Хищника к другому: один Мститель охотится на любого, кто преднамеренно убил члена своей семьи, в то время как другому достаточно отомстить всякому, кто произнёс лживое утверждение. Какими бы ни были сами законы, Мститель должен удостовериться, что жертва действительно виновна в предполагаемом злодеянии, хотя методы, которыми Хищник получает такие сведения, целиком зависят от его собственной воли.

Подобрав жертву, Хищник наказывает её за определённое нарушение. Как и в случае с самими правилами, характер подобного наказания разнится от одного Отродья к другому и может даже меняться с каждой новой охотой. Тем не менее, сама природа наказания требует, чтобы оно было страшным, болезненным и жестоким. Каким бы методом отмщения ни воспользовался Хищник, жертва должна понять, за что её наказывает чудовище – и что без этого преступления она не столкнулась бы с воплощённой местью. Если жертва так и не понимает, за что на неё обрушился гнев чудовища, Хищник практически не получает насыщения.

Хотя Мстителю не обязательно выслеживать каждого, кто нарушил соблюдаемые им законы, ему трудно заставить себя отпустить подобную жертву. Сам факт того, что Отпрыск позволил преступнику жить своей жизнью,

напоминает о себе, словно зуд, который невозможно унять, или как скрежет ногтями по меловой доске, звучащий при малейшем взгляде в направлении освобождённой жертвы. Даже если человеческая часть Хищника понимает, что её Голод действует несправедливо или непрактично, Тварь жаждет возмездия всем нарушителем её законов. Балансирование между собственными представлениями о нравственности и потребностью в утолении Голода может вызвать сильнейшие переживания даже у самого сдержанного Отродья, особенно если законы, которые оно соблюдает, нарушили его собственные друзья.

Мстители редко наказывают других Отпрысков и представителей иных сверхъестественных рас, поскольку чудовищам от рождения предписано охотиться на человечество. И всё же это не означает, что между Хищником и его спутниками не может вспыхнуть конфликт из-за попытки выводка пренебречь законами Мстителя.

Семьи

Анаким известны прямолинейным подходом к мщению. Они отвечают на жестокость аналогичной жестокостью, чаще всего выслеживая убийц и других злодеев, привыкших проделывать себе дорогу к богатствам с помощью кулаков (или клыков). Большинство их законов носят простой и однозначный характер – такие преступления легко распознать и легко совершить. Твари подобных Мстителей напоминают гиперболизированные варианты человекоподобных существ наподобие великанов, способных напугать страху даже на сильного и свирепого воина.

Огр получил своё прозвище за постоянные драки в школе. Забавно, что с тех пор он уже повстречал настоящих огров, которых заставляли работать и драться в далёких владениях фей. С некоторыми из этих подменшей он завёл дружбу, которая и заставила его реагировать на любые нарушения клятв звериной жестокостью. Огр не терпит предательства. По его убеждениям, если ты хочешь убивать, драться или пытаться – делай это в открытую. Но никогда не обещай человеку чего-то приятного, чтобы затем нанести ему удар в спину. Если ты это сделал – жди Огра, который даже выглядит так, что когда он похрустывает костяшками пальцев, все инстинктивно пятятся, чувствуя, что сейчас он будет кого-то бить.

Эшмаки известны страстью к затягиванию наказаний, с тем чтобы нарушители всё отчётливее понимали, сколь неизбежно их наказание и что именно их ожидает. Тени часто наказывают людей за давно забытые преступления, узнавая секреты их прошлого и нанося удар уже после того, как человек придёт к выводу, что весь мир забыл о его проступке. Иногда жертва даже не понимает, кто именно ей отомстил. Одна из важнейших частей наказания Эшмаки заключается в использовании первобытного страха перед неизвестным, и они могут даже ни разу не показаться смертному на глаза. Равным образом, мало кому удаётся увидеть их Тварь, которая часто принимает форму незримого шёпота из теней, рассказывающего жертве, что она натворила в прошлом.

Выводок Джесс до сих пор не знает, кем именно будет следующая жертва. Им не известно ни её имя, ни пол, а Джесс не привыкла делиться подробностями. В сущности, Джесс даже не участвует в групповых охотах – они слишком напоминают обычные развлечения. Для Джесс важна личная сторона охоты. Она подходит к выслеживанию жертвы серьёзно и собранно, ищет людей, которые совершили неизвестное общественности злодеяние – изнасилование при свидании, избиение жены, издевательство над ребёнком или другой поступок, достойный презрения, – после чего приступает к мести. Она никогда не медлит и наносит удар, как только узнаёт об очередном преступлении.

Хотя Твари Макара выглядят по-разному, все они обитают в важных местах или экологических средах, которые требуют их защиты. Макара принадлежат к числу тех Отродий, которые способны наказать моряка за убийство альбатроса или вторжение в спрятанный от всего человечества грот. Знание о таких преступлениях было бы невозможным, если бы Хищник не защищал определённое место, рядом с которым и произошло злодеяние. С другой стороны, Макара не в состоянии уходить на большие расстояния от “своей” территории. Такие Хищники часто вступают в выкладки именно потому, что нуждаются в других способах утоления Голода.

Патрик и Ахмед причисляют себя к великому роду Макара, однако Патрик стал Коллекционером, в то время как Ахмед – Мстителем. Они давно влюблены друг в друга. Патрик бросает свои сокровища на дно озера Ахмеда, в то время как Ахмед мстит каждому, кто посмеет украсть часть богатств его возлюбленного. Почти каждую неделю к озеру приходят люди, желающие понырять в поисках “брошенных сокровищ”. Разумеется, Патрик немного способствует распространению слухов об этих богатствах. Это заставляет людей появляться всё чаще, и у его возлюбленного появляются новые жертвы для наказания.

Намтару практически рождены для возмездия, будучи исконными объектами ненависти большинства людей. Зачастую они защищают законы, имеющие глубокое эмоциональное значение для них самих: например, Намтару, которого долгое время обижали из-за его внешности, после обретения своей подлинной сущности может начать выслеживать всех, кто высмеивает окружающих. Намтару, потерявший близкого из-за уличного убийцы, может искать других преступников, прибегающих к физическому насилию.

Анджела поступила на юридический факультет, чтобы защищать людей, у которых другой защиты попросту нет. Она берётся за дела, связанные с оскорблениями, особенно если жертва пострадала от популярной, богатой, очаровательной, красивой или просто привилегированной персоны. Конечно, она не всегда выигрывает заседания – у неё не так много практики, и она загружена работой так же, как и любой другой адвокат. Однако её отличает необычный способ общения, вселяющий в юристов противной стороны неодолимый страх перед Господом (или, по крайней мере, перед миллиардом маленьких пауков).

Угаллу хорошо приспособлены к осуществлению мести за хорошо скрытые или никому не известные преступления. Мало кто из других отпрысков Тёмной матери в состоянии доказать вину жертвы в подобных злодеяниях: лицемерии, сознательном обмане любовницы, фальшивой имитации веры и других преступлениях, опирающихся скорее на лживые мысли, чем на реальные действия. Угаллу подпитываются наказанием смертных именно за такие нарушения, обрушивая свою ярость на тех, кто не верил, что их вообще кто-то может поймать. Им нравится подбрасывать жертве намёки на грядущее воздаяние за дни и даже недели до самой мести – не в последнюю очередь потому, что подобные обвинения часто заставляют жертву выдать себя и нечаянно предоставить Отпрыску дополнительные улики. Их Твари наделены пронизательным взглядом, которым они обводят окружающих со своих высоких насестов, молча выискивая недостойных среди тех, кто проходит под ними.

Бенджамин знает, что Отец Лэндон сам искушает коллег, заставляя их нарушать собственные обеты, однако он не видит в этом никакой провокации. Если они что-то пообещали, им следует придерживаться данного слова до скончания времён. Если им захотелось нарушить обет, значит, для них настало время попроситься с Церковью. Бенджамин мстит всем отступникам, поднимая их на колокольную башню и предлагая выбор: признание, увольнение или

полёт к райским вратам. Он видел, как нарушители выбирали каждый из этих вариантов, и он принимал их решение без каких-либо возражений.

Разорение Сокрушители

*Ты когда-нибудь видел смерч рядом с собой? В упор?
Значит, я предоставлю тебе такую возможность.*

Некоторые монстры вошли в легенды не как живые создания, а как силы природы. Такие Хищники могли появиться из ниоткуда, сворачивая на своём пути целые горы и разрушая замки одним движением своих бесчисленных крыльев – а затем исчезали в небытии, оставляя после себя только пустошь на месте великого королевства. Немногие выжившие находили себе новые дома в окружающих городах, однако все последующие годы они просыпались от кошмаров, наполненных воспоминаниями о той жуткой ночи. В конце концов, никто не убил этого монстра, и никому не известно, когда он решит нанести удар снова.

Сокрушители питаются Разорением, и жертвой их чудовищной ярости должно стать то, что ценят все окружающие. В сущности, их насыщает не столько само насилие, сколько перемены в тех людях, которые видели это страшное опустошение. Когда жертвы Хищника наблюдают, как он уничтожает что-нибудь ценное, или сталкиваются с последствиями этого разрушения, они понимают, насколько хрупки и ничтожны они сами. А кроме того, они начинают озираться вокруг, пытаясь предугадать, что станет следующей жертвой Хищника. Именно страх и чувство неопределённости насыщает такое чудовище – именно попытка смертных понять, что вообще причинило им все эти страдания и когда оно пожелает вернуться.

Уроки

Сокрушители учат людей реагировать на критические условия – и реагировать быстро. Они не пытаются убедить смертных в том, что те могут подготовиться к катастрофе. Но мудрый человек быстро соберёт вокруг себя других смертных или обратится к собственным знаниям, чтобы справиться с *последствиями* катастрофы. Тех, кто не успеет отреагировать вовремя, Сокрушитель просто сотрёт с лица этой планеты.

Охота

Как и другие Хищники, Сокрушители могут утолять Голод самыми разнообразными способами. Большинство Тварей, жаждущих Разорения, не выделяют особого “блюда” из безграничного перечня вариантов. Такие Отродья могут в один день сжечь галерею современного искусства, а на другой прихватить кувалду и отправиться на аукцион античных скульптур, зная, что его Тварь насытит и то, и другое. Многие из них получают удовольствие от самого хаоса, который порождает их длительные охоты. Они подолгу планируют следующий удар, не столько подготавливая почву, сколько наслаждаясь попытками смертных понять, что станет следующей жертвой Хищника. Легче всего Сокрушителю утолить свой Голод, разрушив какой-нибудь символ безопасности. Уничтожение дома почти всегда оставляет его обитателей уязвимыми и потерянными, однако проделывание брешей к кирпичной стене, огораживающей полицейский участок, вызовет аналогичные чувства уже у целого сообщества.

Впрочем, Хищнику не обязательно уничтожать физические преграды. Поломка личного ноутбука может оставить жертву без защиты по тем же причинам, что и разрушение дома. Воспламенение опасных материалов в общественном месте также может посеять смятение и панику среди тех, кто увидит огонь.

Сокрушители редко выбирают в качестве жертв самих смертных. На людей обычно охотятся Отпрыски, жаждущие Добычи, а не Разорения. Тем не менее, хотя Сокрушитель не получает насыщения от самого убийства, он может утолить

Голод тем ужасом, который прокатывается по местному обществу после его злодеяния. Таким образом, смерть политика или мэра способна породить великое Разорение, как и смерть видного деятеля или патриарха большой семьи.

Какой бы ни была жертва Хищника, Сокрушителю не обязательно попадать людям на глаза. Ему даже не нужно, чтобы кто-то вообще понимал, что именно он ответственен за страдания общества. Важен только эффект. Некоторые люди приписывают действия монстра жестоким причудам стихии или слепому случаю, если только последнее не начинает происходить каждый день. Однако даже самые незаметные Отпрыски редко способны проводить свою деятельность в тайне на протяжении длительных промежутков времени, потому что рано или поздно кто-нибудь обратит внимание на закономерности в массовых разрушениях и попробует отыскать злоумышленника. Многие Сокрушители пытаются сменить свою игровую площадку ещё до этого, не в последнюю очередь потому, что люди могут смириться даже с самой длительной полосой несчастий. Пережив какое-то число чрезвычайных происшествий, человек просто привыкает к своей горькой доле и перестаёт придавать им то значение, которое придавал раньше. Сокрушители не получают реального насыщения от страданий смилившейся жертвы, а потому часто вынуждены подыскивать новые цели и ждать, пока прежние восстановят силы.

Семьи

Даже среди других Сокрушителей, не отличающихся особой разборчивостью, Анаким выделяются своей привычкой сперва наносить удар, а затем задавать вопросы. Они проводят столь крупномасштабные операции по уничтожению местных ценностей, что большинству из них приходится вести странствующий образ жизни, скитаясь из города в город и оставляя разруху за своей спиной. Такие Твари просто не могут быть незаметными. Они выглядят как рычащие и вопящие звери, выставяющие рога, клыки и когти навстречу любому путнику. Вне зависимости от того, выдыхают ли они пламя, пожирают жертв мощными жвалами или размахивают неподъёмными дубинами, Анаким всегда ясно дают понять, что смертным пора убираться с их разрушительного пути.

Грейс обожает смотреть, как люди ухаживают за своими автомобилями, не уделяя при этом и доли подобной заботы окружающим смертным. Мало что позволяет утолить Голод с такой лёгкостью, как уничтожение дорогого автомобиля. Когда Грейс испытывает особенно сильный Голод, она просто переворачивает машину и наблюдает за владельцем, который в отчаянии пытается понять, как это вообще могло произойти.

Эшмаки любят проникать в тайные места, оставляя в них знаки своего проникновения и ускользая задолго до того, как следы их пребывания будут обнаружены кем-нибудь из охранников. Они считаются необычайно аккуратными Сокрушителями и подолгу определяют как цель своего разрушения, так и степень, в которой они собираются учинить хаос. Кроме того, Эшмаки чаще других преследуют людей, нанося им увечья, чтобы посеять панику среди окружающих.

Лестеру нравится звук бьющегося стекла. Люди часто забывают, насколько хрупки их окна – конечно, стекло достаточно прочно, чтобы выдержать сильный дождь, однако кирпичи, ветки или нарушители вполне могут пробиться внутрь. По ночам Лестер, как правило, разбивает окна богатых людей, после чего наслаждается видом суетящейся охраны. Иногда он даже пишет на стенах или зеркалах своё фирменное послание: “Здесь не безопасно”.

Последствия разорений, учинённых Макара, нетрудно спутать с результатами стихийных бедствий, поскольку эти создания чаще всего прибегают для насыщения к своим природным способностям. Иногда это предполагает

использование сверхъестественных сил, но нередко им просто достаточно воспользоваться неумением смертных бороться с природными катаклизмами. Всего нескольких усилий достаточно, чтобы физические законы доделали работу за них. Твари этих существ тоже нередко выглядят как воплощённые силы природы – живые воронки, тянущиеся к кораблям водными щупальцами, или тайфуны, приобретающие едва заметные черты ползающих существ.

Найя предпочитает держать себя впроголодь. То есть – пытается это делать. Когда ей становится совсем невмоготу, она создаёт вокруг себя ураган и наносит ущерб домам окружающих, глядя, как люди в панике жмутся от разбушевавшейся природы. Однако когда Голод охватывает её душу, не оставляя места для колебаний, она отказывается от попыток контролировать свои действия, выпуская воды своего Логова в мир. И когда стены домов обрушиваются, а обломки покачиваются на волнах, её можно заметить среди руин. Немногие выжившие видят, как она плывёт на спине и наблюдает за происходящим со счастливой улыбкой.

Намтару предпочитают не столько опустошение, сколько заражение. Даже их Твари выглядят как тела тлетворных чудовищ, отравляющих воздух вокруг себя и оставляющих за спиной ядовитую тину (или просто рои насекомых и паразитов). Подобные разрушения учиняют и их человеческие тела, заражающие мир и подпитывающиеся ужасом смертных перед некогда чистыми и безопасными местами, к которым теперь не подойти. Такой вариант Разорения считается одним из самых опасных, поскольку люди, как правило, обнаруживают заражение спустя множество дней после того, как оно перекинулось на их владения. Намтару печально известны уничтожением целых лесов и полей, которые отравляют почву долгие десятилетия после самого Разорения.

Амон всегда интересовался грибами. Он знает, что определённые виды грибов могут превратить насекомых в зомбированных рабов, а другие – согнать людей с привычного дома, заставив их бояться за своё здоровье. Если бы он захотел, грибов в его Логове, гноя в его глазах и тлетворной пасти его Твари хватило бы, чтобы захватить весь город за несколько дней. Но он этого не хочет. У него есть друзья в обличье волков, и им нравится здесь жить. Однако он заключил с ними соглашение. Если их личные враги когда-нибудь смогут приблизиться к захвату города, они установят здесь спиритический карантин и покинут свои владения. И тогда Амон выпустит яд из своего Логова.

Угаллу обрушиваются на смертных с небес, словно самонаводящиеся ракеты, уничтожая целые здания и обитающих в них людей. Они долго целятся и затем наносят предельно точный, молниеносный удар. Большинство из них уничтожают лишь столько, сколько необходимо для утоления Голода. Но когда ситуация требует разрушить больше, они могут пронестись по городу, словно Ангелы смерти, оставляя после себя оголённую пустошь и разрывая на части любого, кому не повезло оказаться на их пути.

Диана убивает людей по найму. Она отбирает цели по двум критериям. Прежде всего, Диана спрашивает, сколько заплатят за смерть жертвы: у неё дорогие вкусы, и образ жизни, к которому она привыкла, требует денег. Однако затем она уточняет, много ли человек будут скорбеть (или праздновать!), если жертва погибнет. По-настоящему важных персон или просто людей, за убийство которых её ждёт кругленький счёт на Каймовых островах, она устраняет одним точным выстрелом. Но иногда Голод требует от неё опустошить всю обойму.

Глава вторая: Пробуждение страхов

*Невозможно представить монстра,
которого не носил бы в себе ни один человек.
С. Роберт Каргилл, “Грёзы и тени”.*

Люди не верят в чудовищ, потому что они давно их убили – или приручили. Волки живут в местах, отведённых для них человеком. Тигры и львы сидят в зоопарках. Кости тиранозавров выставлены в музеях.

И только в ночное время к людям возвращается их первозданная роль – роль добычи. Они ощущают свою уязвимость каждой клеточкой тела. Они вглядываются в темноту, понимая, что если в ней прячется хищник, они уже не успеют спрятаться. Если монстр вернулся, если он голоден и наблюдает за смертными, подбирая себе добычу, никакие блага цивилизации не защитят людей от ужасной смерти.

Но что пугает больше всего, большинство людей подсознательно понимают, что настоящие монстры прячутся среди них.

Предвечная грёза

Человечеству не так много лет, как можно подумать. Современная анатомия человека сложилась в текущем виде около 200000 лет назад, а цивилизация появилась ещё позже. Мы не так давно стали собираться в крупные семьи и племена. Сам феномен города и тем более мегаполиса зародился считанные века назад.

Конечно, сегодня численность человеческого населения уже перевалила за семь миллиардов. Перед учёными и социологами даже встал вопрос о борьбе с перенаселением – вопрос, о котором несколько столетий назад невозможно было даже подумать. Но даже самые светлые умы человечества не понимают, какое воздействие перенаселённость планеты оказывает на Предвечную грёзу.

Предвечная грёза представляет собой отражение страхов всего человечества. Когда мы видим тень, проشمывнувшую между деревьев в парке, мы чувствуем укол страха. Но что его вызывает? Едва ли кто-нибудь предположит, что сама тень. Тени безвредны. Но страх вызывает даже не хищник, поскольку в городских парках уже веками не обитает опасных зверей.

Страх вызывает *идея* хищника. Эта идея учит нас простым, первозданным, *предвечным* истинам. Беги, и спасёшься. Не заходи в чужие владения, и никто тебя не накажет. Делай так, и тебя ждёт успех.

Не сделаешь этого – и погибнешь.

Даже на улицах современного города, среди сотен других людей и в лучах дневного светила мы подсознательно чувствуем страх. Человеческий мозг способен воспринимать других людей как союзников только в ограниченном количестве. Племя (или толпа, или социальная группа) из двухсот человек ещё воспринимается как родное общество, но собрание из трёхсот, пятисот и тем более нескольких тысяч других людей превращается в безликую массу. На определённом уровне всякий, кого мы не знаем, воспринимается нами не как полноценная личность, а как незнакомое существо, у которого могут быть собственные намерения, не сочетающиеся с нашими.

А это порождает такие массовые явления, как ксенофобия, паранойя и трайбализм. Предвечная грёза всегда остаётся с нами. Мы живём в обществе, которому никогда не можем доверять до конца.

Твари

Предвечная грёза темна и обширна, но она не пуста. В ней хранятся воспоминания обо всём, что когда-либо наводило ужас на смертных. Когда людей было мало, каждый элемент грёзы находился вдали от всех других. У страхов не было взаимосвязей так же, как не было таких связей и у самих смертных. Но по мере распространения человечества по Земле невидимые просторы Предвечной грёзы начали заполняться Чертогами: своего рода адскими комнатами, отражающими страхи каждого человека.

С точки зрения метафизической географии Чертоги находятся ближе всего к миру смертных. В них почти невозможно попасть – во всяком случае, не обладая мистическими способностями или не получив приглашения от кого-нибудь из Хищников, – но Чертоги соприкасаются с душами смертных. Всё, чего мы боимся, находится рядом. И иногда страхи, накопленные в Чертогах, выползают наружу.

Большинство Тварей насчитывают столько же лет, сколько и само человечество. Их история уходит корнями в самую раннюю эпоху человеческой цивилизации, когда эти лысые, беззащитные приматы жили в страхе перед зверьём, стихией, болезнями и друг другом. Самые сильные ужасы получали свои имена, порождая особых Тварей. В Предвечной грёзе обитают сотни Угаллу, но среди них лишь одна называет себя Идипту, зная, что её породили страхи вавилонян перед ветром и бурями. Даже если в физическом мире она действует руками Аши Дочевой из казанской глубинки, она остаётся Идипту. Она помнит, какие страхи дали ей жизнь.

Однако не каждая Тварь связывает себя с конкретными мифами и поверьями. Вне зависимости от того, появились ли они на заре человеческой цивилизации или в последние годы – например, из-за вспышек атипичной пневмонии, – они понимают, что, будучи воплощениями человеческих страхов, они существовали *всегда*.

И когда эти страхи становятся по-настоящему сильными, двери Чертогов раскрываются во внешний мир. Тварь не может покинуть Предвечную грёзу, но она может вдохнуть свою сущность в смертного, обитающего в физическом мире. Она приглашает его стать хозяином своих Чертогов.

Она приглашает его домой.

Поглощение, кровь и плоть

Никто не хочет оказаться изгоем. Как бы смертные ни боялись друг друга, они остаются частью своего коллектива. Это свойственно даже Хищникам. После того, как Тварь Поглощает своего избранника, делая его воплощением Предвечной грёзы в мире людей, он всё равно остаётся частью смертного общества. Безусловно, теперь он колеблется между обычной человеческой деятельностью и утолением своего древнего Голода, но у него есть те, кого он считает друзьями или возлюбленными. Он старается их защищать – даже если в первую очередь от себя самого.

Разница между смертным и Хищником носит оккультный характер: ни один химик не сможет определить в человеке “чудовище”, проведя анализ его ДНК. Стоит заметить, что некоторые смертные стали Хищниками после того, как их начали посещать кошмары, сотканные другими Хищниками. Хотя в некотором смысле это позволяет предположить, что Хищники сами вдыхают жизнь в новых Отродий, важно понимать, что они только помогают таким людям пробуждаться и обретать свои истинные личности. В частности, если Макара даст своему соседу толчок к превращению в Хищника, последний может и не стать представителем

той же Семьи. По этой причине Хищники редко претендуют на право считаться “отцами” или “наставниками” тех Отродий, которых они пробудили к жизни.

И наконец, пройти Поглощение может только тот смертный, который изначально родился с Тварью в душе. Опять же, ему могут *помочь* осознать своё истинное наследие, но когда он обретает себя, у него возникает вполне справедливое чувство, что он всегда был таким. Даже если человек становится Эшмаки на третьем десятилетии своей жизни, он понимает, что в определённом смысле он *всегда* был Эшмаки.

Культура Хищников

Отродья не формируют никаких тайных обществ. Они живут своей жизнью, даже если стараются как можно чаще встречаться с другими чудовищами, которым знакомы их нечеловеческие инстинкты. Есть только несколько основных социальных принципов, позволяющих говорить о своеобразной “культуре” этих созданий.

- **Мы одна семья:** Хищникам свойственно интуитивное понимание своего родства – более того, они чувствуют определённую связь и с другими порождениями Мира Тьмы. На практическом уровне это значит, что когда Отродье узнаёт о другом отпрыске Тёмной матери, он старается наладить с ним хоть какую-то связь. Даже столкнувшись с преступником из числа других Хищников, он пытается узнать, почему тот ведёт себя агрессивно или даже враждебно. Исключений всегда хватает, но в целом первой реакцией Хищника на другое Отродье служит желание помочь.

- **Мы должны быть такими:** Хищники признают ценность человеческой нравственности, но в целом они считают себя чудовищами – и потому ведут себя, как чудовища. Они должны утолять Голод, совершать преступления и порой даже убивать.

- **Есть, чтобы жить – но не жить, чтобы есть:** Утоление Голода позволяет Отродью заняться своими делами. Хищник, живущий только затем, чтобы найти себе новую жертву, несколько не отличается от животного. Истинный Хищник питается страхом для того, чтобы преподать миру урок. Он не должен заикливаться на самом чувстве Голода.

- **Выводок:** В значительной степени Хищники остаются людьми, а последнее означает, что им свойственно желание разделять свои переживания с другими представителями своего вида. Как правило, они стараются налаживать связи с другими Отродьями, а при возможности – собираться с ними в единый выводок. В каком-то смысле выводок и представляет собой культуру этих чудовищ.

Сложившимся выводкам присущи тёплые и поистине родственные отношения. В большинстве случаев Хищники видят в других представителях своего выводка не друзей или союзников, а настоящих братьев. Последнее может отражаться в создании коллективного Логова. Белые скалы Угаллу растут из пучин океана, в котором дремлет Макара. Мрачная пещера Намтару выходит в лесное убежище Тени. Такое Логово называется Ульем, и его члены нередко даже осваивают Кошмары и Атавизмы, свойственные их братьям.

- **Улей:** Все Чертоги, расположенные в определённой области, образуют единое царство кошмаров, известное как улей. В каком-то смысле улей представляет собой “город Хищников”, в каждом уголке которого чувствуется влияние Высшего.

- **Высший:** Самое влиятельное чудовище во всей округе удостоивается звания Высшего – от определения “Хищник высшего порядка”. Таким существом может быть даже не Хищник, а любой другой монстр, оказывающий воздействие на Предвечную грёзу. Тем не менее, он должен быть связан с человеческими

страхами и регулярно контактировать с людьми. Хорошим примером будет старый вампир или кровожадный оборотень, рыщущий по городским улицам уже столько лет, что одно его появление может привести к созданию новых Чертогов в Предвечной грёзе.

Даже если Высший не знает о существовании улья, его личность накладывает отпечаток на атмосферу, царящую в этом городе Хищников. Например, если Высшим становится кровожадный оборотень, все окрестные Чертоги пронизывает запах крови, а из темноты доносится дикий вой. Если Высшим оказывается маг, известный способностью управлять погодой, в Чертогах может периодически раздаваться эхо далёкого грома. Если статус Высшего достаётся Макара, сквозь все Чертоги начинает бежать река, которая будет вспениваться и бурлить всякий раз, когда её хозяина что-то расстроит.

Хищники обладают немного большими шансами на превращение в Высших, поскольку они *постоянно* влияют на страхи людей. Тем не менее, если кто-то обходит отпрысков Тёмной матери на их собственной территории, они принимают это как данность своей тайной жизни.

Высший не обязательно становится лидером местных чудовищ. Некоторые Хищники даже ненавидят подобных существ по личным причинам. Они могут колебаться между восторженным отношением к силам Высшего и рациональным желанием потеснить его на оккультном престоле.

Одна большая семья

Как уже говорилось, Отродья не видят существенной разницы между собой и другими потомками Тёмной матери – то есть чудовищами, которые *терминологически* не относятся к категории Хищников. Даже если вампиры не видят причин называть себя братьями Хищников, в глазах самих отпрысков Тёмной матери, все сверхъестественные создания, оказывающие воздействие на Предвечную грёзу, достойны любви, заботы и почитания. Более того, если верить устным преданиям самих Хищников, эти создания тоже были порождены Тёмной матерью, а потому обладают родством и *между собой*.

Это не означает, что Хищники автоматически узнают всё, что связано с их далёкими родственниками. О некоторых представителях Мира Тьмы они могут не знать вообще. Вот приблизительная информация, которую Хищник может получить о других созданиях Мира Тьмы без намеренного сближения с ними.

- Вампиры боятся своей звериной природы. Они стараются оставаться людьми хотя бы отчасти, и даже последователи Колдовского круга, верящие в Праматерь чудовищ, придерживаются сравнительно человеческих представлений о нравственности. Тем не менее, вампиры – единственные, кому Хищники могут не объяснять, *что такое Голод* – и на какие преступления можно пойти, чтобы утолить потребности своего тела.

- Оборотни идут по тропе беспрерывной охоты. В сущности, они воплощают Голод Добычи всей своей проклятой жизнью. Кроме того, они интуитивно чувствуют близость Предвечной грёзы, даже если и считают её лишь отдалённой частью *Хисила* – мира теней и духов.

- Маги практически не отличаются от других смертных, однако им присущ Голод знаний. В каком-то смысле они страдают от жажды Сокровищ, знакомой и Хищникам – только вместо материальных ресурсов многие из них охотятся на секреты оккультного мира.

- Прометиды вызывают у Хищников непонимание. Безусловно, эти искусственные создания унаследовали кошмарную сущность своей Тёмной матери так же, как и другие чудовища – даже если об этом им неизвестно. Тем не

менее, они жаждут стать смертными вместо того, чтобы возвыситься над ними – а это делает их своеобразным отражением всей расы Хищников.

- Подменыши обладают столь тесными связями с миром грёз и кошмаров, что многие Хищники видят в них своего рода “шестую Семью” – с той единственной оговоркой, что каждый из них родился простым человеком и получил дар Тёмной матери только ценой ужасающих испытаний.

- Пожиратели грехов окружены смертью – а страх перед смертью лежит в основе любых кошмаров. По мнению многих Хищников, гайсты, которых носят в своей душе Пожиратели грехов, представляют собой почти вымершую Семью Хищников, оказавшихся в загробном мире. Теперь эти призрачные Отродья пытаются выбраться на поверхность земного мира из глубин преисподней. Но это не означает, что они вызывают у Хищников неприязнь: напротив, если такие могущественные создания провели в мире мёртвых долгие тысячелетия и сумели выжить, возможно, их следует почитать как самых достойных представителей своей расы. Более того, некоторые Хищники предполагают, что сама Тёмная мать может прятаться где-то в глубинах загробного мира, подпитываясь бесконечным страхом людей перед смертью и небытием.

- Мумии обладают великими знаниями – но используют их только для исполнения воли своих загадочных повелителей. Учитывая, что появление этих созданий в земной реальности вызывает у смертных кошмары, знакомые и самим Отродьям, некоторые Хищники задаются вопросом, не могут ли мумии быть отдалённой ветвью их общей семьи. Возможно, когда-то мумии сами были обычными Хищниками – до тех пор, пока их не поработили загадочные колдуны Ирема.

- Демоны не имеют ничего общего с Хищниками. Эти биомеханические создания не влияют на грёзу и не вызывают даже у самых миролюбивых Отродий ни капли симпатий. Это не означает, что Хищники не могут наладить контакт с роботическими служителями Бога-машины, но чем бы они ни были, они *не* обладают родственной связью с Хищниками.

Уроки

Кошмары, не обладающие смысловой нагрузкой, были бы просто бессмысленными. Каждый Хищник интуитивно чувствует тягу к обучению человечества через страх. Конечно, страх смерти не приносит *знаний*. Он может обогатить человека бесценным опытом, но не расширить его эрудицию. Боль и ужас могут показать человеку, чего он не должен допускать в своей жизни. Но ни один Хищник не обязан что-либо объяснять своей жертве. Он должен *отпугивать*.

Каждый из них учит смертных тому, что близко ему самому. Некоторые искренне хотят передать людям крупицы мудрости, открывшиеся их разуму после слияния с Предвечной грёзой. Другие прекрасно знают, что их уроки только калечат жертв – но позволяют *другим людям* сделать из этого вывод.

Ниже приведены самые распространённые уроки, известные Хищникам.

- **Смирение:** Хищник преподаёт уроки смирения, демонстрируя властным и амбициозным личностям, какую боль они приносят другим. В этих целях Отродье может отнять у них деньги, лишить социальных связей, причинить физический вред для доказательства их беспомощности или просто внушить кошмар, в котором они увидят себя рабами.

- **Осторожность:** Этот урок демонстрирует жертвам, что им не следует совершать необдуманных поступков, особенно если это ставит под угрозу жизни других людей. Такие уроки обычно ждут авантюристов, сорвиголов и людей, страдающих от вредных привычек.

- **Принятие:** Хищник организует события так, чтобы жертва потеряла друзей, дом, доверие окружающих или даже здоровье. Он демонстрирует человеку, что настоящая сила кроется не в достижениях прошлого, а в способности адаптироваться к новым сложностям.

- **Сотрудничество:** Что спасло человечество от зверья и чудовищ, когда люди жили в пещерах? Готовность работать ради единой цели. Способность жить вместе и обеспечивать выживание всего своего вида может стать самым важным даром, который Отродье вообще в состоянии преподнести человечеству.

- **Внимание:** Многие люди бредут по жизни с опущенными головами, сосредотачиваясь лишь на том, что соответствует их мировоззрению. Многие Хищники считают это неприемлемым. Они хотят, чтобы люди смотрели на мир с широко открытыми глазами и видели, насколько эта вселенная больше и интереснее, чем они привыкли считать.

- **Благодарность:** Почти в любом языке есть выражение, в той или иной форме подчёркивающее мысль, что люди не умеют ценить окружающие их блага. И никто не способен научить человека ценить свою жизнь лучше, чем Хищник, стоящий у него за спиной.

- **Старание:** Никто не должен получать награду без усилий. Никто не должен получать информацию без мучительного желания узнать больше. Многие люди привыкли пользоваться чужими плодами. Это нужно исправить.

- **Страсть:** Современный мир позволяет людям получать доступ к произведениям искусства с молниеносной скоростью. Смертные (и не только смертные!) пресыщены теми благами, которые им предлагает искусство. Они не обращают внимание на истинную красоту. И у Отродий есть лучшее лекарство для возвращения остроты эмоций. Оно называется дикий ужас.

- **Традиции:** Традиции возникают небеспричинно, но и они могут пережить свой срок. Некоторые Хищники уничтожают вещи, памятники или даже принципы, которые, по их мнению, не имеют реальной ценности в современном мире.

- **Целеустремлённость:** Этот урок Хищники приберегают для тех, кто не заканчивает дела, за которые берётся. Выследив такую жертву, Хищник быстро даёт ей понять: если она не закончит начатое, её ждёт смерть.

Жизнь во тьме

Хищник не может жить только для утоления Голода. С раннего детства и до последнего вдоха его преследуют трудности и заботы, нередко знакомые и обычным людям. Жизнь Отродья должна быть наполнена содержанием точно так же, как жизнь любого разумного существа. В конечном счёте, если они хотят преподавать человечеству новые уроки, им нужно самим понимать их смысл.

Последнее касается не только отдельных Отпрысков, но и целых выводков. Почти каждая группа Хищников занимается определённой деятельностью, связанной с расширением их кругозора. Это не означает, что они должны проводить исследования в академическом смысле этого слова. Тем не менее, Хищникам редко встречаются представители их чудовищной расы, которые не занимаются первооткрывательством хотя бы время от времени.

Некоторые Хищники образуют своеобразные институты, посвящённые изучению аномалий. Такие Отродья могут расследовать слухи о демонических совах, охотящихся на вампиров, или изучать мир мёртвых, обмениваясь накопленной информацией с Пожирателями грехов.

Другие собираются в детективные агентства, занимающиеся распутыванием оккультных преступлений. Они изучают трупы и делают выводы об убийце. Они читают послания, оставленные на стенах, и составляют портреты преступников.

Третьи основывают мистические корпорации, торгующие ресурсами с другими Отродьями, магами, ясновидцами и ещё более странными обитателями Мира Тьмы. Наконец, есть и те, кто считает Тёмную мать богиней, требующей поклонения или даже кровавых жертв.

Чем бы ни занимался Хищник, он должен искать секреты, реликвии, знания или даже места, недоступные зрению смертных. Лишь самый древний, усталый или пресытившийся из отпрысков Тёмной матери станет ждать жертв в своём Логове, ограничиваясь простым *реагированием* на события.

Этот мир полон тайн – и Хищник должен увидеть столько, сколько он сможет за всю свою жизнь.

Глава третья: Протагонисты

Иногда мне казалось, что внутри меня живёт страшный зверь, таящийся в логове, которое заменяло мне сердце. И время от времени он выкарабкивался на поверхность, заставляя меня делать то, чего делать не следовало.

Джоди Пиколт, “Хрупкая душа”.

Создание персонажа

- Начните с общей идеи протагониста, которого вы хотели бы видеть в своей истории. Помимо общей концепции выберите два *краткосрочных* Стремления и одно *постоянное*. Постарайтесь связать хотя бы одно из них с человеческой жизнью протагониста. Возможно, он хочет защитить своих детей от мира чудовищ или давно мечтает защитить диссертацию по астрофизике. Равным образом, хотя бы одно Стремление имеет смысл связать с мистической жизнью протагониста. Подумайте, хочет ли он стать Высшим? Надеется ли обрести новую семью? Мечтает ли достичь Воплощения?

Помимо своей игромеханической цели, Стремления (в особенности краткосрочные) помогают Рассказчику вовлекать вашего персонажа в историю. Кроме того, они предоставляют другим игрокам точки соприкосновения с вашим протагонистом. Исходите из тех Стремлений, которые отражают личность героя, но не пренебрегайте и их сюжетным значением. Пусть они помогают вам войти в образ – особенно на первых игровых встречах.

- Выберите Атрибуты. В приоритетной категории вы получаете 5 очков, во вторичной 4, а в последней 3. Обратите внимание, что в отличие от большинства ранних игр, **Beast: the Primordial** и другие сеттинги новой редакции позволяют приобретать пятый уровень в Атрибутах, Навыках и Преимуществах всего за одно стартовое очко (вместо двух).

- Выберите Навыки по обычным правилам. Первичная категория предоставляет вам 11 очков на перераспределение, вторичная 7 и последняя – только 4.

- Выберите три Специализации.

- Определитесь с Легендой и Жизнью своего персонажа.

Легенда описывает потребности Твари, которая ждёт насыщения вопреки всем законам человеческой нравственности. Своё название эта характеристика получила из-за регулярности, с которой Отродья, поддавшиеся желаниям своей первозданной сущности, обретают известность среди Героев, обычных смертных и других отпрысков Тёмной матери.

Когда персонаж использует свою чудовищную природу для того, чтобы запугать, впечатлить или принудить жертву к каким-либо действиям, он восстанавливает очко Воли. Тем не менее, подобные действия должны отражать Легенду протагониста. Чудовище должно к чему-то стремиться и возводить фундамент для мифов, которые о нём будут рассказывать спустя долгие тысячелетия. Иными словами, даже самая изобретательная Легенда едва ли поможет Хищнику восстанавливать Волю, запугивая случайных прохожих в парке.

Если персонаж действует в соответствии со своей Легендой, невзирая на то, что подобным образом он отстраняется от окружающих или ставит себя под угрозу, он восстанавливает весь запас Воли.

И напротив, Жизнь показывает человеческую природу любого Хищника. Если персонаж ведёт себя как человек, несмотря на сверхъестественные условия, с которыми ему довелось столкнуться, он получает одно очко Воли. Считайте, что всякий раз, когда персонаж временно перестаёт быть чудовищем и возвращает

себе человеческое лицо, у него должна появиться возможность восстановить очко Воли.

Если персонаж совершает героический и самоотверженный поступок, показывающий его добродетельную природу, он восстанавливает запас Воли целиком.

Вы сами придумываете Легенду и Жизнь персонажа – не существует никакого списка, из которого вы были бы обязаны выбирать готовые варианты. Тем не менее, во избежание ненужного усложнения этих концепций, старайтесь формулировать и Легенду, и Жизнь одним прилагательным. Например – так:

Легенда: Свирепый, Неуловимый, Соблазнительный, Порочный, Бдительный

Жизнь: Осторожный, Заботливый, Честный, Застенчивый, Преданный

• **Родство:** Хищники не проводят реальных границ между своими ульями и сообществами других чудовищ. Более того, они обладают особыми силами, позволяющими им налаживать связи с другими обитателями Мира Тьмы и усиливать их собственные способности.

Хищники получают все эти преимущества сразу: вам не нужно их выбирать, как и перераспределять между ними стартовые очки. Особенности Родства описаны ниже.

• **Тварь:** Опишите, как выглядит Тварь, затаившаяся в чертогах вашего Логова. Не нужно сосредотачиваться на каждой чешуйке и определять длину каждого щупальца, но постарайтесь представить, какую картину видят посетители Логова или чудовища, использующие ясновидческие способности для определения сущности персонажа.

• Выберите два Кошмара. Если к началу истории ваш персонаж уже налазил связь с другими сверхъестественными существами, одним из таких Кошмаров может быть *Родственный кошмар*. Последнее не требует от вас никаких игромеханических затрат, однако вам следует обозначить свой замысел ещё перед игрой.

• Выберите два Атавизма, хотя бы один из которых должен принадлежать вашей Семье.

• Опишите Логово своего персонажа. В начале игры вы получаете один уровень Логова бесплатно. Тем не менее, уже в ходе создания персонажа вы можете вложить по пять очков Преимуществ (из десяти), чтобы повысить Логово до второго или даже третьего уровня.

В начале игры ваше Логово состоит из Сердца, одного дополнительного Чертога и Норы, соединяющей эти локации. При желании вы можете отказаться от дополнительного Чертога взамен на два очка опыта.

• Выберите две Черты Логова. Одна из них должна быть слабой. Другая может быть явной или слабой по вашему собственному усмотрению.

• Выберите 10 уровней Преимуществ. Далее в этой главе приведена череда уникальных Преимуществ, которыми располагают только Отродья, однако ничто не мешает вам приобретать и обычные человеческие Преимущества.

• Начальный уровень Сытости может различаться между 2 и 7. Возьмите цифру 2 за основу, после чего добавьте по +1 уровню, если поведение вашего персонажа удовлетворяет следующим условиям:

- персонаж считает других сверхъестественных обитателей Мира Тьмы братьями, а потому регулярно присоединяется к ним в ночном пиршестве.
- персонаж старается утолять Голод как можно чаще, но избегает особенно явных проявлений своей чудовищной сущности. Таким образом, он соблюдает баланс между человеческой личностью и врождёнными инстинктами, экономя Сытость вместо того, чтобы расходовать её по пустякам.

- персонаж часто охотится в компании других отпрысков Тёмной матери
- персонаж редко демонстрирует окружающим свою природу и не прибегает к своим мистическим силам на регулярной основе
- персонаж вступает в игру лишь с первым уровнем Логова и потому не испытывает нужды расходовать Сытость в хоть сколько-нибудь ощутимых объёмах.
- Выберите Семью: Анаким, Эшмаки, Макара, Намтару или Угаллу.
- Выберите голод: Добыча, Сокровища, Власть, Возмездие или Разорение.

Стоимость новых характеристик

Атрибут	4 очка опыта за каждый уровень
Преимущество	1 очко опыта за каждый уровень
Специализация	1 очко опыта
Навык	2 очка опыта за каждый уровень
Кошмар	3 очка опыта
Семейный Атавизм	3 очка опыта
Другой Атавизм	4 очка опыта
Логово	5 очков опыта за каждый уровень

Новые характеристики

Родство

При Социальном взаимодействии (и особенно маневрировании) персонаж автоматически производит хорошее первое впечатление на любых сверхъестественных обитателей Мира Тьмы – включая других Отродий. Последнее не означает, что Рассказчик должен игнорировать контекст встречи: например, если маг впервые увидит Хищника во время кормления, он может и не почувствовать к этому извергу ни малейшей симпатии.

Тем не менее, в целом Хищники вызывают у других порождений тьмы хотя бы самое общее расположение. Кроме того, они могут использовать Социальное маневрирование даже при взаимодействии с неразумными монстрами, хотя в таком случае им приходится ограничиваться лишь попытками установить над ними свою власть или прогнать их со своей территории. Опять же, ничто не мешает Рассказчику изобразить контекст встречи совершенно иначе – речь идёт лишь о типичных столкновениях Хищников со сверхъестественным миром.

Наконец, учитывая отношения Хищников с демонами, обратите внимание, что протагонисты не получают никаких преимуществ при встречах с этими биомеханическими созданиями.

Семейные узы

Любой Хищник способен мистическим образом закреплять свою связь с другими чудовищами. Если вы считаете, что ваш персонаж уже долгое время взаимодействует с кем-либо из обитателей Мира Тьмы, вы можете попросить Рассказчика связать ваших героев Семейными узами. Хотя это не требует никаких игромеханических затрат с вашей стороны, для обретения таких уз оба персонажа должны провести вместе немало времени. Они могут охотиться, проходить тяжёлые испытания или просто общаться друг с другом на ежедневной основе.

Если Рассказчик считает, что за проведённое вами время такие узы действительно могли сформироваться, ваш персонаж накладывает на себя и союзника нижеописанное Состояние. Учтите, что союзник может отказаться от подобных уз, поскольку интуитивно чувствует их двусторонний эффект.

Новое Состояние:

Семейные узы (постоянное)

И Хищник, и его союзник получают +1 дайс к любым проверкам, предполагающим активную помощь друг другу. В присутствии Хищника союзник может использовать Защитный Атрибут *самого Хищника* для сопротивления любым мистическим воздействиям.

Веха: Союзник получает Веху, когда сталкивается с непониманием других представителей собственной расы или отказывается от следования своим культурным традициям из-за связей с Хищником.

Избавление: Союзник открыто объявляет Хищнику, что он больше не собирается тратить на него время.

Семейное сходство

Хищник автоматически распознаёт вампиров, оборотней, подменышей и других существ, визуально неотличимых от обычных людей. Если эти создания используют для маскировки оккультные средства, Хищник автоматически проходит Столкновение воли.

Последнее выражается в проверке Сообразительности + Оккультизма + Логова – Самообладания цели. Проверка носит пассивный характер: если протагонист не сможет засечь такое создание, он не поймёт, что чутьё его подвело.

Как бы то ни было, большинство чудовищ не прячутся под действием заклинаний, поскольку считают, что они защищены от посторонних глаз невежеством самих смертных. В этом случае Хищник засекает их присутствие автоматически, безо всяких проверок. Например, во время беседы с вампиром он может почувствовать во рту привкус пепла, а в присутствии Пожирателя грехов почуять запах могильной земли.

Хищник может замечать таким образом и людей, наделённых мистическими способностями, но всё ещё принадлежащими к человеческой расе. В последнем случае Хищник проходит проверку Сообразительности + Оккультизма + Логова – Самообладания жертвы со штрафом, равным нравственной характеристике этого существа (например, Мудрости или Рассудку).

Несмотря на все вышеописанные преимущества, Хищник не способен замечать духов, призраков и других эфемерных существ – во всяком случае, до тех пор, пока они не вошли в физическую реальность.

Успех в этой проверке (как и автоматическое обнаружение другого чудовища, если оно не пряталось под мистическими эффектами) позволяет узнать общий тип существа, приблизительный уровень его сверхъестественной силы и степень энергетической сытости. Например, игрок может узнать, что перед ним вампир с высоким уровнем Силы крови, но крайне низким запасом Витэ. Разумеется, игрок не сможет использовать сами термины “Витэ” или “Сила крови”, пока не узнает мир Сородичей ближе.

Кроме того, даже в случае успеха эта проверка не позволяет протагонисту узнать что-либо о социальной структуре подобных существ. Он может понять, что оборотень обладает великой силой, но не сумеет автоматически определить, что тот состоит в племени Грозных владык.

Исключительный успех позволяет Хищнику узнать самый развитый сверхъестественный дар такого создания. Например, он может понять, что стоящий перед ним маг всегда отличался талантом к управлению разумом. Столь отчётливое понимание сущности своего собеседника позволяет Хищнику устранить две Двери при ближайшем проведении Социального манёвра.

Столкновение воли

Хотя выше описан частный пример Столкновения воли, в большинстве случаев Хищник, пытающийся преодолеть магическую защиту других существ, проходит немного другую проверку.

Если чудовище налагает на Хищника какой-либо эффект, персонаж отвечает ему проверкой своего Логова + самого развитого Защитного Атрибута. Если эффект на другое чудовище накладывает сам Хищник, оно отвечает проверкой своей Сверхъестественной характеристики (например, Гнозиса или Силы крови) + подходящей оккультной способности (например, Арканы или Дисциплины). Если мистические способности такого создания не измеряются в уровнях, то вместо

окультистской способности оно добавляет вторичную характеристику наподобие Почёта (у оборотней) или Колонн (у мумий).

Поцелуй матери

Хищники способны усиливать мистические эффекты, накладываемые другими чудовищами. Свой дар они называют “Поцелуем матери”, приписывая его действие силе своей загадочной прародительницы.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Выносливость + Сытость – Сверхъестественная характеристика союзника. Если оба персонажа связаны Семейными узами, эта проверка проходит с бонусом +3.

Действие: мгновенное

Союзник получает в распоряжение целый запас дайсов, который равен успехам, полученным Хищником. До окончания сцены он может добавлять дайсы из этого запаса к любым оккультным проверкам. Кроме того, за каждый успех, начиная с пятого, он восстанавливает по очку Воли.

Имитация

Хищники способны выдавать себя за других сверхъестественных существ, хотя если они не знают особенностей того общества, в которое пытаются проникнуть, их обман сможет разоблачить даже новичок.

Для того, чтобы имитировать сущность другого создания, персонаж должен обладать Семейными узами хотя бы с одним представителем этой расы. Если он обладает такими узами, то вложение одного очка Воли позволяет ему изменить свою ауру до окончания сцены. Имитация влияет как на активное изучение Хищника (например, с помощью Дисциплин), так и на общую инстинктивную реакцию (например, если персонаж выдаёт себя за вампира, другие Сородичи будут интуитивно распознавать в нём Проклятого).

Тем не менее, если Хищника изучают с помощью специальных сил наподобие Ясновидения, это провоцирует вышеописанное Столкновение воли.

Семейный ужин

Хищник получает особое насыщение от *наблюдения* за охотой других существ. Если он видит, как другому чудовищу удаётся поймать жертву (или завладеть реликвией, или добраться до магического источника), он получает +1 уровень Сытости. Если при этом он видит сам акт кормления (или, опять же, высасывания энергии из источника), он получает ещё одно очко Сытости. Наконец, эти бонусы возрастают ещё на +1 уровень, если Хищник обладает Семейными узами с кормящимся созданием.

Предвечная метафизика

Предвечная грёза пронизывает саму вселенную, а потому Хищники могут использовать свою врождённую связь с этим царством кошмаров для путешествий в другие миры.

Ключ от всех дверей

Персонаж может открыть врата в иной мир, созданные другим существом.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Решительность + Окультизм + Логово против Сверхъестественной характеристики владельца *или* создателя врат – в зависимости от того, что выше.

В случае успеха персонаж открывает чужие врата на количество раундов, равное полученным успехам. В случае исключительного успеха он сможет открывать эти врата без затрат Воли на протяжении всей истории.

Под кроватью

В большинстве случаев Хищники попадают в Предвечную грёзу через своё Логово. Тем не менее, персонаж может и сократить маршрут, утолив Голод на глазах у другого существа. Для этого он совершает любое действие, соответствующее его Голоду – например, убивает жертву или похищает ценный предмет. После этого он вкладывает очко Сытости и проходит проверку Внутренности + Сытости против Рассудка (или другой нравственной характеристики) свидетеля. В случае успеха он вызывает у свидетеля вспышку кошмарных видений, связанных с Предвечной грёзой. Такой индивид получает Состояние *Испуг* в отношении самого Хищника, но персонаж может автоматически перейти в Предвечную грёзу.

Исключительный успех при такой проверке открывает протагонисту возможность совершить *несколько* путешествий в Предвечную грёзу, даже не прибегая к этому методу. Количество путешествий равно его Логову.

Придерживание двери

Хищник может позволить другому созданию посетить его Логово, но лишь один раз. Когда гость покинет убежище протагониста, но затем пожелает вернуться, ему придётся получить это разрешение снова.

Персонажа могут подкупить, запугать или соблазнить в целях получения такого доступа, однако сверхъестественные методы принуждения в данном случае не работают. Хищник должен *хотеть* пустить в дом постороннего.

Будь моим гостем

И разумеется, Хищник может позволить союзнику посещать его Логово даже в отсутствие хозяина. Это не требует никаких расходов – только осознанного желания Хищника видеть союзника в своём доме в любые дни.

Стоит заметить, что такой гость сможет проникать и в Чертоги других Хищников, если они связаны с Логовом протагониста. Если Хищник подарит такую возможность другому существу, не обсудив своё решение с членами выводка, его могут ждать проблемы.

Эта способность заставляет Логово принимать гостя со всем возможным дружелюбием. Таким образом, союзник может посещать Логово Хищника, не боясь попасть в одну из многочисленных ловушек или оказаться под действием гипнотических сил. Кроме того, Логово старается не пугать посетителя и скрывать от него самые жуткие образы Предвечной грёзы до тех пор, пока тот не привыкнет к новой обстановке. Даже самый кошмарный Чертог не провоцирует у гостей проверок Рассудка или аналогичной характеристики, хотя с *повествовательной* точки зрения посетитель всё ещё может испытывать ужас перед увиденным.

Сытость

Характеристика Сытости отражает степень удовлетворения Твари, вдохнувшей жизнь в персонажа. Кроме того, именно от неё зависит способность самого Хищника придерживаться человеческих представлений о нравственности. Ни один персонаж не может подолгу оставаться на одном уровне Сытости, и чем более сильный голод испытывает его Тварь, тем безразличнее становятся для протагониста судьбы простых людей.

В игре Сытость измеряется шкалой от 0 до 10 очков. Тем не менее, куда большим значением обладают особые Состояния, которые налагает текущий уровень Сытости.

- **Нулевой уровень:** Исступление
- **Низкая Сытость (1-3):** Голодание
- **Средняя Сытость (4-6):** Довольство
- **Высокая Сытость (7-9):** Пресыщение
- **Максимальная Сытость (10):** Покой

Новые Состояния

Исступление

Хищник не может вкладывать Волю при совершении действий, не связанных с утолением Голода. Равным образом, восстановление Воли по обычным правилам работает только при условии, что совершённые персонажем действия приближают его к насыщению. Когда он наконец утоляет Голод, запас Воли автоматически пополняется новым пунктом.

За каждый день, проведённый без повышения Сытости, персонаж получает очко летального урона. Более того, в этом Состоянии он не может устранять ни летальный, ни агgravированный урон. Наконец, Хищник утрачивает доступ к Кошмарам, поскольку они требуют от него слишком большой концентрации.

Когда персонаж утоляет Голод, он не делает никаких бросков и получает ровно один, первый уровень Сытости. С другой стороны, он получает очко Сытости, если убивает Героя.

Избавление: Получение уровня Сытости.

Вежа: Хищник получает Вежу, когда утоляет Голод с помощью действия, обладающего ценностью 1–3 (несмотря на то, что он получает максимум один уровень).

Голодание

Персонаж получает штраф –2 на попытки открытия Предвечных троп. С другой стороны, когда персонаж посещает Логово, Тварь сливается с ним в надежде, что её ждёт охота. Добавьте значение Логова к Могуществу Твари во время пребывания в Логове.

Избавление: Достижение четвёртого уровня Сытости.

Вежа: Персонаж получает Вежу, когда совершает иррациональное, опасное или попросту неуместное действие, приближающее его к утолению Голода вопреки другим рискам. Кроме того, он приобретает Вежу, если причиняет вред близкому другу, возлюбленному, члену выводка или союзнику, с которым он связан Семейными узами.

Довольство

Это Состояние не сопровождается никакими изменениями и модификаторами.

Избавление: Понижение Сытости до третьего уровня или её повышение до седьмого.

Веха: Когда персонаж старается получить новое очко Сытости вопреки опасности. Когда Хищник расходует очки Сытости безо всякой меры. Когда Герой накладывает на него Анафему.

Пресыщение

Тварь начинает утрачивать бдительность. Персонаж не добавляет уровень своего Логова к сопротивлению ментальным силам, влияющим на эмоции, разум и поведение. С другой стороны, персонаж добавляет +2 дайса к попыткам открытия Предвечных троп.

Избавление: Понижение Сытости до шестого уровня или её повышение до десятого.

Веха: Для получения Вехи вы можете добровольно объявить провал любого действия, объяснив это расслаблением и рассеянностью персонажа. Более того, вы можете объявить результат подобного действия полным провалом, чтобы получить ещё одну Веху.

Покой

Тварь засыпает, и Хищник становится человеком в прямом смысле этого слова. Он утрачивает доступ к своим Атавизмам, Кошмарам, особым Преимуществам и даже Праву рождения. При посещении Логова он не сливается с собственной Тварью. Более того, персонаж не может расходовать Сытость по собственной воле и не утрачивает её с течением времени (вне зависимости от уровня Логова). Ничто не отличает его от смертного, кроме отсутствия нравственной характеристики.

Избавление: Для того чтобы пробудить Тварь, персонажу необходимо понизить Сытость. Прежде всего, Тварь пробуждается (и утрачивает очко Сытости), когда жизнь персонажа висит буквально на волоске. Во-вторых, персонаж может добровольно обрушить Чертог в своём Логове, в случае чего игрок кидает 10 дайсов и понижает уровень Сытости до суммы полученных успехов.

Наконец, персонаж может проникнуть в Логово и нанести по меньшей мере три очка тупого урона собственной Твари. В этом случае его истинная сущность пробуждается и сливается с персонажем, утрачивая очко Сытости.

Учтите, что когда персонаж с максимальным уровнем Сытости проникает в собственное Логово, он не способен им управлять. Иными словами, он может стать жертвой любых негативных Черт, приписанных его Логову. Некоторые Хищники погибают, пытаясь добраться до собственной Твари.

Веха: Персонаж получает Веху, когда слабости и ограничения человеческого тела становятся для него серьёзной проблемой. Кроме того, он приобретает Веху, когда другое сверхъестественное существо отказывается признать его родичем или бросает на произвол судьбы из-за его беспомощности.

Утоление Голода

Персонаж повышает Сытость только тогда, когда следует принципам своего Голода. Какой бы урок он ни нёс человечеству, жертва должна понимать, чему её учат, даже если усвоить урок ей удаётся лишь за секунду до смерти.

Когда игрок объявляет попытку утолить Голод, Рассказчик определяет потенциальную **ценность** такого действия с точки зрения насыщения. Действия, не требующие реальных усилий и временных затрат, обладают ценностью 1. Если Отродью придется догонять жертву или готовиться к утолению Голода хотя бы одну сцену, подобная ценность может вырасти до 3 очков. Наконец, если Хищник

преследует редкую жертву или расставляет ловушки на протяжении целой игровой встречи, ценность достигает 5 очков.

К базовой ценности рассказчик может добавить самые разнообразные модификаторы. Например, если утолить Голод Отродью помог другой персонаж, ценность такого пиршества падает на -2 уровня. С другой стороны, если для усвоения урока жертва должна умереть, ценность возрастает на +4 очка.

Если итоговая ценность действия равна текущему уровню Сытости или превышает его, игрок бросает количество дайсов, равное этой ценности. За каждый успех он приобретает новое очко Сытости. Обратите внимание, что персонаж не может отказаться от “лишних” успехов. Если он перекармливает свою Тварь, то она засыпает: её невозможно заставить отказаться от лакомства.

Из последнего правила существует только одно исключение: если игрок получает пять или больше успехов *и одновременно* повышает Сытость до 10, он может автоматически отказаться от последнего уровня Сытости и остаться на девятом. В этом случае Тварь идёт на уступки своей человеческой личности в знак благодарности за угощение.

Ещё один важный момент заключается в том, что игрок делает бросок только по окончании сцены, в которой он попытался утолить Голод. Подобно тому, как жертва должна осмыслить урок, Твари необходимо время, чтобы усвоить полученную энергию. Если игрок решает поторопить её, он вкладывает очко Воли и получает лишь половину Сытости с округлением вниз. С повествовательной точки зрения персонаж чувствует недовольство собственной Твари.

Учтите, что утоление Голода может принимать и абстрактную форму. Например, Тиран вправе получать очки Сытости, приобретая уровни Статуса или Союзников. В целом считайте, что если предложенное игроком действие обогащает историю об Отродьях, оно может предоставить протагонисту хотя бы несколько очков Сытости.

Неутолимый голод

Хотя персонаж может вкладывать очки Сытости в активацию сверхъестественных сил, он также утрачивает их по прошествии определённого времени.

Существует два равноценных способа отслеживать понижение Сытости. Первый опирается на элементарную игромеханику. Выберите интервал времени, по прошествии которого даже самый слабый Хищник будет утрачивать по очку Сытости. Затем сократите его в зависимости от уровня Логова протагониста.

Например, если вам хочется, чтобы Хищники утрачивали по очку Сытости раз в неделю, общая схема будет выглядеть так:

Логово	Интервал
1-3	Неделя
4-6	Три дня
7-9	48 часов
10	Сутки

Второй способ полностью опирается на повествовательную роль Сытости. В этом случае Рассказчик объявляет перед игрой, что в пределах одной истории он предложит каждому игроку добровольно списать одно очко Сытости взамен на получение Вехи. За каждое очко Логова Рассказчик может сделать игроку по одному подобному предложению.

Игрок волен отказаться от понижения Сытости, но предложение Рассказчика засчитывает даже в этом случае. Например, если Логово персонажа равно 2 и игрок уже дважды отказался от предложения Рассказчика, он уже не сможет

списать очки Сытости добровольно (хотя, разумеется, у него будет возможность потратить их для активации своих мистических сил).

Исцеление

Помимо других эффектов, которые будут рассматриваться позже в этой главе, Сытость позволяет немного ускорить лечение персонажа.

По умолчанию, любой Хищник избавляется от одного пункта тупого урона за 15 минут, летального – за два дня и аггравированного – за неделю. Тем не менее, если персонаж войдёт в своё Логово и сольётся с Тварью, он сможет тратить очки Сытости для ускоренного лечения: каждое очко Сытости позволяет исцелить один уровень аггравированного урона, три пункта летального или все очки тупого урона.

Логово

У любого дракона есть своя пещера, а у любого кракена – океан. Логово представляет собой Достоинство, измеряющееся по шкале от 1 до 10. Именно оно определяет мистическую силу Отродья.

Логово	Макс. Чертогов	Черты/Черты за сцену	Макс. Атрибутов и Навыков
1	3	2/1	5
2	3	3/1	5
3	4	3/2	5
4	4	4/3	5
5	5	4/3	5
6	5	5/4	6
7	6	5/4	7
8	6	6/5	8
9	7	6/5	9
10	7	7/6	10

Помимо других эффектов, Логово увеличивает продолжительность жизни Хищника. Возраст увеличивается на +50 лет за каждый уровень Логова *после* пятого. Исходный возраст протагониста определяется только вашими личными ожиданиями. Например, если вы проводите многовековую хронику и считаете, что без поддержки мистических сил персонаж мог бы прожить до восьмидесяти лет, то по достижении шестого уровня Логова он продержится до ста тридцати, а по достижении восьмого – до двухсот тридцати.

Чертоги

Каждое крупное помещение Логова называется Чертогом. Это может быть зал, пещера, озеро или участок леса – иными словами, всё, что отражает сущность протагониста. Хотя Чертоги располагаются в Предвечной грёзе, каждый из них основан на образе места, встречающегося в реальном мире.

Например, для того чтобы создать у себя в Логове пещеру, Хищник должен найти такую пещеру в физическом измерении. При этом выбранное место должно резонировать с сущностью протагониста – то есть, выражаясь простым языком, с его Легендой.

В пределах одной истории персонаж может добавить к своему Логову только один Чертог. Для этого существует несколько условий. Прежде всего, у персонажа должны остаться незанятые очки Чертогов (максимальное число таких метафизических “помещений” можно увидеть в таблице Логова).

Во-вторых, выбранное место должно ассоциироваться с одной из существующих Черт Логова. Например, Хищник, обладающий Чертами *Заросли* и *Жуткий холод*, не сможет основать новый Чертог, находясь в пустыне.

В-третьих, персонаж обязан вложить очко Сытости.

Наконец, игрок должен соблюсти *одно* из следующих условий:

- Он должен получить исключительный успех при активации Кошмара в пределах текущей сцены.
- Другой персонаж должен утратить очко своей нравственной характеристики *в присутствии Хищника*.
- Смертный должен утратить очко Рассудка вследствие сверхъестественного происшествия, связанного с этой локацией. Персонажу не обязательно находиться рядом, однако он должен хотя бы услышать, что смертные начинают странно себя вести после посещения этого места.

При соблюдении этих условий (и вложении очка Сытости) персонаж добавляет к Логову новый Чертог, соединяя его с любым другим Чертогом при помощи новой Норы.

Кроме того, Хищник может найти уже существующий Чертог, покинутый прежним владельцем. В этом случае он должен изучить Чертог и провести в нём хоть какое-то время, чтобы позволить своей душе адаптироваться к покинутому Чертогу.

Затем он проходит проверку Сообразительности + Оккультизма + Логова. В случае успеха персонаж узнаёт общую информацию о владельце Чертога и обстоятельствах, в которых он его возводил. Если персонаж решает присоединить Чертог к своему Логову, тот занимает соответствующую “ячейку”. В обратном случае Чертог продолжает оставаться в Предвечной грёзе на протяжении пяти лет после того, как его покинул хозяин. Как только этот срок истекает, Чертог исчезает даже из Предвечной грёзы.

Сердце

Главное помещение Логова называется Сердцем. Сердце обладает теми же характеристиками, что и другие Чертоги, однако именно в нём дремлет Тварь протагониста. Если кому-нибудь удаётся обрушить эти покои, Тварь погибает, обрывая и жизнь самого Хищника.

Норы

Норами называются метафизические пути, ведущие из одного Чертога в другой. Поскольку они располагаются в Предвечной грёзе, им не обязательно соответствовать логике земного мира. Ничто не мешает Норе соединять даже такие непохожие места, как заснеженный горный пик и дно океана.

Персонаж может создавать Норы, вкладывая по одному очку Сытости. Кроме того, однажды за игровую встречу он может вложить очко Воли и перенастроить Норы таким образом, что они будут вести в другие Чертоги.

Если Хищник пытается соединить Норой свой Чертог и Чертог другого Отродья, он может вложить либо пункт Воли, либо уровень Сытости. Хозяин смежного Чертога имеет право воспротивиться объединению владений, спровоцировав Столкновение воли.

Если Хищник хочет создать Чертог на основе локации, которая *уже* послужила другому Хищнику основой для его собственного Чертога, он должен вложить одно дополнительное очко Сытости. Тем не менее, доступом к такому Чертогу будет обладать не только он, но и хозяин аналогичного Чертога.

Предвечные тропы

Предвечными тропами называются пути, ведущие в иные миры: Тень, Чашу, Аркадию, царство мёртвых или любое другое измерение, существующее в Мире Тьмы (включая придуманные Рассказчиком).

Строго говоря, Предвечные тропы появляются только там, где это нужно самим Отродьям. Они не существуют на постоянной основе, и Хищник не может просто наткнуться на тропу, ведущую в другой мир.

При создании такого прохода Хищник обязан находиться у себя в Логове или пытаться *попасть* в Логово по Предвечной тропе. Иными словами, один из двух концов тропы обязательно должен находиться в Логове протагониста.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Сообразительность + Решительность

Обратите внимание, что этот бросок практически никогда не обходится без модификаторов (хотя и не обязательно негативных). Например, если Хищник

пытается выйти из Логова в место, на основе которого он создал один из своих Чертогов, он получит к проверке +1 дайс. Но если он пытается перейти в Тень, Чашу, загробный мир или другую реальность, штраф будет равняться по меньшей мере -2.

В случае успеха персонаж создаёт проход в другой мир, который сохраняет свою силу на протяжении нескольких раундов. Точное число раундов равно Решительности персонажа, хотя исключительный успех позволяет открыть проход до окончания сцены.

Астральные путешествия

Если Хищник оказывается в нематериальном мире, он утрачивает обычные Атрибуты и получает Могущество в размере своего Интеллекта, Грацию в объёме Сообразительности и Соппротивление, равное его Решительности.

Кроме того, его Здоровье зависит не от физических показателей, а от Решительности + максимального значения Атрибутов, которого ему позволяет достигать Логово. Иными словами, Хищник, обладающий Решительностью 3 и Логовом 6, получит девять очков астрального Здоровья.

Эти же правила касаются и других существ. Например, смертные всегда получают астральное Здоровье в размере Решительности + 5, поскольку они не могут повышать Атрибуты выше пятого уровня. С другой стороны, древний вампир, обладающий Силой крови 9, будет добавлять уровень своей Решительности сразу к 9 очкам Здоровья.

Проход в Логово

Попасть в Логово можно тремя ключевыми способами. Первый заключается всё в том же открытии Предвечных троп. Если вы находитесь в том самом месте, которое вдохновило вас на создание Чертога, вам достаточно вложить очко Воли, пройти проверку Сообразительности + Решительности и в случае успеха – перейти в соответствующий Чертог. Вы получаете +1 дайс за сильнейшее сходство между локациями.

Если вы находитесь в месте, *напоминающем* ваше Логово, вы также вкладываете очко Воли и проходите ту же проверку, однако получаете штрафы, зависящие от степени различий между этим местом и Логовом.

Кроме того, попасть в Логово можно при помощи вышеописанного метода “Под кроватью”, предполагающего утоление Голода на глазах у свидетеля. Наконец, вы в любой момент можете просто взглянуть на Логово глазами собственной Твари. Если вы хотите заставить её что-либо сделать, вам придётся потратить на это весь раунд. Если при этом на вас нападут, вы потеряете всю Защиту, поскольку не видите, что находится вокруг вас в физическом мире.

Хищник и Тварь

Когда Хищник входит в родное Логово при любом уровне Сытости, кроме максимального, он сливается со своей Тварью. Будучи созданием из кошмаров и грёз, Тварь несколько изменяет Атрибуты протагониста. Она получает **Могущество**, равное Силе, Внушительности или Интеллекту Хищника (в зависимости от того, что *выше*), **Грацию**, равную Ловкости, Манипулированию или Сообразительности (опять же, в зависимости от того, что выше), и **Соппротивление**, равное Самообладанию, Решительности или Выносливости (снова в наибольшем объёме).

В дополнение к этому, игрок получает запас очков, равный удвоенному значению своего Логова. Эти очки он может перераспределить между всеми тремя Атрибутами и Размером создания. Твари способны использовать Атавизмы,

причём вне зависимости от текущего уровня Сытости. Например, она может использовать даже “голодный эффект” Атавизма при Сытости 9. Тем не менее, эффекты, понижающие Сытость, всё ещё требуют расхода этой характеристики.

Твари не знают Кошмаров, поскольку эти эффекты требуют интуитивного понимания человеческой психологии.

Вторжение

Учтите, что Хищники – не единственные существа в Мире Тьмы, способные путешествовать между мирами. Если одно из таких созданий знает о Логове Хищника, оно может вложить очко Воли и пройти проверку Интеллекта + Решительности против Могущества + Сопротивления *Твари* протагониста. Эту же проверку нарушитель проходит, если пытается сбежать из Логова в свою родную реальность.

Даже успешное вторжение или бегство занимает несколько раундов, число которых равно ополовиненному значению Логова с округлением вверх. Если нарушитель пытается именно сбежать из Логова, на протяжении этого времени он страдает от любых негативных эффектов, налагаемых Чертогом, в котором он находится.

Ночная охота

Если протагонист не справляется с поиском новой добычи, Тварь берёт дело в свои руки, когти и щупальца. На повествовательном уровне это означает, что если Хищник не утоляет Голод за указанное ниже время (которое немного разнится в зависимости от того, страдает ли персонаж от Голодания или Исступления), его Тварь вырывается из Предвечной грёзы и нападает на любого спящего (или медитирующего, или потерявшего сознание) индивида в пределах нескольких миль. Считайте, что за каждое очко Логова Тварь может добраться до жертв пределах одной мили.

Логово	Голодание	Исступление
1–3	Неделя	Один день
4-6	Четыре дня	Шесть часов
7-9	Два дня	Час
10	Один день	Текущая секунда

Бросок: Могущество + Логово – Самообладание жертвы

В случае успеха Тварь наполняет сознание жертвы кошмарами, заставляя её утратить пункт Воли и получая уровень Сытости. Исключительный успех позволяет Твари затащить душу жертвы в Логово и растерзать её на части. Как только жертва утрачивает все очки астрального Здоровья, Тварь повышает Сытость на *значение* её Воли, а сама жертва просыпается у себя в кровати в Состоянии Астрального шока. Все Герои в округе интуитивно чувствуют пробуждение Хищника и выходят на тропу охоты.

Новое Состояние: Астральный шок

Если астральное тело персонажа погибает, игрок бросает количество дайсов, равное оставшимся у него пунктам Воли. Результат 10 при этой проверке не позволяет перекидывать дайсы. Игрок сохраняет количество пунктов Воли, равное полученным успехам. Остальные очки утрачиваются. Пока это Состояние остаётся в силе, персонаж теряет возможность получать очки Воли за удовлетворение своей Добродетели и Порока (или аналогичных характеристик).

Избавление: Полное восстановление Воли.

Вехи: недоступны.

Повторное кормление

Хотя Тварь выбирает жертву случайным образом, ей, как и любому опытному охотнику, свойственно возвращаться старыми тропами. Если Хищник снова заставляет её выбираться из Логова и искать добычу самостоятельно, она получает растущий модификатор +1 к охоте на жертв, страхом которых ей уже доводилось питаться.

А это значит, что уже спустя несколько первых вылазок Тварь начнёт получать исключительные успехи один за другим – всякий раз привлекая внимание других чудовищ, смертных охотников и, конечно, Героев.

Уничтожение Логова

Герои, враждебные Хищники и другие создания, приспособленные для путешествия по Предвечной грёзе, способны обрушить Логово персонажа Чертога за Чертогом – и в конечном счёте добраться до его Сердца.

Бросок: Интеллект + Решительность

Действие: продолжительное.

Обрушение Чертога требует накопления успехов в объёме, равном утроенному значению Логова. Уничтожение Сердца повышает целевое число до *пятикратного* значения Логова. Каждый бросок отражает несколько минут активной работы: точное количество минут также равно Логову Хищника.

Если противнику удастся накопить целевую сумму успехов, Чертог начинает обрушиваться. Все, кто находится в его пределах, должны перебраться в другой Чертог через ближайшую Нору: на этом им снова отводится количество раундов, равное Логову протагониста. По окончании этого срока все существа, находившиеся в Чертоге, погибают, хотя если в Чертоге была открыта Предвечная тропа, их выбрасывает на другой конец этого портала.

Все, кто находился в пределах уничтоженного Чертога в *астральном* теле, возвращаются в свою физическую оболочку с Состоянием Астрального шока.

Если Чертог персонажа уничтожает другой Хищник, агрессор может потратить уровень Сытости и присоединить Чертог к своему Логову вместо того, чтобы разрушать его.

Черты Логова

Каждое Логово обладает Чертами, которые могут быть слабыми или явными. Слабыми считаются те, которые встречаются и в физическом мире. Это может быть темнота, мороз или омерзительный запах, пронизывающий всё Логово. Явными называются те Черты, которые обладают мистическим воздействием на непрошенных посетителей Логова.

Помимо очевидной ценности Черт для защиты Логова, Черты наделяют Хищника сверхъестественными способностями. На практическом уровне это означает, что когда Хищник находится в физической области, тематически связанной с одной из его Черт, он может накладывать эффекты *любых* Черт, существующих в его Логове. Например, если персонаж владеет Чертами *Заросли* и *Туман*, то он сможет окутывать туманом области, в которых уже присутствуют буквальными физическими заросли. Равным образом, он сможет создавать кошмарные заросли в любых местах, затянутых мглой. Таким образом, опытный Хищник будет заманивать своих жертв на знакомую территорию, после чего обрушивать на них весь арсенал своих мистических способностей.

Если Хищник находится в локации, послужившей основой для одного из его Чертогов, ему достаточно просто вложить очко Сытости, чтобы обрушить на своих жертв любое доступное количество своих Черт (хотя максимальное

количество Черт, которые Хищник может использовать в пределах сцены, ограничено его Логовом).

Если же он находится в *похожем* месте (которое он, однако, не использовал для возведения Чертога), он вкладывает очко Воли и проходит проверку Сообразительности + Решительности со штрафом, зависящим от степени различий между этим местом и соответствующим Чертогом.

Черта улья

Каждое Логово обладает дополнительной Чертой улья, которая зависит от сущности Высшего. Например, если позицию Высшего занимает скрытный вампир, все местные Чертоги могут получать Черту *Тьма*.

В дополнение к стандартным эффектам, Черта улья позволяет Высшему проникать в любые окрестные Чертоги и покидать их без малейших проблем. Высший может открыть доступ к этой способности и другим созданиям по своему усмотрению.

Черты выводка

Хищники, состоящие в выводке, получают доступ к одной Черте *каждого* из своих соседей. Например, трое Хищников, связанных братскими узлами, приобретут две дополнительные черты – по одной за каждого из своих родичей.

Слабые Черты

Ослепительный свет: Жертвы получают штраф –3 на проверки визуального восприятия и -1 на любые другие действия.

Метель: Попытки увидеть что-либо на дистанции, превышающей расстояние вытянутой руки, получают штраф -1, который увеличивается ещё на -1 за каждые десять ярдов. Этот модификатор влияет и на стрельбу. Кроме того, за каждые четыре дюйма снега, накопившиеся с момента начала метели, жертвы получают штраф -1 на проверки передвижения, погони, Атлетики, Холодного оружия и Рукопашного боя.

Теснота: Определите Размер прохода, в который мог бы втиснуться сам персонаж. Физические проверки жертв получают штраф, равный 6 – указанный Размер. Скорость также падает на -5 пунктов.

Ветер: Физические проверки, требующие балансирования или аккуратного передвижения (включая броски Атлетики), получают штраф –3. Провал при такой проверке вызывает Помеху *Нокдаун*.

Течение: Персонаж выбирает направление и силу течения (от 1 до 5). Для сопротивления течению жертвам необходимо пройти проверку Силы + Атлетики со штрафом, равным силе потока. Всякого, кто провалил эту проверку или даже не попытался её пройти, уносит в сторону со скоростью, равной пятикратной силе течения.

Ливень: Жертвы получают штраф –3 на проверки зрительного и слухового восприятия.

Эхо: Штраф -3 на проверки бесшумного передвижения и слухового восприятия.

Жуткий холод: Регенерация тупого урона приостанавливается. Даже если сверхъестественные методы позволяют жертвам восстанавливать тупой урон вопреки законам природы, регенерация замедляется вдвое. Кроме того, все персонажи получают Состояние *Экстремальные погодные условия* второго уровня. Каждый час жертва получает растущий модификатор -1, который по достижении уровня -5 повышает Состояние до третьего уровня (а значит, жертвы

начинают получать летальный урон даже от ран, обычно наносящих тупые повреждения).

Невыносимый жар: Полностью аналогичен *Жуткому холоду* с очевидным различием в описаниях.

Затопление: Штраф -2 на любые действия, если только жертве каким-нибудь образом не удаётся опустить уровень воды ниже грудной клетки.

Туман: Проверки зрительного восприятия и дистанционные атаки получают штраф -1 за каждые десять ярдов до цели.

Зубцы: Физические проверки, связанные с аккуратным передвижением, получают штраф -2. В случае провала жертва получает Помеху *Нокдаун* и два очка тупого урона.

Лабиринт: Для того, чтобы сориентироваться и найти выход из лабиринта, жертвы должны пройти проверку Интеллекта + Самообладания со штрафом -3.

Тусклый свет: Жертвы получают штраф -2 на проверки визуального восприятия, включая стрельбу. На средней дистанции штраф увеличивается до -3, на дальней до -4.

Тупик: Жертвы не могут покинуть локацию естественным образом. Мистические способности передвижения за пределы этого места провоцируют Состязание воли с Хищником.

Скользкая поверхность: Скорость ополовинивается, жертвы получают штраф -2 на все действия и утрачивают -2 пункта Защиты.

Пар: *Экстремальные погодные условия* третьего уровня. Жертвы получают штраф -2 на любые проверки, требующие зрительного восприятия, включая боевые действия.

Зловоние: Физические проверки, хотя бы отчасти предполагающие вдыхание воздуха, налагают штраф, равный 5 – Самообладание. Обладатели сверхъестественно острого чутья получают штраф 7 – Самообладание.

Покалывание: Жертвы получают штраф -1 на любые действия. Этот модификатор считается “штрафом за получение раны” (если последнее важно для расчёта других игровых правил). Кроме того, Хищник может вызывать у жертв Помеху *Ослепление* на один раунд.

Вредители: Штрафы за раны удваиваются, а любое снаряжение, кроме самого примитивного, понижает модификатор на -2.

Разреженный воздух: Физические проверки, хотя бы отчасти предполагающие вдыхание воздуха, получают штраф в размере Размера – Выносливость жертвы. Область погружается в *Экстремальные погодные условия* второго уровня.

Гром: При попытках что-либо услышать жертвы делают бросок на удачу.

Заросли: Определите Прочность зарослей (которые могут принимать форму толстой паутины, водопадов из слизи и даже рукотворных предметов). Передвижение по таким зарослям требует успешной проверки Силы + Атлетики со штрафом, равным назначенной Прочности.

Неустойчивость: Жертвы проходят проверку Ловкости + Атлетики. В случае провала они получают штраф -3 на проверки Ловкости и равнозначный модификатор к защите. Если затем они проваливают проверку Ловкости (со штрафом -3), им приписывается Помеха *Нокдаун*. Полный провал создаёт Помеху *Обездвиживание*.

Явные Черты

Пламя: Персонаж определяет размер и силу пламени, которое окутывает локацию.

Коррозия: Все персонажи, попавшие в эту локацию, получают по 1 очку аггривированного урона за раунд, а объекты теряют по -1 очку Прочности.

Сокрушение: Персонаж создаёт *Экстремальные погодные условия* четвёртого уровня – чем бы их ни объяснил игрок. Если жертву заваливает камнями или утягивает в зыбучие пески, она должна пройти проверку Силы + Атлетики, чтобы освободиться.

Тьма: Если жертвы не располагают хорошими источниками освещения, они получают штраф -5 на проверки восприятия и утрачивают всю Защиту.

Гниль: Предметы теряют -2 очка Прочности.

Заражение: Если персонаж вызывает у жертв только умеренную форму заражения, он налагает штраф -1 на все боевые действия, который увеличивается на -1 за каждые два раунда, на протяжении которых жертвы вдыхают воздух. Максимальное значение штрафа равно -5. Если персонаж вызывает смертельную форму заражения, то означенный штраф применяется к *любым* действиям, и в дополнение к этому жертвы получают по очку тупого урона каждый раунд, на протяжении которого они дышат отравленным воздухом.

Сбой: Снаряжение попросту не работает.

Землетрясение: Защиты жертвы и все проверки, основанные на Ловкости, получают штраф -1, повышающийся ещё на -1 каждый раунд до максимума -5. Кроме того, жертвы должны проходить проверку Выносливости + Атлетики каждый раунд. Даже в случае успеха они получают 2 очка тупого урона и только в случае исключительного успеха обходятся без урона. В случае провала жертвы получают 2 очка летальных повреждений.

Поглощение: Персонажи не могут двигаться, применять Защиту и совершать боевые действия. Для того чтобы выбраться из ловушки, они должны пройти проверку Силы + Атлетики со штрафом, равным их собственному Размеру.

Электричество: Ток наносит 6, 8 или 10 очков тупого за раунд по выбору игрока.

Открытость: Укрытия недоступны.

Тяжесть: Жертвы должны пройти проверку Силы + Выносливости, для того чтобы преодолеть усиленную гравитацию. Если их Размер превышает 5, то за каждое дополнительное очко они получают штраф -1. В случае провала жертвы приобретают штраф -3 к физическим действиям. Даже успех позволяет освободиться всего на несколько раундов, точное число которых равно их Выносливости.

Ураган: Жертвы получают штраф -3 к слуховому восприятию и физическим действиям. Область окружается в *Экстремальные погодные условия* третьего уровня. Кроме того, все персонажи должны проходить проверку Выносливости + Атлетики каждый раунд. В случае успеха они получают 2 очка тупого урона и только в случае исключительного успеха избегают урона целиком. В случае провала жертвы получают 2 очка летальных повреждений.

Миражи: Жертвы получают штраф -3 к визуальному восприятию, включая реакцию на внезапную атаку.

Ядовитые испарения: За каждый раунд, на протяжении которого жертва вдыхает эти пары, она получает по очку летального урона.

Удушье: Если жертве не удаётся задержать дыхание, она начинает задыхаться или тонуть.

Острые углы: Для аккуратного передвижения по локации жертвы должны проходить проверки Ловкости + Самообладания, при провале которых они получают по 3 очка летального урона.

Разложение: Лечение замедляется втрое. Когда жертва впервые за сцену восстанавливает очко Воли, оно теряется.

Токсины: Определите Токсичность и интервал, с которым ядовитые вещества будут отравлять всех, кто находится в пределах локации. Кроме того, в бою вы приписываете жертвам Помеху *Отравление*.

Топь: Скорость всех персонажей утрачивает фактор вида (который в случае с человеком равен 5). Проверка Силы + Выносливости позволяет добавить успехи к Скорости в текущем раунде.

Новые Преимущества

Ниже приведены уникальные Преимущества, доступные только Хищникам. Некоторые Преимущества обладают поистине неординарным воздействием на персонажей или окружающий мир. Эффекты таких Преимуществ называются Эпическими.

Кроме того, многие Преимущества развивают способности, предоставленные другими характеристиками (как правило – более простыми Преимуществами). Эти способности отмечены в тексте припиской *Развитие*. Например, первое же из описанных здесь Преимуществ, Чувство опасности, развивает эффекты одноимённого Преимущества. Персонаж должен приобрести обычный вариант этой характеристики прежде, чем сможет получить доступ к её развитию.

Для удобства перед описанием любых Преимуществ, обладающих Развитием и Эпическими эффектами, приведены и стандартные варианты этих характеристик.

Чувство опасности (••)

Эффект: Если противник ждёт персонажа в засаде, игрок получает возможность пройти проверку Решительности + Самообладания с бонусом +2. В случае успеха он замечает притаившегося врага.

Чувство опасности (Развитие, ••)

Требования: Хищник, Чувство опасности

Эффект: Если персонаж засекает засаду, его Инициатива в бою будет превышать самую высокую Инициативу среди агрессоров на +1 очко. Кроме того, в первом раунде боя он повысит Защиту на +2 и не будет понижать её в течение всего раунда.

Чувство направления (•)

Эффект: Персонаж всегда знает, где он находится, и способен сориентироваться даже в незнакомой местности. Даже если ему приходится делать броски в поисках выхода из запутанного лабиринта или проведения сложного маршрута, он не получает штрафов за навигацию в таких условиях.

Чувство направления (Развитие, ••)

Требования: Хищник, Чувство направления

Эффект: Персонаж всегда понимает, в каком направлении находится человек или предмет, который он когда-либо видел (или чуял, или трогал, или слышал).

Чувство направления (Эпический эффект, ••)

Требования: Хищник, Чувство направления (Развитие)

Эффект: Персонаж интуитивно чувствует, где находится любой предмет, который он когда-либо держал в руках или осматривал другими способами. Кроме того, вложив очко Воли и проведя одно полное действие в полном сосредоточении на особенностях текущей локации, он может увидеть, что происходило в ней определённое время назад. Персонаж не может автоматически догадаться, какой момент прошлого будет ему интересен. Ему нужно либо узнать, в какое время в этой локации *могло* случиться что-нибудь необычное (например, что около часа здесь произошло преступление), либо попросту угадать нужный момент.

Гибкость (••)

Требования: Ловкость •••

Эффект: Герою не требуются никакие проверки, чтобы выскользнуть из обычных верёвок или других способов ограничения движений. Кроме того, если противник заключает его в захват, он вычитает значение Ловкости персонажа из своих действий – но лишь до тех пор, пока персонаж не совершает против них агрессивных действий.

Гибкость (Развитие, •)

Требования: Хищник, Гибкость

Эффект: Противники, заключившие персонажа в захват, получают штраф, равный его Ловкости, даже если герой совершает против них агрессивные действия.

Эйдетическая память (••)

Эффект: Персонажу не требуются никакие проверки, чтобы вспомнить большинство сведений, которые он получал когда-либо в жизни. Если он пытается вспомнить по-настоящему малозаметные детали или большие объёмы информации, он получает +2 дайса к проверкам Интеллекта + Самообладания или соответствующего Навыка.

Эйдетическая память (Развитие, •)

Требования: Хищник, Эйдетическая память или Мудрость Мимира (*см. Атавизмы*)

Эффект: При проверках воспоминания нужной информации персонаж добивается исключительного успеха при трёх обычных вместо пяти. При этом он получает бонус +2 за обычный вариант Эйдетической памяти.

Кроме того, персонаж способен делать *новые* выводы о невероятно давних событиях. Например, он может пройти проверку Сообразительности + Эмпатии, чтобы определить подлинные мотивы человека, с которым он перекинулся несколькими словами за чашечкой кофе восемнадцать лет назад. Персонаж просто “видит” такие сцены.

Великий потенциал (•)

Требования: Хищник

Эффект: Выберите один Атрибут. Вы можете развивать его до уровня, на +1 превышающего стандартный максимум.

Известность (от • до •••)

Эффект: Персонаж известен определёнными навыками, достижениями, заявлениями или даже необъяснимым везением. Хотя вы можете задать рамки такой известности, исходя из собственных представлений о персонаже, в целом один уровень этого Преимущества предполагает известность в пределах города или субкультуры, второй позволяет герою добиться известности у большинства людей, связанных с его сферой деятельности или организацией, а третий наделяет героя мировым именем. Возможно, не каждый узнает его в лицо, однако большинство людей, хотя бы косвенно связанных с его сферой деятельности, слышали его имя.

Тем не менее, персонажа становится легче найти или вычислить. За каждый уровень этого Преимущества всякий, кто ищет протагониста, приобретает бонус +1. Персонаж может создать себе ложную личность, чтобы избежать трудностей,

связанных с популярностью, однако он теряет возможность приобретать Преимущества наподобие Анонимности.

Известность (Развитие, от • до •••)

Требования: Хищник, Известность равного уровня

Эффект: Благодаря этому Преимуществу Известностью будет обладать не только сам Хищник, но и его Тварь. Люди интуитивно чувствуют связь между персонажем и легендарным чудовищем, которого они видят в своих кошмарах. В любых подходящих условиях добавляйте уровень этого Преимущества к обычной Известности персонажа.

Кроме того, выберите Состояние, связанное с вашей репутацией. Каждый уровень этого Преимущества позволяет наложить это Состояние на смертного собеседника один раз за сессию.

К сожалению для персонажа, Герои получают значение этой характеристики в виде бонуса к *преследованию*.

Стремительные рефлекс (от • до •••)

Требования: Ловкость или Сообразительность •••

Эффект: Персонаж повышает Инициативу на +1 пункт за каждый уровень этого Преимущества.

Стремительные рефлекс (Развитие, •)

Требования: Хищник, Стремительные рефлекс •••

Эффект: Вы всегда проходите по две проверки Инициативы с бонусом +3 и выбираете наибольший результат.

Кошмарный кулак (••)

Требования: Хищник, Рукопашный бой ••, Оккультизм ••

Эффект: Персонаж может активировать Кошмар заранее и только затем передать его жертве, дотронувшись до её тела. Для этого Хищнику необходимо вложить очко Воли и пройти проверку активации Кошмара. Затем, когда он коснётся жертвы, из суммы успехов вычитается по одному за каждые два очка Защитного Атрибута жертвы. Несмотря на название этого Преимущества, Хищнику не обязательно наносить жертве удар – достаточно лёгкого касания.

Гигант (•••)

Эффект: Размер Хищника повышается до 6, заодно добавляя +1 уровень к его Здоровью.

Гигант (••, Развитие)

Требования: Хищник, Гигант •••

Эффект: Сытость протагониста налагает равнозначный штраф на любые попытки поднять его или сбить с ног. Кроме того, при столкновении с персонажем движущиеся объекты наподобие автомобилей утрачивают несколько очков Структуры. Точный объём урона равен Сытости Хищника.

Тайное пристрастие (•)

Требования: Хищник

Эффект: Персонажу нравится определённый род деятельности, связанный с утолением Голода, но по каким-либо причинам кажущийся ему постыдным. Всякий раз, когда персонаж утоляет Голод подобным образом, он получает +1 уровень Сытости, +1 очко Воли и Состояние Раскаяния.

Управление голодом (от • до •••)

Требования: Хищник, Решительность •••

Эффект: За каждое очко этого Преимущества вы можете добавить или устранить один дайс из проверок утоления Голода, чтобы получить больше или меньше уровней Сытости соответственно.

Железная кожа (от • до ••)

Требования: Рукопашный бой ••, Выносливость •••

Эффект: Персонаж получает броню от тупого урона в размере очков этого Преимущества. Кроме того, он может вложить очко Воли, чтобы смягчить летальный урон до тупого (по одному очку за уровень Преимущества).

Железная кожа (Развитие, от • до ••)

Требования: Хищник, Выносливость ••••

Эффект: Персонаж получает броню не только от тупого, но и от летального урона. Второуровневый вариант этого Преимущества позволяет вложить очко Воли, чтобы автоматически превратить один уровень агgravированного урона в очко летального.

Железная кожа (Эпический эффект, ••)

Требования: Хищник, Выносливость •••••

Персонаж сокращает *любой* урон на -1 очко, если только источник повреждений не задействует его Анафему.

Инстинкт убийцы (от • до •••)

Требования: Самообладание •••, Медицина •, Сообразительность •••

Эффект: Персонаж тратит мгновенное действие, изучая противника. Затем он распределяет очки этого Преимущества между тремя эффектами. Он может проигнорировать броню 1\1, превратить очко тупого урона в очко летального или понизить Защиту жертвы на -1.

Инстинкт убийцы (Развитие, от • до •••)

Требования: Хищник, Инстинкт убийцы •••

Эффект: Персонажу не нужно тратить мгновенное действие для изучения цели. Теперь за каждый уровень этого Преимущества он может превратить очко летального урона в уровень агgravированного, полностью уничтожить броню 1/1 либо понизить Защиту жертвы -2 и *одновременно* понизить собственный штраф к прицельным атакам на -1.

Загадка (от • до •••••)

Эффект: За каждый уровень этого Преимущества персонаж может использовать по одному эффекту в пределах одной истории:

- Если Хищник убегает от Героя, он может попросту обнулить успехи Героя в текущем раунде.
- Если Герой расследует деятельность персонажа в ходе продолжительного действия, текущий бросок не приносит ему успехов. Это не налагает никаких дополнительных эффектов, однако Герой просто тратит время впустую.
- Герой получает штраф -1 к *преследованию* Хищника.

Укрытие (от • до •••••)

Эффект: У вас есть секретное место, в котором вы можете прятаться от врагов или проводить исследования без отвлекающих факторов. Любые попытки попасть

в это место без вашего разрешения получают штраф в размере самого Препимущества. Кроме того, за каждый уровень Укрытия вы получаете бонус +1 к Инициативе в схватках на его территории.

Наконец, при желании вы можете установить в нём ловушки, которые будут автоматически наносить летальный урон незванным гостям во время вторжения. В этом случае вы можете либо установить одну ловушку, наносящую летальный урон в размере этого Препимущества, либо поставить несколько ловушек, наносящих этот урон *суммарно*. Для установки ловушек вашему персонажу необходимо приобрести хотя бы одно очко Ремесла. Обойти ловушки возможно лишь благодаря успешной проверке Ловкости + Кражи.

Вам не обязательно приобретать очки этой характеристики в одиночку: большинство Хищников (и других обитателей Мира Тьмы, включая простых людей) встречаются на общей территории. В этом случае Препимущество приобретается коллективно. Например, трое Хищников, приобретшие всего по одному пункту Укрытия, получают общее Укрытие 3.

Библиотека (от • до •••)

Эффект: Выберите любой Ментальный Навык. При выполнении продолжительных действий, связанных с поиском информации по соответствующей теме, вы получаете бонус в размере этого Препимущества.

Ничто не мешает вам выбрать это Препимущество несколько раз, каждый раз приписывая его к новому Навыку. Кроме того, вы вправе пускать в свою библиотеку других людей: с игромеханической точки зрения это предполагает, что вы приобретаете это Препимущество вместе с другими персонажами. Например, двое Хищников могут приобрести по два уровня Библиотеки, чтобы получить доступ к общей Библиотеке 4.

Библиотека (Развитие, от • до •••••)

Требования: Библиотека •••, Укрытие или Логово

Эффект: Выберите одну тему, связанную со сверхъестественным миром (например, *маги* или *вампиры*). Один раз за историю вы можете изучить свой архив, чтобы получить Состояние *Информированность* в отношении каждой из выбранных тем. Как и в случае с обычной библиотекой, вы можете приобретать уровни этого Препимущества вместе с другими протагонистами.

Сногшибательная внешность (• или ••)

Эффект: Вы добавляете уровень этого Препимущества к Социальным проверкам в любых ситуациях, в которых внешность может сыграть вам на руку. При желании вы даже можете заявить, что ваш персонаж выглядит *устрашающе*.

Тем не менее, любые попытки других персонажей запомнить вас или заметить в толпе получают аналогичный бонус.

Сногшибательная внешность (Развитие, ••)

Требования: Хищник, Сногшибательная внешность ••

Социальные действия, опирающиеся на внешний вид персонажа, считаются воспроизведением (то есть позволяют перебросить все невыгодные дайсы).

Атавизмы

Атавизмы не имеют ничего общего с заклинаниями. Они представляют собой врождённые способности Хищников и практически никогда не требуют осознанной активации. Некоторые из них работают постоянно. Другие Отродье использует на уровне машинальной реакции.

Описанные здесь Атавизмы предоставляют Хищникам целый спектр возможностей и преимуществ, однако ничто не мешает вам (как Рассказчику или игроку) придумать и новые Атавизмы. Единственное условие, которое вам следует учитывать при создании Атавизмов, заключается в том, что они *не могут* управлять разумом других существ. Атавизмы подталкивают окружающих к определённой реакции, но оставляют жертвам определённую свободу воли.

Каждый Атавизм обладает тремя эффектами, которые зависят от Сытости протагониста. **Обычный эффект** вступает в силу при наличии четвёртого или более высокого уровня Сытости. **Голодный эффект** открывается только при падении Сытости до 3 или более низкого уровня. Наконец, **Понижение Сытости** предполагает буквальный расход одного или – в некоторых случаях – нескольких уровней Сытости.

Обычный эффект считается базовым: остальные не отменяют его действия, а лишь усиливают его воздействие. Например, один из Атавизмов Эшмаки (*В ключья*) обладает обычным эффектом, позволяющим вызывать у противника дополнительные Помехи. Голодный эффект этого Атавизма добавляет к рукопашным атакам протагониста бонус, равный его Логову, а Понижение Сытости делает урон от его атак аггравированным. Всё это означает, что если персонаж обладает Сытостью третьего или более низкого уровня и при этом расходует одно очко этой характеристики для усиления Атавизма, он будет *одновременно* наносить аггравированный урон, добавлять значение Логова к проверкам Рукопашного боя и вызывать у противника дополнительные Помехи.

Кроме того, когда персонаж находится в месте, напоминающем о его Логове (то есть, как правило, дублирующим его Черты), Хищник может использовать эффект Понижения Сытости, вложив очко Воли вместо самой Сытости.

Любые эффекты, вызванные расходом Сытости, учитывают уровень этой характеристики ещё *до* её понижения. В частности, описанная уже в следующем абзаце способность позволяет Макара получать очки Статуса или Известности в размере 10 – Сытости. Если при активации этой способности персонаж обладает 6 уровнем Сытости, он получит 4 очка Известности или Статуса даже при том, что он понижает Сытость до 5 уровня.

Неземная притягательность [Макара]

Далеко не все Хищники выглядят ужасающе. Более того, некоторые из них способны приманивать смертных очаровательной внешностью или соблазнительным ароматом. Особенно этим известны сирены, русалки и другие представители рода Макара.

Обычный эффект: Добавьте Логово персонажа к любым Социальным проверкам, предполагающим использование своей физической привлекательности.

Голодный эффект: Социальные проверки, основанные на использовании внешних качеств протагониста, приносят исключительный успех при получении трёх обычных вместо пяти. Кроме того, если протагонист открывает все Двери при Социальном маневрировании, не оказывая при этом давления на собеседника, он вызывает у него Состояние Очарования.

Увы, иногда нечеловеческая притягательность лишь отталкивает окружающих. Если персонаж допускает полный провал при использовании Социальной

проверки, окружающие начинают вести себя враждебно, а дальнейшие проверки такого рода получают штраф, равный Логову Хищника.

Понижение Сытости: Люди временно наделяют Хищника очками Статуса или Известности в объёме 10 – Сытости с максимум 5 очков. Кроме того, при использовании социального давления он игнорирует любые штрафы в размере своего Логова.

Прикосновение василиска [Намтару]

Хищник выделяет опасный яд, позволяющий ему отравить жертву.

Обычный эффект: Прикосновение Хищника создаёт для жертвы Помеху Наркотик или смертельный вариант Отравления. Яд сохраняет силу на протяжении нескольких раундов, точное число которых равно Выносливости Отродья. Его Токсичность равна 10 – Сытости персонажа.

Голодный эффект: Урон от Отравления или штрафы к защите и Скорости от Наркотика увеличиваются на несколько пунктов. Точное число этих пунктов равно уровню Логова.

Понижение Сытости: Все ранние эффекты сохраняются, однако прикосновение Хищника вызывает ещё и Помеху Рассеянность или Оглушение.

Сила циклопа [Анаким]

Хищник способен поднимать и сдвигать объекты, намного превышающие его по размеру.

Обычный эффект: Персонаж может сдвигать или поднимать предметы, Размер которых не превышает его *Размер x (Логово + 1)*. Кроме того, он добавляет уровень Логова в качестве *автоматических успехов* при проверках Силы + Выносливости при условии, что эти проверки связаны с передвижением или подъёмом грузов.

Голодный эффект: Хищник способен кидать предметы, которые ему позволяет поднять предыдущий эффект. При этом он получает бонус к атаке, равный Прочности или Размеру объекта (либо Выносливости или Размеру живого существа). Размер такого оружия не вычитается из расчётов дистанции, на которую персонаж может его швырнуть.

Понижение Сытости: До конца сцены Хищник получает автоматические успехи, равные его Логову, при *любых* проверках Силы – включая боевые.

Драконье дыхание [Эшмаки]

Обычный эффект: Хищник окутывает одну конкретную цель струёй раскалённого пламени. Дистанция такой атаки равна 5/10/15. Сама атака требует проверки Ловкости + Атлетики за вычетом Защиты противника. Драконье дыхание наносит летальный урон с бонусом, равным Логову Хищника.

Кроме того, огонь, жар и дым отныне не причиняют протагонисту никакого урона. Для него это просто воздух.

Голодный эффект: Персонаж может вести “автоматический огонь”, задевая по несколько целей за раз.

Понижение Сытости: Ближайшая атака удваивает указанную дистанцию, наносит аггравированный урон и игнорирует Прочность объектов в размере Логова протагониста.

Небесное око [Угаллу]

Персонаж узнаёт секретную информацию о своей цели.

Обычный эффект: Хищник способен узнать один из следующих секретов своей жертвы:

- Порок и Добродетель
- Стремления
- Негативные Состояния и Помехи
- Текущие штрафы за раны
- Сверхъестественное предназначение
- Мистическая слабость (вроде боязни огня у вампиров)

Голодный эффект: Первая атака, проведённая по изученной жертве, считается внезапной.

Понижение Сытости: Ближайшая атака по такой жертве считается воспроизведением. Таким образом, персонаж перекидывает все неудачно выпавшие дайсы.

Из теней [Эшмаки]

Обычный эффект: Персонаж растворяется в воздухе и становится невидимым – даже если на него смотрят буквально в эту секунду. Пока персонаж не двигается *или* скрывается в толпе из 10 или большего числа смертных, любые попытки визуального поиска протагониста автоматически оканчиваются неудачей. Тем не менее, персонажа всё ещё можно обнаружить мистическими средствами.

Голодный эффект: Проверки Скрытности и других Навыков, позволяющих незаметно преследовать жертву, считаются воспроизведением (то есть персонаж перекидывает неудачно выпавшие дайсы). Кроме того, в схватке Хищник автоматически действует первым.

Понижение Сытости: Персонаж остаётся невидимым до конца сцены. Магические средства обнаружения также не срабатывают. Он может двигаться, брать в руки предметы и предпринимать иные действия. Хотя его можно *услышать*, он получает бонус +3 к попыткам избежать внимания даже тех противников, которые ищут его на звук.

Сердце океана [Макара]

Обычный эффект: Персонаж способен плавать с удвоенной Скоростью, видеть окружающий мир даже в самой тёмной воде, а любые физические действия под водой получают бонус, равный Логову протагониста. Наконец, персонаж не чувствует глубинного холода и давления.

Голодный эффект: Кровь большинства существ состоит преимущественно из воды, и Макара способен выследить жертву по запаху её крови. Он *постоянно* чувствует общее направление, в котором находится жертва, способная утолить его Голод, и может следовать за ней подобно акуле, плывущей на кровь. Также он получает общее представление о расстоянии, отделяющем его от жертвы. Наконец, он способен видеть существ и объекты, скрытые от посторонних глаз мистическими эффектами.

Понижение Сытости: Вся область вокруг персонажа наполняется запахом солёной воды. Свет тускнет, металл начинает ржаветь, а техника даёт сбой. Любые крупные объекты в непосредственной близости от персонажа получают по 1 очку урона каждые 30 минут. Те, что поменьше, понижают Структуру на 1 очко в минуту. Прочность объектов не учитывается.

Проникновение [Намтару]

Обычный эффект: Хищник способен протискиваться даже через самые узкие проходы. Для этого ему достаточно даже одного фута в диаметре. Когда он находится в узком проходе, будь это труба, вентиляционная шахта или пространство между камнями, Скорость падает до половины своего обычного значения. Кроме того, персонаж не может использовать свою Защиту, хотя последний эффект редко доставляет ему неприятности. В конечном счёте, даже самые фанатичные из охотников и Героев обычно отказываются лезть за сбежавшим монстром *в трубу*.

Голодный эффект: Пули и колющее оружие наносят персонажу тупой урон вместо летального. Дело не только в повышенной эластичности Хищника – каждый удар заставляет кожу чудовища выпустить наружу рой насекомых, которые кружат по его телу или даже по земле, прежде чем возвращаются на привычное место и затыкают собой порез.

Кроме того, персонаж может отказаться от использования своей Защиты в текущем раунде, чтобы позволить насекомым перебраться с него на любого противника, который ввязывается с ним в рукопашную схватку. Последнее означает, что если кто-нибудь наносит Хищнику удар, тот автоматически наносит в ответ летальные повреждения, равные уровню своего Логова.

Понижение Сытости: Тело Хищника рассыпается стаей насекомых, занимая по два ярда за каждое очко Логова. Каждый раунд он может обступить одну жертву и нанести ей летальный урон в размере своего Логова. Урон наносится автоматически безо всяких проверок.

По мере того как Хищник утрачивает очки Здоровья, радиус стаи сокращается на приблизительно равное число ярдов. Игрок не обязан соблюдать полную взаимосвязь между размером стаи и Здоровьем протагониста, однако если он утрачивает половину Здоровья, стая должна сократиться примерно вдвое.

В дополнение к вышеописанным эффектам стая передвигается с удвоенной Скоростью и способна пролезать в любые щели. Кроме того, персонаж может использовать любые Кошмары, Атавизмы и прочие силы, не требующие человеческого обличья.

В клювья [Эшмаки]

Обычный эффект: Если урон от одной атаки превышает Выносливость жертвы, Эшмаки приписывает ей Помеху Повреждение ноги или Повреждение руки.

Голодный эффект: Рукопашные атаки теперь наносят летальный урон с бонусом, равным Логову персонажа.

Понижение Сытости: Рукопашные атаки наносят агgravированный урон с тем же бонусом.

Гнетущая аура [Анаким]

Обычный эффект: Хотя персонаж не изменяется ни в размере, ни в весе, окружающие убеждены, что он выглядит намного крупнее их. Считайте, что Размер персонажа повышается на уровень его Логова. Последнее увеличивает и его Здоровье. Если персонаж оказывает давление на собеседника в ходе Социального маневрирования, он может открыть ещё одну Дверь.

Голодный эффект: Любой противник, Размер которого уступает *мнимому* Размеру протагониста, получает штраф к любым формам атак. Сам штраф равен половине Логова с округлением вверх.

Кроме того, в случае успешной атаки протагонист может пройти проверку Внушительности + Запугивания против Решительности + Самообладания жертвы,

причём бросок самого Хищника считается воспроизведением (то есть игрок перекидывает неудачно выпавшие дайсы). В случае успеха персонаж накладывает на врага Состояние *Избит*.

Понижение Сытости: Мнимый Размер персонажа увеличивается на *удвоенное* значение Логова.

Мудрость Мимира [Анаким]

Герой слишком многое видел в кошмарах других людей, чтобы его можно было легко обмануть.

Обычный эффект: Персонаж развивает Эйдетическую память. Любые попытки обмануть его, не прибегая к мистическим силам, автоматически оканчиваются неудачей. Один раз за главу игрок может спросить Рассказчика, как ему справиться с текущей проблемой (например, “Какие слова помогут мне найти путь к его сердцу?”).

Голодный эффект: Ментальные проверки, связанные с попытками утолить Голод протагониста, получают эффект воспроизведения. Нетренированные Ментальные Навыки налагают штраф -1 вместо -3. Хищник узнаёт по одному интересному факту о любом индивиде, с которым он вступал в физический контакт.

Понижение Сытости: Хищник получает запас очков, равный своему Интеллекту + Логову. Затем он распределяет эти очки между Ментальными Навыками и Библиотекой. Эффект длится 24 часа.

Тварь из глубин [Макара]

Обычный эффект: В рукопашном бою Хищник не столько сражается, сколько размахивает конечностями, буквально сметая противников со своего пути. Защита врагов падает на ополовиненное значение Логова с округлением вверх. Кроме того, персонаж может отказаться от своей Защиты в текущем раунде, чтобы приписать жертве Помеху Нокдаун или Оглушение.

Голодный эффект: Рукопашные атаки протагониста наносят летальный урон +2. Кроме того, *безрассудная атака* позволяет оттолкнуть противника на количество ярдов, равное Логову Хищника. Последнее также создаёт Помеху Нокдаун.

Понижение Сытости: При проведении рукопашных атак персонаж может наносить удары всем противникам, находящимся в пределах нескольких ярдов от него. Точное число ярдов равно его Логову. Атака наносит летальный урон с бонусом, равным Логову. При этом жертвы утрачивают Защиту, хотя и сохраняют все преимущества брони.

Если вместо атаки Хищник заключает противников в захват, то за каждый раунд, который он продолжает держать их в захвате, его Сытость падает на -1.

Острое чутьё [Угаллу]

Обычный эффект: Персонаж добавляет значение Логова к любым проверкам Восприятия, включая реакцию на внезапное нападение. Он сокращает штрафы за расстояние и дистанцию (в любых условиях) на количество очков, равное своему Логову (например, ничто не мешает ему прочесть газету в руках соперника с расстояния в несколько миль). Наконец, если неподалёку от Хищника появляется жертва, способная утолить его Голод, персонаж интуитивно чувствует присутствие добычи.

Голодный эффект: Увидев жертву хоть раз, персонаж может выследить её на любом расстоянии. Он получает автоматический успех при любых проверках, связанных с поисками такой жертвы, если только она сама не имеет возможности

сделать ответный бросок. Если жертва всё-таки получает такую возможность, проверка со стороны Хищника получает эффект воспроизведения.

Понижение Сытости: Один раз в день Хищник может увидеть и услышать то, что находится в радиусе восприятия его жертвы. Фактически он просто смотрит её глазами и слышит её ушами. Кроме того, за каждое вложенное очко Сытости он может отметить мистическим знаком одного человека или объект, находящийся в радиусе его восприятия. После этого Хищник интуитивно чувствует, где находится этот предмет или человек, фактически получая все преимущества Голодного эффекта.

Неудержимый охотник [Эшмаки]

Обычный эффект: Персонаж восстанавливает очко тупого урона за раунд, летального – за полчаса, а аггравированного – раз в три дня. При сопротивлении ядам он добавляет к проверке значение Логова. Наконец, он может не спать на протяжении нескольких дней, количество которых равно 10 – Сытости.

Голодный эффект: В конце любой сцены персонаж смягчает урон в объёме, равном удвоенному показателю своего Логова. Аггравированный урон становится летальным, летальный тупым, а тупой исчезает вообще. Кроме того, до тех пор, пока персонаж активно подыскивает себе новую жертву, он не нуждается в еде, сне и питье. Его Тварь терпеливо ждёт ужина, позволяя потратить на это столько времени, сколько необходимо.

Понижение Сытости: Вложив очко Сытости, персонаж устраняет определённый тип урона (летальный, тупой или аггравированный) в объёме своего Логова. Он не получает штрафов за раны и не способен потерять сознание до конца сцены.

Тёмная душа [Намтару]

Обычный эффект: Персонаж видит в полной темноте и не подвержен Помехе Слепленние. Кроме того, он может буквально слиться с тенями, превратившись в одну из них. В таком состоянии он невидим, неосязаем и неуязвим к физическому урону, однако не может двигаться. Любой яркий свет заставляет его вернуться в тело.

Голодный эффект: Слившись с тенями, персонаж может воспринимать всё, что находится рядом с затенённой областью. Например, он может заглянуть за угол, прочитать газету в дальнем конце тёмной комнаты или подслушать беседу двух заговорщиков, спрятавшихся в неосвещаемом помещении.

Понижение Сытости: До окончания сцены персонаж способен телепортироваться, входя в одну тень и выходя из другой, находящейся в относительной близости от него (например, в дальнем конце зала).

Песнь сирены [Макара]

Обычный эффект: Персонаж добавляет значение Логова к Социальным проверкам, связанным с речью и пением. В частности, он получает этот бонус при использовании Знания животных. Даже самые дикие звери не могут устоять перед его очаровательным голосом.

Голодный эффект: Пройдя проверку Манипулирования + Убеждения против Решительности + Сверхъестественной характеристики жертвы, персонаж заставляет её пойти на источник своего голоса. Тем не менее, при попытках найти Макара, жертва получает штраф к Восприятию, равный Логову Хищника. Этот же штраф она получает при попытках отреагировать на внезапное нападение.

Понижение Сытости: Хищник испускает крик такой силы, что у окружающих из ушей начинает струиться кровь, а стекла во всей округе разносит вдребезги. Для этого игрок должен сделать бросок на Внушительность + Экспрессию за

вычетом самого высокого показателя Выносливости, встречающегося среди жертв. Сам Хищник и представители его выводка не получают никакого урона. Остальным Хищник наносит по одному очку летального урона за успех. Значение его Логова также становится модификатором урона. В дополнение к повреждениям, Хищник приписывает своим жертвам Помеху Глухота.

Штормовой ветер [Угаллу]

Обычный эффект: Хищник не подвержен негативным эффектам погоды. Он может спокойно пройти сквозь песчаную бурю, услышать слова союзника даже в бушующий ураган и увидеть, что находится на другой стороне улицы, во время снежной метели.

Кроме того, персонаж может попросить свою Тварь взмахнуть крыльями, чтобы создать сильнейший порыв ветра. Такой ветер затрагивает область радиусом 5 ярдов за Логово Хищника и вызывает следующие эффекты:

- Ветер рассеивает дым, слезоточивый газ и туман *либо* направляет их в сторону определённой жертвы по выбору Хищника. Последнее требует успешного броска на Ловкость + Атлетику – Защиту противника.

- Ветер может сбить жертву с ног. В этом случае персонаж проходит проверку Ловкости + Атлетики – Защиты противника. Успех создаёт для жертвы Помеху Нокдаун, а ветер относит её на границу действия этой способности (то есть на 5 ярдов за Логово протагониста).

- Персонаж может пройти проверку Ловкости + Атлетики – Защиты против каждой жертвы поблизости от себя. В случае успеха он забрасывает противников мусором и песком, создавая Помеху Ослепление на количество раундов, равное своему Логову.

- Ветер полностью блокирует метательное оружие (включая стрелы, пушенные из слабых луков) до конца следующего раунда.

Голодный эффект: Персонаж обрушивает на противника молнию. Для этого он проходит проверку Сообразительности + Оккультизма – Защиты жертвы и наносит по одному очку летального урона за каждый успех, добавляя очки Логова в качестве модификатора.

Понижение Сытости: Персонаж окружает себя метелью, песчаной бурей или другим стихийным явлением. Шторм продолжается на протяжении одного часа за каждое очко Логова. Любой, кто в него попадает, страдает от Экстремальных погодных условий, уровень которых равен 10 – Сытости протагониста (с минимумом 4).

Титанический удар [Анаким]

Обычный эффект: Персонаж игнорирует очки Прочности любых объектов в размере своей Выносливости + Логова. Для попадания по движущемуся объекту (наподобие автомобиля) может потребоваться проверка Силы + Рукопашного боя.

Голодный эффект: Персонаж игнорирует Прочность объекта целиком. Удар останавливает движущиеся объекты, Размер которых не превышает удвоенного Размера самого Хищника. Например, персонаж сможет остановить движущийся автомобиль, но не товарняк. Внезапная остановка транспорта может пагубно сказаться на пассажирах.

Понижение Сытости: Персонаж наносит сокрушительный удар по земле, вызывая сильнейшее землетрясение. Любые сооружения в пределах 10 ярдов за каждое очко Логова получает урон в размере Силы + Логова протагониста. Этот урон игнорирует Прочность и сразу понижает Структуру. Жертвы, оказавшиеся в пределах действия Атавизма, проходят проверку Ловкости + Атлетики – Логова и в случае провала страдают от Помехи Нокдаун.

Неуязвимость [Намтару]

Обычный эффект: Хищник получает броню 3/2. Кроме того, его кости попросту невозможно сломать, что делает его невосприимчивым к Помехам наподобие Повреждения ног и рук.

Голодный эффект: Броня увеличивается до 4/3. Если она сокращает летальный урон до нуля, персонаж не получает даже тупого урона.

Понижение Сытости: До окончания сцены огнестрельное и холодное оружие наносит Хищнику лишь тупой урон. Рукопашные атаки и удары дробящим оружием не наносят урона вообще. Броня сохраняет рейтинг 4/3, но теперь защищает от аггравированных атак.

Крылья дракона [Угаллу]

Обычный эффект: Персонаж способен парить, покрывая до одной мили за каждый уровень Логова. В воздухе он передвигается с удвоенной Скоростью и способен менять направление. Успешная проверка Ловкости + Атлетики позволяет взлететь немного выше (используйте правила лазанья). Кроме того, Хищник может пикировать на врага. В этом случае он проходит проверку Силы + Рукопашного боя – Защиты с бонусом, равным +1 за каждые 10 футов, которые он пролетел с начала атаки. Урон может быть летальным – например, если персонаж наносит удар оружием или когтями.

Голодный эффект: Хищник способен карабкаться с удвоенной Скоростью по любой поверхности, включая стёкла и лёд.

Понижение Сытости: Пройдя проверку Выносливости + Атлетики, Хищник получает возможность лететь с увеличенной скоростью на протяжении нескольких раундов. Точное количество раундов равно его Логову + полученным успехам, а Скорость *умножается* на значение Логова +1. Если персонаж будет находиться в воздухе по окончании этого эффекта, ему потребуется вложить ещё одно очко Сытости, чтобы избежать падения.

Кошмары

В отличие от Атавизмов, которые Хищник буквально открывает в себе по мере развития своей чудовищной сущности, Кошмары приходится учить осознанно. Большинству людей они показались бы заклинаниями – или, точнее, проклятиями, – однако в действительности Отродья всего лишь вытаскивают на поверхность сознания своих жертв их врождённые страхи.

Для того, чтобы вызвать у жертвы Кошмар, персонаж должен посмотреть ей в глаза или дотронуться до её тела. При этом Хищник шепчет слова, приблизительно отражающие название самого Кошмара. Жертве не обязательно слышать эти слова или понимать их значение. В сущности, сами слова и вовсе не обладают магической силой – важно только осознанное желание Хищника причинить жертве вред.

Любой Кошмар обладает тремя эффектами. **Обычный эффект** проявляется только тогда, когда Сытость протагониста падает до 6 или более низкого уровня. **Полный эффект** срабатывает при седьмом или более высоком уровне Сытости. Наконец, **Понижение Сытости** предполагает расход одного или нескольких пунктов этой характеристики. Эти эффекты складываются: если Хищник обладает Сытостью 7 или выше и вкладывает очко этой характеристики в усиление Кошмара, он вызывает и обычный, и полный эффект, и результат понижения Сытости.

По усмотрению Хищника, кошмар может вступить в силу либо в момент активации, либо тогда, когда жертва заснёт. В каждый отдельный момент времени жертва может страдать только от одного Кошмара – как только Хищник пытается вызвать Кошмар у жертвы, уже подверженной другому Кошмару, новая сила отменяет действие старой. Если Хищник пытается отменить собственный Кошмар, это не требует никаких проверок. В обратном случае “хозяин” уже наложенного Кошмара проходит проверку Логова + самого высокого Защитного Атрибута. Если ему удаётся получить больше успехов, чем протагонист получает при активации Кошмара, отмены не происходит.

С другой стороны, если Хищник откладывает действие Кошмара до того момента, когда жертва отправится ко сну, он (и другие Хищники) может вызвать любое количество Кошмаров одновременно. Тем не менее, жертва будет переживать их по одному за ночь.

Большинство Кошмаров длятся до окончания сцены.

У тебя вываливаются зубы

Бросок: Интеллект + Сытость против Выносливости + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва получает штраф –2 ко всем Физическим проверкам и утрачивает до окончания сцены все Преимущества, связанные с физической притягательностью (например, Сногшибательную внешность).

Полный эффект: При выполнении физических действий (включая атаки) любое количество успехов считаются за один. Исключительный успех даёт два обычных.

Понижение Сытости: За каждое очко Сытости, потраченное Отродьем, жертва автоматически проваливает по одному физическому действию.

Исключительный успех: Жертва теряет -2 пункта Защиты.

Узри моё истинное обличье!

Бросок: Внушительность + Сытость – Выносливость

Обычный эффект: Глазам жертвы открывается обличье Твари, скрывающейся в душе персонажа. Она получает летальный урон в размере успехов протагониста.

Полный эффект: При активации этого Кошмара игрок перекидывает все успехи.

Понижение Сытости: За каждое очко Сытости, потраченное Отродьем, жертва получает ещё по два пункта летального урона.

Исключительный успех: Жертва получает Помеху Ослепление, Повреждение руки или ноги, Оглушение, Сумасшествие или Глухота.

Жуки повсюду!

Бросок: Внушительность + Сытость против Выносливости + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва получает Помеху Тошнота.

Полный эффект: Жертва получает Отравление умеренным ядом. Даже медицинский осмотр не сможет выявить такой яд, поскольку он существует только в сознании жертвы – однако сила её страха отражается на её собственном здоровье.

Понижение Сытости: Хищник получает бонус к сопротивлению мистическим силам, позволяющим врагу читать мысли или гипнотизировать жертв. Этот бонус равен штрафу, который налагает на действия жертвы Тошнота. Например, такой эффект может существенно облегчить герою схватку с вампиром.

Исключительный успех: В первом же раунде Тошнота налагает штраф -2 вместо -1, а Отравление впрыскивает в организм жертвы смертельный яд.

Ты обречён на провал

Бросок: Манипулирование + Сытость против Решительности + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Хищник выбирает определённый вид действий (например, схватки, Ментальные проверки или разговоры). Для того чтобы жертва добилась исключительного успеха в такой сфере деятельности, ей придётся набрать семь успехов вместо пяти.

Полный эффект: При выполнении физических действий (включая атаки) любое количество успехов считаются за один. Исключительный успех даёт два простых. Жертва может вложить очко Воли, чтобы преодолеть это проклятие на один раунд.

Понижение Сытости: Одна из ближайших проверок жертвы становится броском на удачу.

Исключительный успех: Все *остальные* действия жертвы (кроме тех, которые назвал Хищник) приносят исключительный успех только при шести обычных.

Страх заразителен

Обычный эффект: Хищник сознательно принимает штраф -2 к активации другого Кошмара. Взамен он получает возможность проецировать этот Кошмар на двух жертв за раз.

Полный эффект: Количество потенциальных жертв увеличивается до уровня Сытости персонажа.

Понижение Сытости: Когда жертва пытается поговорить с другим человеком, коснуться его, напасть или как-либо иначе вступить с ним во взаимодействие, она должна пройти проверку Решительности + Самообладания со штрафом, равным очкам Сытости, которые вложил Хищник. В случае провала жертва заражает другого человека тем же Кошмаром, от которого страдает сама.

Взлёт и падение

Бросок: Манипулирование + Сытость против Самообладания + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва просто не верит в собственные силы. Каждый раз, когда она добивается исключительного успеха, её запас Воли сокращается на одно очко. Если жертва не хочет утратить Волю, она обязана понизить результат до простого успеха.

Полный эффект: Когда жертва теряет очки Воли в результате этого Кошмара, Хищник *получает* 1 очко Воли.

Понижение Сытости: Жертва получает исключительный успех, набрав всего три обычных вместо пяти.

Исключительный успех: Жертва утрачивает очко Воли.

Убегай

Бросок: Манипулирование + Сытость против Самообладания + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва испытывает сильнейшую необходимость убежать прочь. Она сделает всё, чтобы покинуть пределы локации – и особенно оказаться подальше от Хищника.

Полный эффект: Персонаж внедряет в сознание жертвы идею о направлении или месте, в которое она должна убежать. Если Хищник даёт ей опасный приказ (“Выйди в это окно”), жертва получает бонус +2 к проверке Самообладания.

Понижение Сытости: Всякий раз, когда убегающая жертва проваливает проверку Атлетики, она получает очко летального урона. Это означает, что она срывается со ступеней, поскользывается, налетает на ограждение и так далее. Полный провал наносит ей сразу 4 очка летального урона и создаёт Помеху или Состояние по выбору Рассказчика. Это уже предполагает, что жертва выбегает на дорогу или срывается с крыши.

В качестве незначительной компенсации за свои страдания жертва получает +3 очка Скорости.

Исключительный успех: Если жертва столкнётся с людьми, пытающимися её остановить, она получит временную неуязвимость к Состоянию *Избит*.

Они повсюду

Бросок: Манипулирование + Сытость против Самообладания + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва страдает от Состояния Паранойя до окончания сцены.

Полный эффект: Жертва проходит проверку Решительности + Самообладания, при провале которой набрасывается на своих мнимых преследователей.

Понижение Сытости: Жертва получает штраф –2 на проверки Рассудка (или другой нравственной характеристики), вызванные “преследованием”. Тем не менее, при совершении действий против своих мнимых преследователей она добивается исключительного успеха при трёх обычных вместо пяти.

Исключительный успех: Жертва страдает не только от Паранойи, но и от Одержимости.

Ты один

Бросок: Манипулирование + Сытость против Решительности + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва чувствует необъяснимый приступ стеснительности. Ей приходится вкладывать по очку Воли, чтобы заставить себя поговорить с другими людьми, но даже тогда Социальные проверки получают штраф –2.

Полный эффект: Хищнику достаточно проявить хотя бы самую общую заботу о жертве (встретить её взгляд или спросить, чем она занимается), чтобы она открылась ему. Вышеописанные действия считаются “мягкими рычагами” при Социальном маневрировании.

Понижение Сытости: Жертва не способна участвовать в коллективной работе.

Исключительный успех: Неудачные Социальные проверки приносят жертве полный провал.

Ты не один

Бросок: Манипулирование + Сытость против Решительности + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва получает штраф –2 к проверкам Восприятия, поскольку ищет несуществующего врага, который скрывается где-то поблизости.

Полный эффект: Персонаж называет предмет, человека или явление, которое жертва с этого момента будет всеми силами игнорировать – даже если оно находится у неё под носом.

Понижение Сытости: Жертва тратит на проверки Восприятия по полному раунду, поскольку она именно *осматривает* своё окружение вместо того чтобы бегло окидывать его взглядом. С другой стороны, такая внимательность позволяет ей добиться исключительного успеха при получении трёх, а не пяти стандартных успехов, в одном из ближайших действий (по усмотрению Хищника).

Исключительный успех: Неудачные проверки Восприятия приносят жертве полный провал.

Ты всё ещё спишь

Обычный эффект: Хищник добровольно принимает штраф -2 к активации другого Кошмара. Взамен он получает возможность автоматически возобновить действие этого Кошмара в пределах 24 часов после того, как жертва закончит от него страдать. В восприятии несчастного смертного (или другой жертвы), Кошмар как будто бы прекращается – но затем жертва обнаруживает, что лишь перешла из одного жуткого сна в другой.

Хищнику даже не требуется находиться рядом со своей жертвой, чтобы возобновить действие Кошмара.

Полный эффект: Любой другой Кошмар длится весь день вместо сцены.

Понижение Сытости: Хищник не получает вышеописанный штраф -2. Если при активации *другого* Кошмара он получает три успеха, это засчитывается за исключительный успех.

Исключительный успех: При активации этого Кошмара невозможен.

Тебе не убежать

Бросок: Сообразительность + Сытость против Решительности + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Скорость жертвы сокращается вдвое, и она получает штраф -2 на все попытки спрятаться.

Полный эффект: Любая попытка спрятаться требует от жертвы успешной проверки Решительности + Самообладания. Эти проверки ей приходится проходить даже в бою, причём в случае провала она просто теряет действие.

Понижение Сытости: Жертва страдает от Состояния Фуги, которое вступает в силу каждый раз, когда её кто-либо замечает.

Исключительный успех: Жертва не помнит, что она делала под влиянием этого Кошмара.

Ты это заслужил

Бросок: Внушительность + Сытость против Самообладания + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва страдает от Состояния Раскаяния, от которого можно избавиться только *после* текущей сцены.

Полный эффект: Пока жертва не избавится от Раскаяния, она начинает каждую схватку с Состоянием *Избит*.

Понижение Сытости: Пока жертва не избавится от Раскаяния, она не может использовать Защиту, если только не тратит по очку Воли за раунд специально для этой цели.

Исключительный успех: Раскаяние налагает штраф -4 вместо обычных -2.

Подчинись

Бросок: Внушительность + Сытость против Решительности + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: До окончания сцены жертва испытывает подсознательное желание подчиняться приказам Хищника. Попытка сопротивляться вызывает проверку Рассудка (или другой нравственной характеристики). Приказ должен быть простым, и Хищник должен отдать его в момент активации этой силы. Он не может описать целую последовательность действий.

Полный эффект: Персонаж может отдать жертве цепочку из нескольких приказов. Точное число приказов равно Сытости протагониста.

Понижение Сытости: Выполняя приказы Хищника, жертва либо восстанавливает по очку Воли, либо добивается исключительного успеха при трёх обычных.

Ты не уснёшь

Бросок: Сообразительность + Сытость против Выносливости + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва страдает от Состояния Усталости, как если бы не спала 24 часа подряд.

Полный эффект: Каждый успех, полученный при активации этого Кошмара, позволяет приписать жертве 24 часа, проведённых без сна. Если – что вполне вероятно – под действием этого Кошмара жертва засыпает, любые попытки пробудить её сокращаются до броска на удачу, а сама жертва не получает Воли, даже когда просыпается.

Понижение Сытости: Жертва приобретает Состояние Испуга. Хищник может определить, какие факторы провоцируют это Состояние. Всего можно приписать по одному фактору за каждое очко Сообразительности Хищника.

Исключительный успех: Жертва получает штраф -2 на проверки Выносливости + Решительности, определяющие, может ли она остаться в сознании после стольких часов без сна.

Родственные Кошмары

Ниже описана череда Кошмаров, освоенных Хищниками после длительного общения со своей роднёй – то есть другими сверхъестественными порождениями

Мира Тьмы. Как можно будет увидеть, такие Кошмары могут быть связаны как с архетипами этих чудовищ, так и с конкретными аспектами их деятельности. На практическом уровне это означает, что некоторые Кошмары воплощают особенности целой расы чудовищ – например, призраков или вампиров, – в то время как некоторые черпают вдохновение из деятельности определённых фракций – например, кланов или племён.

Ты заражён (Родство с вампирами)

Обычный эффект: Хищник получает штраф -2 к активации другого Кошмара, однако взамен может выбрать любую жертву, пробовавшую его кровь в пределах 24 часов – где бы последняя ни находилась в данный момент.

Полный эффект: Хищник осознанно принимает штраф -4 к активации другого Кошмара, однако взамен наполняет свою кровь частичкой собственной личности. Всякий, кто выпьет такую кровь или даже коснётся её, станет жертвой выбранного Кошмара. Более того, жертва такого Кошмара не сможет добавить к проверке сопротивления Защитный Атрибут.

Понижение Сытости: Хищник не получает штрафов к активации другого Кошмара и добивается исключительного успеха при трёх обычных вместо пяти.

Мне известны твои секреты (Родство с Мехет)

Бросок: Сообразительность + Сытость против Решительности + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва впадает в Состояние Одержимости, поскольку убеждена в том, что кто-то узнал её тайну.

Полный эффект: Жертва считает, что Хищник каким-то образом может помочь её сохранить свою тайну. Она утрачивает -2 дайса при любых попытках Социального противостояния персонажу.

Понижение Сытости: Жертва попросту не способна скрывать свои тайны. Она выболтает что угодно – стоит только задать ей нужный вопрос. Более того, некоторые секреты она может разгласить по собственной воле, если последнее будет соответствовать теме разговора.

Исключительный успех: Хищник может утолить Голод, если узнает секрет, который жертва не собиралась разглашать. Ценность такой охоты равна 3.

Ярость переполняет тебя (Родство с оборотнями)

Бросок: Внушительность + Сытость против Самообладания + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва набрасывается на ближайшего человека. Ей не обязательно убивать его, но атака должна быть жестокой и настоящей.

Полный эффект: Сразив одного противника (или даже союзника), жертва тотчас же принимается за другого. Кошмар заканчивается лишь тогда, когда жертва теряет сознание или побеждает всех, кто находится рядом.

Понижение Сытости: Жертва неуязвима к Состоянию *Избита* и получает +2 дайса к любым боевым действиям.

Исключительный успех: Вместо того, чтобы наброситься на ближайшего человека, жертва начинает преследование любого индивида по выбору Хищника.

Инструменты подводят тебя (Родство с Железными ваятелями)

Бросок: Внушительность + Сытость против Самообладания + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва получает штраф -2 к использованию инструментов.

Полный эффект: Жертва не добавляет бонус за экипировку, включая оружие.

Понижение Сытости: В случае полного провала при использовании инструментов жертва получает 2 очка летального урона.

Исключительный успех: Штраф повышается до -3.

Ты лучше, чем они (Родство с магами)

Бросок: Манипулирование + Сытость против Решительности + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Эффекты Порока и Добродетели (или аналогичных характеристик) меняются местами.

Полный эффект: Жертва не проходит проверок Рассудка (или другой нравственной характеристики) и не получает Социальных штрафов, вызванных низким значением этой характеристики или Состояниями, полученными после её понижения. Ирония заключается в том, что по окончании действия этой силы жертва оказывается в ещё более кошмарных условиях: она осознаёт всё, что сделала, и проходит проверки Рассудка (или аналогичной характеристики) за каждое совершённое преступление.

Понижение Сытости: Любые действия, соответствующие Стремлениям жертвы, приносят ей исключительный успех при трёх обычных. Если кто-либо встаёт на её пути, она получает временное Стремление “Сотри его с лица земли”.

Исключительный успех: Хищник может утолить Голод всякий раз, когда жертва рискует понижением своей нравственной характеристики. Ценность такой охоты равна 3.

Бездна ждёт (Родство с обладателями низкой Мудрости)

Бросок: Интеллект + Сытость против Решительности + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Всякий раз, когда в присутствии жертвы кто-либо использует сверхъестественные способности (включая силы, используемые *самой жертвой*), она проходит проверку Решительности + Самообладания либо Решительности + Сверхъестественной характеристики (если обладает таковой). В случае успеха жертва берёт все эффекты этой мистической силы на себя. Например, маг может обрушить на себя собственное заклинание.

Полный эффект: При использовании сверхъестественных сил жертва проходит проверку Решительности + Самообладание (если она человек) или Решительности + Сверхъестественной характеристики (если нет). В случае провала она получает летальный урон в объёме успехов, полученных при активации своей мистической силы.

Понижение Сытости: За каждое очко Сытости, потраченное Отродьем, активация одной сверхъестественной силы в присутствии жертвы оканчивается провалом.

Исключительный успех: Хищник может утолить Голод всякий раз, когда жертва блокирует сверхъестественную способность.

**Все тебя ненавидят
(Родство с Прометидами)**

Бросок: Манипулирование + Сытость против Самообладания + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва получает штраф -2 на все Социальные броски.

Полный эффект: Жертва получает Состояние Агорафобии.

Понижение Сытости: За каждое очко Сытости, вложенное персонажем, жертва теряет доступ к одному Социальному Преимуществу.

Исключительный успех: Неудачные проверки Социальных характеристик заканчиваются полным провалом.

**Ты не можешь это убить
(Родство с Таммуз)**

Бросок: Манипулирование + Сытость против Самообладания + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва может нанести Хищнику только тупой урон.

Полный эффект: Рейтинг оружия жертвы понижается на -2 дайса. Если оружие получает негативный модификатор, тот вычитается из успехов, полученных жертвой при атаке.

Понижение Сытости: Хищник игнорирует весь урон, полученный от одной атаки, и получает лишь один пункт тупого урона.

Исключительный успех: Жертва теряет по очку Воли за каждую неудачную попытку нанести протагонисту удар.

**Ты заблудился
(Родство с подменьями)**

Бросок: Манипулирование + Сытость против Решительности + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва страдает от Состояния Потеря ориентиров.

Полный эффект: Всякий раз, когда жертва проваливает бросок, связанный с поиском дороги, провал считается полным.

Понижение Сытости: Жертва попадает в иное измерение: Тень, Дуат, Чащу или другое непостижимое место. Хищник не может выбрать, куда этот Кошмар заведёт несчастного.

Исключительный успех: Персонаж может приписать Состоянию Потеря ориентиров любое негеографическое значение: например, жертва может “потеряться” в мире бизнеса.

**Ты самозванец
(Родство с манекенами)**

Бросок: Внушительность + Сытость против Самообладания + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва считает себя отражением самого Хищника и выполняет действия, зеркально противоположные тому, что он делает.

Полный эффект: Если жертва видит, как Хищник получает урон или негативное Состояние, она получает такое же Состояние и урон.

Понижение Сытости: Жертва настолько убеждает себя в своей иллюзорной природе, что не получает штрафов за раны, не теряет сознания, не восстанавливает очки Воли при следовании Добродетели и Пороку, а все неудачные проверки Социальных характеристик заканчиваются полным провалом.

Исключительный успех: Жертва не может перебрасывать “десятки”.

Смерть – это темница (Родство с Пожирателями грехов)

Бросок: Внушительность + Сытость против Решительности + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва получает штрафы за раны, начиная с первого же очка Здоровья, до максимума -5.

Полный эффект: Жертва впадает в Состояние Гедонизма, поскольку старается надыхаться перед неизбежной смертью.

Понижение Сытости: Жертва считает себя привидением. Она боится покидать свои “якоря” (то есть места, предметы или людей, обладающих для неё большим эмоциональным значением), хотя проверка Решительности + Самообладания позволяет ей преодолеть этот страх. Кроме того, она избегает любых упоминаний о смерти, фактически получая Состояние Фуги.

Исключительный успех: Подобно настоящему призраку, жертва меняет местами эффекты Порока и Добродетели.

Ты не можешь взять это с собой (Родство с Гробокопателями)

Бросок: Манипулирование + Сытость – Решительность

Обычный эффект: До конца сцены жертва утрачивает по одному Социальному Преимуществу за успех, полученный Хищником.

Полный эффект: Жертва становится одержима определённым предметом или индивидом. Она не станет покидать его без нужных на то причин, а если её заставляют это сделать, она проходит проверку Решительности + Самообладания и в случае провала предпринимает любые действия, которые могут помочь ей остаться поблизости от объекта своей одержимости. Тем не менее, вблизи от него жертва получает Состояние Вдохновения.

Понижение Сытости: За каждое очко Сытости жертва *навсегда* теряет один уровень Социального Преимущества.

Исключительный успех: Не приносит дополнительных преимуществ.

Табула раса (Родство с мумиями)

Бросок: Внушительность + Сытость против Решительности + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Жертва впадает в Состояние Амнезии относительно любого элемента своей биографии (по выбору протагониста).

Полный эффект: Хищник может стереть все воспоминания жертвы о её жизни – как и вернуть ей воспоминания в любой момент времени. В последнем случае ему придётся коснуться жертвы, которую он решил простить.

Понижение Сытости: Амнезия не проходит даже по окончании сцены. Устранить её можно только путём терапии (хотя персонаж всё так же может пощадить жертву и снять своё проклятие простым касанием).

Исключительный успех: Хищник стирает воспоминания, связанные общей темой – например, заставляя жертву забыть о каждой поездке в Нью-Йорк, совершённой на протяжении её жизни.

Проклятый объект (Родство с Маа-Кеп)

Бросок: Манипулирование + Сытость против Решительности + Сверхъестественной характеристики

Обычный эффект: Хищник выбирает предмет, который жертва отныне считает проклятым. В присутствии этого предмета она получает Состояние *Проклятие*.

Полный эффект: Хищник убеждает жертву, что может снять с неё проклятие (что вполне соответствует действительности). При Социальном маневрировании это засчитывается за “мягкий рычаг”.

Понижение Сытости: Если “проклятая” вещь попадает в руки другого человека, эффект передаётся ему.

Исключительный успех: Заполучив предмет в свои руки, Хищник утоляет свой Голод.

Глава четвёртая: Герои и злодеи

*Сплеча ударил и снёс ей голову,
Шею рассёкши, разбив хребтину,
Пронзило лезвие плоть зломерзостную;
Тварь издохла, клинок окровавился.
Герой возрадовался!*
Беовульф.

Почти любая история о чудовище служит лишь предисловием к героическому сказанию. Испокон веков люди слагали предания о богатырях, полубогах и даже обычных смертных, которые раз за разом бросали вызов чудовищам своего времени.

Божественный покровитель древнего Вавилона, Мардук, сразил богиню хаоса и творения Тиамат – которую даже современные Хищники склонны считать воплощением Тёмной матери. Хеттская богиня Сауска вошла в океанские воды, чтобы отрубить голову ненасытному змею Хедамму. Геракл в представлении не нуждается: немейский лев, лернейская гидра, стимфалийские птицы и даже простые разбойники, воины и цари становились жертвами этого гордого полубога.

Даже люди, далёкие от изучения мифологии, помнят Тесея, Георгия Победоносца и, разумеется, Беовульфа. По мере того как в Предвечной грёзе появляются новые Чертоги, Хищники начинают пробуждаться всё чаще. А по мере того, как Хищники выползают из своих логовищ в мир людей, самые сильные и отважные из их жертв поднимаются с колен и берутся за оружие.

Точнее, так ситуацию видят сами Герои. Увы, это только часть общей картины. Герои порождены коллективной душой человечества так же, как Хищники порождены его коллективными страхами. В каком-то смысле Герои тоже стараются утолить вечный Голод, однако их аппетиты связаны с уничтожением Хищников.

Именно это и отличает Героев от обычных охотников на чудовищ. Другие люди, решившие дать отпор несправедливости и преступности, готовы не только охотиться на злодеев, но и внимать голосу разума. Поддаваясь гневу, они не забывают о человечности. Более того, многие из них готовы идти на компромисс и щадить чудовищ, которые сами стараются компенсировать наносимый ими ущерб.

Героям такие принципы не знакомы. Они не готовы придерживаться полумер и тем более щадить монстров. Более того, какими бы побуждениями они ни объясняли свою охоту, в действительности Герои редко задумываются о последствиях своих подвигов. Им безразлично, поможет ли устранение Хищника окружающим людям. Они живут для того, чтобы сразить чудовище и остаться в Предвечной грёзе, в легендах, в памяти человечества.

Кроме того, Герои отличаются редким индивидуализмом. Они не любят делиться славой с другими людьми и в особенности – с другими Героями. Выше уже проводилась параллель между Голодом Хищников и крестовым походом Героев, но это сравнение можно использовать и по отношению к Сытости. Герой не хочет делиться славой потому, что убийство чудовища в составе группы охотников просто не даст ему успокоиться. Он не сможет почувствовать удовлетворение и не утолит свой Голод.

Впрочем, последнее касается далеко не всех. Иногда Герои встречаются на пороге Логова и решают убить опасного зверя вместе. Порой они собираются в

ударный отряд ещё до того, как вычислят самого Хищника. Такие группы часто разваливаются уже после первой удачной (или провальной) охоты, однако бывает и так, что они продолжают выслеживать одного Хищника за другим, выступая в роли своеобразного братства.

Кроме того, Герои нередко сотрудничают с охотниками. Последних они считают удобными инструментами для выполнения грязной работы. Охотники могут узнать, где живёт чудовище и к чему оно уязвимо. Герою достаточно подождать, пока они выяснят всё, что нужно, после чего он сможет отправиться в последний бой. Возможно, он даже высоко оценит старательность охотников – но саму схватку он должен провести сам.

Примечательно, что охотники придерживаются аналогичного взгляда на Героев. Последователи Бдения знают, что эти необычные смертные чувствуют Хищников на расстоянии, а порой даже налагают на них ослабляющие эффекты. Даже если Герой погибнет, тот факт, что многие Хищники устраивают свои Логова рядом с убежищами других монстров, означает, что охотники смогут выслеживать их даже через годы после смерти Героя.

Некоторые содружества и структуры с радостью принимают Героев в свои ряды. Например, Эшвудское аббатство любит устраивать “охоту на лис”, используя Героя вместо ищейки. Профсоюз часто собирается на охоту после того, как по городу расползаются слухи о появлении монстра на их территории – и в этом отношении члены содружества несколько не отличаются от Героев, которые начинают охоту, только почувствовав приближение Хищника. Наконец, Опергруппа: Валькирия следует прямому приказу не вмешиваться в работу Героев, чтобы “не помешать гончей взять след”.

С другой стороны, хватает охотников, которые сравнивают Героев с потрошителями – маньяками, наделёнными сверхъестественной силой. Охотники знают, как выглядит человек, слишком долго идущий по тропе Бдения – и именно такого человека они видят, когда смотрят в глаза Героя.

Как бы то ни было, даже если охотники объединяются с Героем на долгосрочной основе, тот соблюдает дистанцию в их отношениях. Он и охотники могут стоять по одну сторону баррикад, но они никогда не поймут глубины и значения его миссии. И именно его имя будет звучать в коллективной памяти человечества, когда об охотниках забудут даже прямые потомки.

Охотятся ли Герои на других порождений ночи? Бесспорно – хотя существуют причины, по которым они встречаются с ними гораздо реже, чем с Хищниками. Прежде всего, Герои не обладают врождённым чутьём на других чудовищ. Они могут провести целый вечер в беседах с влиятельным лидером религиозной группы, так и не узнав, что в действительности перед ними вампир или маг.

Кроме того, устранение большинства подобных чудовищ попросту не принесёт им славы. Герой, поддавшийся Отторжению, скорее будет участвовать в погоне за Прометидом вместе с десятками других смертных, чем сражаться с ним в поединке чести. Герой, выслеживающий Пожирателя грехов, может пройти через Авернийские врата и навсегда застрять в царстве мёртвых.

Любопытно, что многие Герои выбирают и противоположный подход к взаимодействию с чудовищами: они предлагают им сотрудничество. Мумии обладают великими силами и способны даровать Героям своё покровительство. Оборотни могут сами выслеживать Хищников для восстановления природного баланса. Подменьши влияют на грёзы смертных, а потому, с точки зрения Героев, должны засекают Хищников при первом же появлении. К сожалению для самих Героев, чудовища редко соглашаются рисковать своей жизнью ради величественной охоты. Более того, многие из них не считают Героев достойными своего прозвища.

Например, оборотни охотятся исключительно в стаях и делают всё ради выживания своих соратников. В их глазах, законченный индивидуализм Героев не имеет ничего общего даже с самыми общими представлениями о чести. Что касается магов и мумий, то по убеждению большинства из них, Герои – последние, кому они хотели бы даровать свои знания.

Возможно, единственными, кто охотно идёт на контакт с Героями, всегда были (и остаются) демоны. Эти создания знают, что не имеют родственных связей с Хищниками, и в большинстве своём только рады возможности устранить Отродья руками Героя. Что касается ангелов, то они могут и сами прийти к Героям с предложением помощи, если последнее соответствует воле Бога-машины.

Героические характеристики

Прежде всего, подумайте о Стремлениях, которые заставляют Героя рисковать своей жизнью (а зачастую и отказываться от обычных человеческих радостей) ради выслеживания Хищников. Будучи неигровыми персонажами, Герои не получают опыта за реализацию своих Стремлений. Вместо этого они восстанавливают по очку Воли каждый раз, когда должны были получить Веху.

Герои неуязвимы к Помехе *Избит* и не предлагают Хищнику *Капитуляции* – если только последнее не поможет им накопить силы и затем сразить зверя. Их не берут обычные заболевания, а их тело регенерирует ткани со скоростью 1 очко тупого урона за 10 минут, очко летального – за день и очко аггравированного за три дня.

Подобно своим противникам, Герои обладают Легендой и Жизнью. Жизнь отражает человеческую сущность Героя, и он получает по 1 очку Воли всегда, когда заставляет себя отвлечься на обычные человеческие печали и радости, даже если это мешает ему выследить зверя. Он не может восстановить таким образом больше одного очка Воли за сцену.

Легенда воплощает тот образ, который смертные должны будут запомнить в веках. За соответствующее поведение Герой восстанавливает по очку Воли за сцену. Если он по-настоящему рискует собой ради выслеживания и уничтожения Хищника, эта характеристика восстанавливается целиком.

Герои могут обладать любым уровнем Рассудка, однако в большинстве случаев Хищники сталкиваются лишь с теми, кто забыл о своей человеческой личности. Иными словами, среднестатистический Герой обладает Рассудком не выше 4.

Наконец, Герои интуитивно чувствуют изменения в Предвечной грёзе. Всякий раз, когда Хищник допускает полный провал при активации Кошмара, он привлекает внимание всех Героев в пределах города (или большого квартала). Привлекает Героев и использование силы *Под кроватью* – однако искать они будут не Хищника, а свидетеля, на глазах у которого была использована эта сила. Они не получают ни малейшего представления о местонахождении Хищника, пока не расспросят жертву.

В остальном, Герои просто следят за событиями и историями, которые могут подсказать им, где искать Хищника. Например, если Отродья многократно используют свои Кошмары и Атавизмы, накапливают по несколько исключительных успехов при их активации, убивают людей необъяснимыми способами и так далее, Рассказчик вправе решить, что их деятельность привлекла внимание Героев.

Простое выслеживание Отродья не требует никаких дополнительных правил. Если Рассказчик считает, что Герой мог выйти на протагонистов, ему достаточно просто озвучить своё решение. Он может объяснить это любым удобным способом – включая мистические (например, Герой мог увидеть Чертоги Хищника в Предвечной грёзе). Если появление Героя в сюжете только ослабит

его смысловую нагрузку, Рассказчик может отложить конфликт с этим неординарным смертным или отказаться от него целиком. А учитывая, что Герои всегда расследуют деятельность чудовищ “за кадром”, Рассказчик вполне может ввести такого антагониста в более поздней части игры, заявив, что всё это время Герой просто расследовал раннюю деятельность Отродий.

Когда Герой наконец выходит на монстра, он начинает *преследование*. Это означает, что один раз за сцену он вкладывает по очку Воли, проходя проверку Сообразительности + Расследования или Самообладания. В случае успеха он понимает, что Хищник находится где-то рядом (или, если он осматривает конкретную локацию, – что в пределах 24 часов Хищник применял здесь свои способности). Исключительный успех позволяет узнать точное количество Хищников.

Анафема

Хищники не обладают врождёнными слабостями. Тем не менее, будучи порождениями Предвечной грёзы, они тесно связаны с человеческими представлениями о чудовищах. Этой же связью отличаются и Герои. В определённом смысле они считают охоту на Хищников бесконечной легендой, которую они слагают буквально здесь и сейчас. И поскольку в любой хорошей легенде чудовище обладает великой слабостью, Герои способны такую слабость придумать самостоятельно.

К сожалению для Отродий, Герои действительно обладают определённым воздействием на Предвечную грёзу. Даже когда они воображают несуществующие слабости, метафизические законы Предвечной грёзы начинают перестраивать сущность Хищника и его Твари на новый лад, заставляя их поддаваться наложенному Героем проклятию. Такое проклятие называется Анафемой.

Технически Анафемы представляют собой тематические Помехи и Состояния. За чрезвычайно редкими исключениями, Герои накладывают Анафему в ходе успешной атаки. Хищники уязвимы к Анафеме только в Довольном Состоянии: иными словами, чудовище уязвимо к воле Героев только тогда, когда обладает 4, 5 или 6 уровнем Сытости.

Тем не менее, если оно получает Анафему в Довольном Состоянии и лишь затем изменяет уровень Сытости на любой другой, проклятие остаётся в силе.

Для того чтобы наложить на Отродье Анафему, Герой должен вложить очко Воли и пройти проверку атаки. В случае успеха Хищник получает не только урон, но и любое проклятие, тематически связанное с Героем или ситуацией. Сам Герой, в свою очередь, не может восстановить задействованный пункт Воли, пока чудовище не умрёт или не избавится от Анафемы собственными усилиями.

Столкнувшись с Хищником, другие Герои могут пройти проверку Сообразительности + Эмпатии, чтобы понять, наложена ли на него Анафема. Ещё раз следует повторить, что проклятие сохраняет силу, даже если чудовище переходит в другую категорию Сытости: 4-6 уровни этой характеристики требуются лишь для того, чтобы чудовище обрело восприимчивость к *новому* проклятию.

Тем не менее, изменение Сытости может ослабить или усилить Анафему. **Полный эффект** Анафемы проявляется на 7-10 уровнях Сытости. **Обычный** – на 4-6. **Слабый** – на 0-3.

Примеры Анафем

Напасть

Дерево, серебро, холодное железо и другие материалы часто упоминаются в легендах как средства борьбы с нечистыми силами. Хотя сущность Напастей может различаться от случая к случаю, материал, которого боится Хищник, не должен встречаться настолько часто, чтобы Герой мог достать его при малейшем желании.

Полный эффект: Любые атаки, проведённые с использованием Напасти, наносят агравированный урон и обладают бронбойным эффектом. Если оружие уже наносило такой урон или обладало бронбойным эффектом, добавьте к проверкам атаки +2 дайса. Кроме того, успешная атака приписывает Хищнику Помеху *Оглушение* на один раунд.

Обычный эффект: Персонаж не получает Помеху *Оглушение*.

Слабый эффект: Напасть причиняет летальный урон, но всё ещё сохраняет бронбойный эффект.

Вежа: Когда противник использует Анафему в бою.

Избавление: Когда Хищник получает Состояние *Иступление* и затем избавляется от него.

Одержимость

Хищник начинает испытывать влечение к людям или предметам определённого типа.

Полный эффект: Вблизи от такого предмета или человека Хищник получает штраф -3 на любые проверки, *не связанные* со стремлением изучить его, уберечь от вреда или даже похитить. Если ему удастся обеспечить сохранность объекта (или украсть его), штраф падает до -2.

Обычный эффект: Вышеописанные штрафы сокращаются до -2 и -1 соответственно.

Слабый эффект: Модификаторы сокращаются до -1 и 0, а Хищник может вкладывать по очку Воли, чтобы преодолеть своё болезненное стремление на один раунд.

Вежа: Когда стремление защитить или получить искомый предмет оканчивается причинением вреда самому Хищнику.

Избавление: Когда Хищник получает Состояние *Иступление* и затем избавляется от него.

Фобия

Хищник начинает бояться определённого явления – которое, впрочем, не должно встречаться в его жизни слишком часто. Например, кровососущий Хищник не станет бояться крови, поскольку давно к ней привык. Персонаж, разводящий животных, едва ли начнёт видеть в них угрозу своей драгоценной жизни.

Полный эффект: Хищник получает штраф -3 на любые проверки, кроме панического бегства, причём его Инициатива автоматически падает до нуля.

Обычный эффект: Модификатор снижается до -2. Инициатива утрачивает всего -2 очка.

Слабый эффект: Штраф -2 сохраняется, но Инициатива не подвергается никаким изменениям.

Вежа: Когда Хищник сталкивается с объектом собственной Фобии.

Избавление: Когда Хищник получает Состояние *Иступление* и затем избавляется от него.

Ярость

Герой наполняет разум чудовища первозданной яростью.

Полный эффект: Персонаж автоматически проваливает все Социальные проверки, кроме Запугивания. В бою он должен или нападать на первого же противника *каждый раунд*, или искать новую жертву, если врагов уже не осталось. Вложение очка Воли позволяет освободить свой разум на один раунд.

Обычный эффект: Хищник получает штраф -3 к Социальным проверкам и -3 к попыткам совершить какое-либо небоевое действие. Трата одного пункта Воли позволяет избавиться от штрафов до первого получения раны.

Слабый эффект: Штраф к Социальным действиям, *включая* Запугивание, падает на -1, поскольку ярость скорее отвлекает Хищника, чем помогает ему утратить врага. Кроме того, он получает штраф -1 к небоевым действиям. Вложение одного очка Воли всё так же позволяет избавиться от штрафов до получения раны.

Вежа: Когда Хищник нападает на заведомо более сильного противника или на собеседника, который пытался с ним мирно поговорить.

Избавление: Когда Хищник получает Состояние *Покой* и затем избавляется от него.

Уязвимая точка

Удары, нанесённые в определённую часть тела протагониста, причиняют ему невыносимую боль.

Полный эффект: При нанесении прицельного удара по уязвимой точке Герой получает штраф -1 (вместо более крупного модификатора, который обычно назначается за проведение таких атак). В случае попадания Герой наносит чудовищу агgravированный урон. Ни броня, ни любые другие формы защиты не помогают заслонить уязвимую точку от удара.

Обычный эффект: Штраф повышается до -3.

Слабый эффект: Штраф -3 сохраняется, однако Хищник может прикрыть уязвимую точку бронёй.

Веха: Когда уязвимая точка ослабляет Хищника в бою или даже в мирных условиях (например, позволяя запугать его).

Избавление: Когда Хищник получает Состояние *Покой* и затем избавляется от него.

Разящий клинок

Герой наделяет определённое оружие необъяснимой силой, которая несёт Хищнику смерть.

Полный эффект: Выбранное Героем оружие получает эффект воспроизведения (то есть позволяет перекидывать все неудачно выпавшие дайсы) и добавляет +2 очка агgravированного урона *в дополнение* к обычному. Например, меч может наносить +2 очка летальных повреждений, но в случае успешной атаки он нанесёт +2 пункта агgravированного урона в дополнение к летальному.

Обычный эффект: Священное оружие позволяет Герою перекидывать каждый успех (8-10) и добавляет к урону +2 очка *летальных* повреждений.

Слабый эффект: Оружие позволяет перебрасывать результаты 10 и 9 и добавляет к урону +2 очка летальных повреждений.

Веха: Когда на Хищника нападают с Разящим клинком в руке.

Избавление: Когда священное оружие наконец ломается.

Последователи

Вопреки ярко выраженному индивидуализму Героев, многим из них хотя бы время от времени помогают другие люди. Если вы как Рассказчик хотите изобразить Героя в окружении верных друзей, вам достаточно собственного воображения – никакие правила вам не нужны.

Тем не менее, в ходе боевых сцен вы можете и не представлять последователей Героя в качестве полноценных антагонистов. Возможно, вам будет легче показать лишь суммарный эффект их действий. Если вам нравится эта идея, используйте следующие правила.

Хотя последователи обладают собственными характеристиками наподобие Защиты, Здоровья и Инициативы, вместо активных действий в течение раунда они могут выполнить одну из следующих задач:

- Добавить два дайса к атаке Героя
- Повысить Защиту Героя на +2
- Понизить Защиту Хищника на -1
- Принять на себя урон, который должен был получить Герой

Если последователь начинает истекать кровью (получив летальный урон в крайней клетке Здоровья) или умирает, ближайшая проверка Героя проходит с бонусом +3 из-за всплеска эмоций.

Дары

Многие Герои обладают способностями, выделяющими их из числа обычных людей.

- **Железная стойкость:** в сражении с Хищником персонаж получает броню 2/0.
- **Враг семьи:** Герой может засекать и отслеживать других сверхъестественных существ, а также использовать против них другие Дары. Тем не менее, он не способен накладывать на них Анафему.
- **Избранное оружие:** будь это нож, автомат, револьвер или даже фамильный меч, оружие Героя повышает рейтинг урона на +1, сокращает на -1 штраф к Инициативе, добавляет 10 футов к радиусу поражения (в случае со стрелковым оружием) и понижает требование к Силе на единицу.
- **Легендарный охотник:** Герой получает +3 дайса к преследованию монстра и попыткам узнать его, когда чудовище скрывается под мистическими эффектами. Кроме того, во время преследования Герой добивается исключительного успеха при накоплении трёх обычных вместо пяти.
- **Хранитель знаний:** Герой может налагать Анафему, даже не сталкиваясь с чудовищем. Для этого он проходит любую проверку по усмотрению Рассказчика (криптозоолог может определить уязвимую точку чудовища с помощью Интеллекта + Наука, в то время как алхимик – с помощью Интеллекта + Оккультизма). Всего необходимо набрать сумму успехов, равную удвоенному значению Логова (с минимумом 5). Герой может делать по одному броску в день.
- **Раскрытие враг:** Герой может вторгнуться в Логово Хищника, пройдя проверку Сообразительности + Решительности + Оккультизма против Логова + любого Защитного Атрибута жертвы. Кроме того, он должен вложить в это действие очко Воли. Успех позволяет открыть дверь в Логово на количество раундов, равное Решительности Героя. Исключительный успех открывает дверь на всю сцену.
- **Реальный мир:** Герой устраняет одну Черту Логова. Для этого он проходит проверку Оккультизма + Интеллекта, Силы или Внушительности против Решительности + Логова жертвы. Успех устраняет Черту до окончания сцены. Исключительный успех также налагает штраф -2 на Атавизмы Хищника (если действие происходит в земной реальности) или на все проверки чудовища сразу (если действие разворачивается в его Логове).
- **Голос святого:** Герой может налагать Анафему во время разговора с Хищником. Для этого он должен открыто называть его монстром и провоцировать на конфликт. Если Хищник *не* прервёт речь Героя физическим насилием, у него появится новая Анафема.
- **Благословенная сила:** Герой получает +1 очко Рукопашного боя или Холодного либо Огнестрельного оружия. Кроме того, в схватке с чудовищем он получает +2 очка Силы.
- **Молниеносная скорость:** В бою с Отродьем Герой получает +10 очков Скорости, определяет Защиту *наибольшим* значением между Ловкостью и Сообразительностью, а также автоматически получает Инициативу, равную Инициативе самого Хищника (если Герой сталкивается сразу с несколькими чудовищами, он получает самую высокую Инициативу). Считайте, что и Герой, и Хищник действуют одновременно.

Если Герой приобретёт этот Дар второй раз, он получит ещё +5 очков Скорости и +2 очка Ловкости. Все эти бонусы действуют только при столкновении с Хищниками.

- **Награда:** Герой получает новый Дар каждый раз, когда убивает очередное Отродье.

- **Отставка:** По горькой иронии, величайший Дар, на который может рассчитывать Герой, заключается в самой возможности *остановиться*. Получив этот Дар, Герой возвращается к человеческой жизни и обретает нормальную, полноценную личность.

Кроссовер

В отличие от других сеттингов Мира Тьмы, *допускающих* совмещение нескольких игровых миров в одном сценарии, **Beast: the Primordial** активно поощряет такое слияние образов и тематик.

Прежде всего решите, хотите ли вы сосредоточиться на одной конкретной игре или собрать сразу целую группу самых разнообразных и непохожих героев. В первом случае вы можете подчеркнуть атмосферу и тему выбранного сеттинга, дополнив его лишь одной новой деталью: взглядом со стороны. Например, если только один игрок выберет роль Отродья, в то время как остальные решат играть Проклятыми, вы сможете подчеркнуть разницу между нравственными метаниями вампиров и гармоничной природой Хищников, свыкшихся со своими чудовищными потребностями.

Если же вы решаете рассказать историю о целой группе чудовищ, состоящей из магов, вампиров, Хищников и других созданий, вы позволяете игрокам создать любого героя по своему вкусу – даже если это и ослабляет удельный вес каждого сеттинга, задействованного при создании “смешанной хроники”.

Первая и вторая редакция

К моменту выхода этой книги лишь несколько сеттингов получили своё обновление до второй редакции. Для того чтобы не лишать игроков возможности выбирать роли существ, ещё не описанных на страницах книг новой редакции, используйте простую систему, описанную ниже.

Прежде всего, при создании персонажа вы можете приобретать пятый уровень любых Навыков, Атрибутов и Преимуществ за одно стартовое очко (вместо двух). Кроме того, персонажи получают два кратковременных и одно постоянное Стремление. Пороки и Добродетели теперь придумываются игроками самостоятельно – вам не нужно выбирать их из списка. Вы также можете подумать о создании уникальных аналогов этих характеристик: например, Хищники обладают не Добродетелью и Пороком, а Легендой и Жизнью. Если хотите, придумайте аналогичные характеристики и для других созданий.

Большинство Преимуществ со времён первой редакции не изменились. Если в книгах новой редакции *не* приводились их адаптированные варианты, используйте их как есть.

Что до этических характеристик наподобие Человечности или Памяти, сохраните иерархию “грехов” из первой редакции, но измените саму систему проверок на ту, что приведена ниже.

Когда в жизни героя наступает переломный момент (то есть когда он совершает преступление против своего нравственного кодекса), игрок делает бросок на Решительность + Самообладание со следующим модификатором:

Нравственность Модификатор

10-8	+2
7-6	+1
5-4	0
3-2	-1
1	-2

Результаты броска

Полный провал: Вы утрачиваете очко Нравственности (Человечности, Памяти, Мудрости и так далее) и получаете Состояние *Фуги*, *Безумия* или *Сломленности*. Рассказчик может приписать вам и другое Состояние по своему усмотрению. Кроме того, вы получаете Веху.

Провал: Вы утрачиваете очко Нравственности и выбираете Состояние *Раскаяния*, *Потрясения* или *Испуга*. Опять же, вы можете обсудить с Рассказчиком и возможность приписать своему персонажу другое Состояние.

Успех: Персонаж всё ещё получает Состояние *Раскаяния*, *Потрясения* или *Испуга* из-за сильнейших переживаний, однако он сохраняет прежние представления о нравственном поведении. Таким образом, он не утрачивает своей Нравственности.

Исключительный успех: Персонаж отчётливо понимает свою ошибку. Он восстанавливает очко Воли благодаря укреплению своих нравственных принципов и получает Веху.

Обратите внимание, что вы можете превращать в полноценные Состояния те психические отклонения, которые были описаны в книгах, посвящённых конкретным чудовищам. Эти отклонения хорошо отражают последствия их нравственной деградации, а потому идеально подходят и для использования в играх второй редакции.

Действия в новой редакции

Используйте те же правила, что и в первой редакции, однако помните, что при выполнении продолжительных проверок игрок может сделать столько бросков, сколько у него дайсов на руке. В случае провала в одном из бросков игрок делает выбор: приписать своему персонажу Состояние, связанное с провалом, или отказаться от выполнения этого действия.

Бой

Хотя будет преувеличением заявить, что вторая редакция внесла кардинальные изменения в правила боя, учтите, что некоторые принципы проведения схваток дополнились новыми условиями.

Например, персонажи добавляют к своей защите очки Атлетики, а оружие влияет на Инициативу собственного владельца. Не забывайте и об опциональных правилах Грязной драки и Капитуляции.

Хищники в Мире Тьмы

Несмотря на привычку Хищников называть других обитателей Мира Тьмы братьями, с точки зрения атмосферы задача Хищников в кроссоверной хронике заключается в том, чтобы их поведение помогало игрокам задавать новые вопросы о привычной вселенной. Само собой, они не должны сбивать всю историю с курса, заложенного тематикой сеттинга. Тем не менее, они должны придавать новые краски (или, если угодно, тени) обычным вопросам, которые поднимают другие игры этой вселенной.

Вампиры могут увидеть, как будет выглядеть существо, свыкшееся со своей природой и обретшее своё место в чудовищном ночном мире. В сущности, многие Хищники напоминают вампиров, достигших легендарной Голконды.

Если вы используете Хищников как антагонистов, озвучьте мысль, что монстр, свыкшийся со своей натурой, всё ещё остаётся монстром. Хищники пренебрегают обычной человеческой нравственностью, а кроме того – способны привлечь своим поведением внимание смертных охотников. Наконец, многие из них борются за приобретение ценных реликвий, сокровищ или позиций власти, в которых могут быть заинтересованы и вампиры.

При первом столкновении с Хищниками **оборотни** могут принять их за одержимых – то есть людей, в которых вселились духи. Хотя *технически* это не соответствует действительности, поведение Хищников создаёт новых духов в

Хисиле или хотя бы подкармливает их Эссенцией. А это косвенным образом делает их самих частью того жестокого мира, с которым борются оборотни.

Вместе с тем, участливое отношение Хищников к другим монстрам может помочь им вступить в стаю оборотней. И да, это означает, что персонаж может состоять в стае по всем ключевым правилам **Werewolf: the Forsaken**.

Маги напоминают Хищникам родственников, поступивших в университет. У них хватает общих тем для обсуждения, однако маги всё время рассказывают о явлениях, о которых Хищники не имеют ни малейшего представления. Тем не менее, маги – единственные существа, которым наряду с Хищниками удаётся странствовать по Предвечной грёзе. Особенно хорошо Отродья срабатываются с Мاستигос, которые Пробуждаются в мире кошмаров, известном как Пандемониум. С другой стороны, привычка Мاستигос бороться с созданиями из этого демонического царства может сделать их невосприимчивыми к Кошмарам самих Отродий – а это позволяет изобразить колдунов Мастигос как любопытных антагонистов.

Стоит заметить, что некоторые маги считают Тёмную мать “Экзархом”, отправившим в мир своих кровожадных прихвостней в лице Хищников. Что ещё хуже, некоторые маги похищают души других существ, подвергая их жутким экспериментам, и души Хищников ценятся этими исследователями на вес золота. Иными словами, хотя у магов и Хищников нет *очевидных* поводов для разногласий, отдельные представители этих двух обществ могут увидеть друг в друге отнюдь не “братьев по крови”.

Если другие чудовища кажутся Хищникам родственниками, то **Прометиды** напоминают им приёмных детей. В кроссоверной хронике Прометиды показывают, чем могли бы быть Хищники, если бы они утратили статус “учителей человечества” и сами стали учениками. В то время как Хищники с раннего детства отказываются воспринимать себя как естественную часть общества, Прометиды всеми силами пытаются стать людьми – и ничем иным.

В своём антагонистическом воплощении Прометиды могут увидеть, как отпрыски Тёмной матери обходятся с человечеством, к которому они относятся с таким благоговением. В таком случае Прометиды могут начать войну с Хищниками, считая себя тайными заступниками смертной цивилизации.

Подменыши чрезвычайно близки к Отродьям в том отношении, что они постоянно взаимодействуют с человеческими эмоциями. Тем не менее, эти потерянные существа хорошо понимают, чем они станут, если смирятся со своей нечеловеческой природой. Большинство из них считают *саму возможность* превращения в Истинных фей участием хуже смерти.

С другой стороны, подменыши не распространяют подобное отношение на других монстров. Они могут опасаться собственной деградации, но вполне принимать соседство чудовищ, не видящих ничего положительного в человеческой нравственности. В конечном счёте, как говорят сами подменыши: “Лучше дружить с драконом, который писает из твоей палатки наружу, чем враждовать с драконом, который писает в твою палатку с другой стороны”.

Охотники редко рассматриваются Хищниками как представители своей семьи. В сущности, утверждение, что типичный смертный не видит разницы между Хищниками и другими чудовищами, кажется слишком очевидным, чтобы на нём стоило заострять внимание. При столкновении с Хищником большинство охотников немедленно схватятся за оружие. Точка. Теперь – о более интересных вариантах развития их отношений.

Порой охотник и Хищник находят не только общих врагов, но и общие цели. Иногда их объединяют даже методы, которыми они добиваются этих целей. Некоторые охотники уже давно перестали считать себя частью человеческого

коллектива. Они слишком многое видели, чтобы реагировать на Отродий как на необъяснимый феномен. Более того, некоторые из них обладают мистическими способностями, реликвиями, имплантами или даже чудовищными инстинктами. Словом, насколько бы редко это ни происходило, порой охотники вообще не видят существенной разницы между Хищниками и представителями своей собственной организации.

Сеттинг **Geist: the Sin-Eaters** повествует о роли, которую действия человека играют в его же судьбе. Любой поступок имеет свои последствия – даже если в метафорическом мире **гайстов** увидеть это можно лишь после смерти. Кроссовер между обоими сеттингами может перенести тему последствий и в сюжеты о Хищниках. Встретившись с Пожирателем грехов и узнав, что в загробном мире ни одно действие никогда не будет забыто, протагонист может задуматься о своём поведении в мире людей. Даже на практическом уровне Пожиратель грехов может показать ему, сколько страдающих призраков всё ещё бродят по миру из-за того, что когда-то Хищник решил преподать им урок.

Так или иначе, многие Хищники привыкли видеть свою жизнь как бесконечную череду удовольствий. Пожиратели грехов предлагают им иной взгляд на своё бытие: смерть близко. Остановись и задумайся.

Мумии вызывают у смертных те же кошмары, что и Отродья. Когда эти древние существа пробуждаются в своих усыпальницах, смертные начинают сходить с ума, объединяться в охотничьи организации или интересоваться космическими загадками. Хотя в каком-то смысле это роднит Восставших с отпрысками Тёмной матери, Хищникам может быть трудно скрываться от разъярённых смертных, которые *уже* ищут источник своих кошмаров.

Самим мумиям Хищники кажутся странными, но могущественными союзниками. В конце концов, у них нет причин красть их реликвии и разгадывать тайны Ирема, не предназначенные для их разума. Наконец, мумии хорошо понимают суть Голода, ибо в глазах большинства Восставших, именно приверженность своей миссии позволяет личности развиваться. Это не делает их союзниками по умолчанию, но позволяет достичь взаимного понимания и уважения.

Несмотря на желание видеть в других существах своих братьев, Хищники не считают **демонов** даже отдалёнными родственниками. Ни одна мать на свете не стала бы давать жизнь существам из металла. Это не означает, что вы не можете рассказать историю об антагонистических (или даже дружеских) отношениях Хищников с этими биомеханическими созданиями. Попробуйте внедрить элементы **Demon: the Descent** в хронику об Отродьях для того, чтобы показать, что Хищникам не так много известно о собственном мире. Влияние Бога-машины чувствуется повсеместно, а его шестерёнки крутятся даже в Предвечной грёзе.

Вопреки холодному отношению Хищников к демонам, с точки зрения самих порождений Бога-машины, Отродья заслуживают доверия. В мире, в котором *каждый* может оказаться предателем, только Хищники никогда не встают на сторону этого жестокого и всемогущего божества.

Родовые распри

Все Хищники – братья, но даже братья дерутся между собой. Последнее может произойти по одной трёх ключевых причин – разумеется, в числе многих других.

Несовпадающие стремления: Один Хищник уничтожает реликвию, за которой охотился другой. Один долгие годы выслеживает преступников, а другой использует их для обретения власти в городе. Рано или поздно их пути пересекутся.

Выбор сторон: Большинство чудовищ принадлежат к различным общественным группам. Отверженные враждуют с Чистыми. Жрецы престола пытаются развалить Пентакль. Сородичи продвигают интересы своих ковенантов. Когда Хищники помогают двум разным фракциям, они могут ввязаться в их собственную войну, даже если самим Отродьям нечего было делить.

Например, одна группа Хищников может отлавливать подменышей и возвращать их в Аркадию, даже не понимая, на что они обрекают пленников. Другой выводок может попробовать остановить их – но что если первые окажутся несговорчивыми или попросту недалёковидными?

Улей: Не каждый может занять позицию Высшего среди Хищников. Более того, многие уважают Высшего за влияние, которое он оказывает на Предвечную грёзу, однако не соглашаются с его методами. Несмотря на то, что Хищники не подчиняются одному конкретному лидеру, они могут обнаружить, что Высший впутывает их в собственные конфликты. Как они поступят?

Битвы кошмаров

Конфликт между Хищниками начинается так же, как и любая другая война в истории человечества. Двое спорят друг с другом, и тогда один заручается поддержкой третьего. Тогда второй обращается за помощью к двум союзникам. Первый находит ещё нескольких друзей. И в конечном счёте борьба за определённые принципы или ресурсы перерастает в войну на уничтожение.

Когда Отродья враждуют друг с другом, Предвечная грёза наполняется новыми, необычайно сильными кошмарами. По всему городу люди видят одни и те же кровавые образы, иногда даже обсуждая эти общие сны друг с другом. В конечном счёте враждующие Отродья могут сами приложить руку к созданию новых Героев.

С игромеханической точки зрения считайте, что если хотя бы два выводка начинают бороться друг с другом, уровень Логова *каждого* из участников при активации Кошмаров повышается на +2 уровня. Этот эффект спадает после того, как Хищники официально заключают мир или прекращают агрессивные действия хотя бы на одну неделю.

Кроме того, война Хищников привлекает внимание смертных властей. Полиция и другие органы правопорядка могут не понимать, кого именно они ищут, однако они не могут игнорировать криминогенные вспышки в конкретном районе города (или даже во всём населённом пункте). А когда Герои, полиция и охотники на чудовищ начинают искать преступников двадцать четыре часа в сутки, семь дней в неделю, угроза нависает и над другими монстрами, обитающими в городской черте.

Наследие

Все три формы Наследия предполагают конец истории протагониста. Хотя Воплощение *позволяет* игроку продолжить рассказ о своём персонаже, оно требует достижения столь великой силы (и предоставляет взамен столь могущественные способности), что в сценарии такому созданию может попросту не найтись места.

В свою очередь, Отступление и Слияние предполагают трагическую развязку. В первом случае персонаж умирает, полностью превращаясь в кошмар из Предвечной грёзы. Во втором он отказывается от своей человеческой личности, забывая о нравственных колебаниях и любых интересах, не связанных с утолением Голода.

Отступление: Безмятежность

Безмятежности может достичь любой Хищник, однако мало кто из детей Тёмной матери отваживается пойти на этот шаг. Для того, чтобы Хищник обрёл это Наследие, его физическое тело должно умереть, уступив место душе. Последнее возможно только в том случае, если Хищник придёт в своё Логово в Состоянии Покоя (то есть максимального уровня Сытости). Поскольку в этом случае он не сливается со своей Тварью, смерть физического тела никак её не затронет. Иными словами, Хищник должен либо пойти на самоубийство, либо столкнуться с противником, который сделает всю работу за него. Стоит заметить, что некоторые Хищники гибнут от Черта собственного Логова, поскольку в Состоянии Покоя они утрачивают к ним иммунитет.

Как только персонаж умирает, игрок проходит проверку Могущества + Сопrotивления от лица его Твари.

Действие считается продолжительным и требует пяти успехов за каждый Чертог. Каждый бросок отражает раунд мистического перерождения.

Результаты броска

Полный провал: Хищник умирает, а его Чертоги остаются стоять посреди грёзы мрачным напоминанием о его судьбе.

Провал: Персонаж умирает, и его Логово начинает обрушиваться Чертог за Чертогом.

Успех: Персонаж умирает, но его Тварь покидает Логово, начиная безмятежную жизнь в Предвечной грёзе.

Исключительный успех: При желании игрок может заявить, что Хищник сохранил фрагментарные воспоминания о своей земной жизни.

Обретя Безмятежность, Хищник меняет свои Атрибуты на Могущество, Грацию и Сопrotивление. Ранг духа равняется его бывшему Логову.

Ранг	Макс. значение	Очки Атрибутов	Макс.	Эссенции
Нумина				
характеристик				
1	5	5-8	10	1-3
2	7	9-14	15	3-5
3	9	15-25	20	5-7
4	12	26-35	25	7-9
5	15	36-45	50	9-11

Даже в Безмятежности Хищник сохраняет свою Легенду, однако он больше не обладает человеческой Жизнью.

Активация Кошмаров требует проверки Могущества + Ранга – Самообладания жертвы.

Безмятежные Хищники не способны разговаривать и понимать человеческую речь, если только не сохранили общие воспоминания о своей жизни. Даже в последнем случае они воспринимают и произносят только отдельные слова.

Такой персонаж утрачивает показатель Сытости. Его прежний Голод становится Запретом, который, несмотря на своё название, действует в качестве побуждения, а не ограничения.

Последняя из полученных Анафем становится Напастью Хищника. Если он не страдал от Анафемы, Напастью становятся обстоятельства его смерти.

Будучи порождениями кошмаров и голода, такие Хищники обладают только двумя Влияниями.

Новые Нумина Проклятое чутьё

Персонаж развивает Чувство опасности в отношении своей Напасти.

Вторжение в грёзы

Персонаж может посетить сновидение другого существа, пройдя проверку Могущества + Грации против Самообладания + Сверхъестественной характеристики жертвы. По пробуждении жертва не получает стандартного очка Воли, поскольку Хищник превращает её сон в кошмар.

Ночной фантом

Вложив очко Воли, Хищник возвращается в физический мир, но пребывает лишь в состоянии Сумрака.

Кошмарное оружие

Вложив очко Воли, персонаж отращивает клыки, когти или другое врождённое оружие, наносящее +1 очко летального урона.

Мистический взлом

Персонаж может вложить очко Воли, чтобы войти в иной мир (загробное царство, Аркадию, Пандемониум и так далее).

Слияние: Освобождение

Тварь вырывается из своего Логова и вторгается в земной мир под грохот Чертогов, обрушивающихся у неё за спиной. Хищник утрачивает свою Жизнь и человеческий разум, целиком превращаясь в Легенду. В сущности, это Наследие не требует от игрока никаких вложений и действий, не считая добровольного обрушения своего Логова.

Освободившийся Хищник не может использовать Кошмары и полагается только на примитивные Атавизмы. За каждое очко Логова он получает по одному из следующих преимуществ. Эффекты от их повторного приобретения складываются.

- **Броня:** Персонаж приобретает броню 2/0. Выбрав это преимущество второй раз, он развивает устойчивость к огнестрельному оружию (увеличивая этот показатель до 2/2).

- **Превращение:** Персонаж изменяет свою плоть таким образом, чтобы до конца своих дней ему было легче утолять свой Голод. Скрытные персонажи приобретают кожу хамелеона. Соблазнитель могут стать ещё притягательнее. Агрессоры отращивают шипы, хвосты, когти и дополнительные конечности. Это предоставляет одному из Навыков персонажа бонус в размере ополовиненного Логова (с округлением вверх).

- **Повышение Атрибута:** Любой Атрибут по выбору игрока повышается на +1.
- **Бдительность:** Персонаж добавляет +1 дайс к поиску жертв и попыткам отреагировать на внезапное нападение.

Голод такого Отродья становится только сильнее. Протагонист утрачивает по очку Сытости каждые 24 часа. Кроме того, он не может утолять Голод сложными действиями и предпочитает самые грубые, примитивные, а по возможности – силовые способы устрашения смертных.

По достижении максимального уровня Сытости Хищник засыпает и пробуждается через 24 часа с девятым уровнем этой характеристики. Кроме того, его Голод незаметно влияет на окружающий мир. Озеро, в котором обитает Макара, становится всё темнее, а окунувшиеся в него люди испытывают странное чувство дезориентации. Между деревьев в лесу Эшмаки всё время проносятся тени.

Хотя это не имеет прямого игромеханического отражения, с сюжетной точки зрения к месту обитания Хищника начинают стекаться другие сверхъестественные существа – возможно, довольные его соседством, но может быть, обеспокоенные тем вниманием, которое он к себе привлекает. Увы, даже если они всего лишь хотят поговорить с ним, владелец этих угодий уже не способен использовать речь, не считая возможности имитировать самые общие и короткие слова, услышанные в последнее время.

Воплощение

Обрести это Наследие может лишь персонаж, достигший восьмого или более высокого уровня Логова. Он должен занимать позицию Высшего Хищника и вызывать страх даже у других отпрысков Тёмной матери. Например, Коллекционер может периодически красть ценные вещи у других Хищников, а Тиран – издеваться над их Тварями.

Наконец, Хищнику необходимо либо стать местной легендой (в контексте “городской байки”), либо утолить свой голод столь грандиозным образом, что кошмары, связанные с воспоминаниями об этой ночи, будут навещать жителей города до конца их дней.

Удовлетворив этим требованиям, персонаж может проявить усилие воли (не отражающееся на игромеханическом уровне) и стать живым Воплощением Предвечной грёзы в физическом мире.

- **Больше никаких Героев:** Хотя Герои могут сталкиваться с Воплощёнными Хищниками, они не способны накладывать на них Анафему, как не могут и выследить их по возмущениям в Предвечной грёзе. С мистической точки зрения персонаж просто невидим для этих амбициозных смертных.

- **Переход в грёзу:** Персонаж может переходить в Предвечную грёзу из любого места.

- **Самоконтроль:** Персонаж больше не подвержен Состояниям Исступления и Покоя: даже на нулевом уровне Сытости он испытывает Голодание, а на десятом – Пресыщение.

- **Миф:** Персонаж утрачивает Легенду и Жизнь, заменяя его своим Мифом. В отличие от Легенды и Жизни, выражающихся в коротких прилагательных, эта характеристика получает название в виде титула, объясняющего, кем он стал в конце своего долгого путешествия. При соответствии своему Мифу персонаж восстанавливает очки Воли по правилам следования Легенде.

Если когда-нибудь персонаж начнёт действовать *против* своего Мифа, он утратит все силы, полученные при переходе в ряды Воплощённых, а Анафемы на него смогут накладывать не только Герои, но и любые другие создания, включая обычных смертных.

По этой причине Воплощённые Хищники прилагают все усилия к тому, чтобы действовать в соответствии со своим Мифом.

• **Истинный облик:** Персонаж может принимать облик своей Твари, даже находясь в физическом мире. Выберите одну из следующих особенностей, отражающих сущность Твари:

Полёт: Персонаж может летать с удвоенной Скоростью. Он может брать с собой любые предметы и даже живых существ, однако при расчёте их веса считается, что Сила протагониста утрачивает -2 очка.

Прочная кожа: Хищник приобретает броню в размере своего Логова. Броня защищает его от любых атак, кроме тех, которые связаны с его Анафемой (если Герою всё-таки удалось с ним встретиться).

Колоссальный размер: Хищник повышает Размер на очки своего Логова.

Дополнительные конечности: Каждая дополнительная конечность понижает Защиту врагов на -1. Если Хищник утрачивает дополнительные ноги, он повышает Скорость на значение своего Логова и добавляет +4 дайса к проверкам сопротивления Нокдауну.

Яд: Хищник может создавать Помеху Отравление, причём яд считается смертельным.

Слияние с тенью: Персонаж добавляет очки своего Логова к сумме успехов, полученных при проверках Скрытности.

Окаменение: Хищник способен превратить жертву в камень. Для этого он должен посмотреть ей в глаза (или заставить противника ответить на его взгляд). Жертва получает единственный шанс отвернуться. Если ей не удаётся пройти проверку Сообразительности + Самообладания против Внушительности + Логова протагониста, она мешкает и за считанные секунды превращается в камень.

Кристалльная чистота: Персонаж видит в любых условиях, от кромешной тьмы до предельно яркого освещения.

Сокрушительная мощь: Персонаж игнорирует Прочность объектов и наносит им урон в размере своего Логова даже самым лёгким ударом.

Древний Атавизм: Один раз за сессию персонаж может использовать эффект Понижения Сытости, не вкладывая в это ни одного очка. Он должен выбрать только один конкретный Атавизм во время приобретения этой способности.

Кошмарный облик: Персонаж добавляет значение своего Логова ко всем проверкам Запугивания.

Титаническая сила: Персонаж повышает Силу на значение своего Логова.

Молниеносная скорость: Хищник повышает Инициативу на уровень своего Логова.

Регенерация: В конце каждого раунда персонаж устраняет тупой и летальный урон целиком.

С повествовательной точки зрения Воплощённого следует изображать как чудовище, знающее, что о нём будут слагать легенды – а потому заранее определившее их исход. Такой персонаж наперёд знает историю, которую собирается написать Герой, и предвидит все возможные варианты развития событий. Он предаёт Гильгамеша. Он пожирает Георгия Победоносца. Он сжигает каждый орган Осириса и оставляет Исиде лишь пепел.

Глава пятая: Повествование

Хорошая история захватывает нас целиком. Хотя за мной тянется репутация человека, который не контролирует ход собственных историй, я бы с этим поспорил. Всё дело в том, что история намного интереснее правды, и её никогда не следует загонять в какие-либо рамки.

Терри Гиллиам.

Трудно поспорить с тем, что **Beast: the Primordial** заслуживает название крупного и разнообразного сеттинга. Использовать все изложенные в нём идеи даже за несколько сессий – задача практически невыполнимая. Эта игра вобрала в себя образы, техники и концепции, сформировавшиеся за множество лет игровой практики. Её обсуждали десятки игроков и дизайнеров. Даже сам текст писала добрая дюжина авторов, что не может не чувствоваться в многообразии поднятых тем.

Как уместить всё это в одну историю? Ответ чрезвычайно прост, и он носит отрицательный характер: никак. Едва ли вы сможете задействовать каждую из предложенных в книге идей за одну, даже самую долгую игру. Секрет заключается в том, что это вам и не нужно.

Хорошая история сосредотачивается на одной или нескольких маленьких темах. Равным образом, хорошая игра использует только ограниченное количество материала, не выходя за рамки нескольких ситуаций. Ничто не мешает вам использовать всё содержание сеттинга на протяжении множества продолжительных сессий, однако в целом ваша задача заключается в том, чтобы сосредотачиваться на тех элементах, которые интригуют вас в данный момент, и закрывать глаза на всё остальное.

Если вам нравится образ Героев, сделайте их активными участниками игровых событий. Если вам нравятся Логова, расскажите о том, что происходит в их тёмных чертогах. Даже если определённый элемент сеттинга лишь *упомянут* в книге и не имеет реального развития, достаньте его на свет и сделайте частью – или даже основой – истории. Изучите его. Станьте его хозяином. Измените всё, что вам в нём не нравится. Раскройте лучшие его стороны и забудьте об остальных.

Равным образом, если вы не чувствуете вдохновения при прочтении определённых абзацев, оставьте описанные в них явления в стороне. Возможно, вы вернётесь к ним позже. Возможно, вы не используете их никогда. Это нормально. Ваша работа – отбирать то, что подходит лично вашей игровой группе.

Единственное, что должно оставаться неизменным при любых обстоятельствах – это принцип последовательности. Будьте честны с игроками. Если вы что-нибудь изменили в своём игровом мире, дайте об этом знать. Игроки должны понимать логику мира, в котором разворачивается действие истории.

Например, если для проведения экшен-ориентированной игры вы решаете, что персонажи не получают урона от падения с большой высоты, вам следует объявить об этом перед игрой. Ваши товарищи должны понимать, что их персонажи не слишком рискуют, преследуя жертву по крышам домов при плохом освещении. И равным образом, если вы делаете определённый элемент игры смертельным, дайте об этом знать до того, как игрок обнаружит, что вы усложнили правила.

Создание хроники

Большинство игр можно условно поделить на те, которые сосредотачиваются на героях, и те, которые сфокусированы на сюжете. Конечно, в любой игре есть сюжет – как и действующие лица. Тем не менее, если игра строится вокруг готового сюжета, игроки должны адаптировать своих персонажей к условиям и предпосылкам, которые Рассказчик озвучивает ещё перед игрой (или хотя бы при старте).

Хотя такие истории легко можно рассказать и в рамках **Beast: the Primordial**, эта игра предназначена в первую очередь для создания историй, ориентированных на самих персонажей. Вы можете даже осознанно отказаться от составления готового сценария, вместо этого озвучив игрокам общие пожелания относительно будущего сюжета. Затем позвольте игрокам самостоятельно наполнить игровой мир деталями. Вы не утрачиваете власти над игровым миром и всё ещё сохраняете право Рассказчика на запрещение определённых деталей. Тем не менее, старайтесь инкорпорировать в игру всё, что связано с протагонистами.

Легче всего это сделать, задав игрокам наводящие вопросы (“Где вы живёте?”, “Где обычно встречаетесь?”, “Давно ли знаете друг друга”) или внимательно ознакомившись с их персонажами.

Например, если игрок приписывает своему персонажу Атавизм *Сердце океана*, в игре обязательно должно встретиться озеро, море или другой водоём. Если он развивает Знание улиц, действие игры не следует разворачивать в деревенской глуши. Если он выбирает Специализации наподобие “Вечеринок” или “Торговли наркотиками”, вам следует обеспечить их ценность в игре.

Определившись с элементами игрового мира, которые необходимы для реализации Навыков, Атавизмов и прочих характеристик, подыщите в Сети подходящий город или придумайте его сами. Решите, какие сведения о городе заслуживают внимания игроков. Больше вам ничего не понадобится. Весь фокус истории будет заключаться в том, что происходит вокруг персонажей, а не во внешнем мире. Игроки не забудут воспользоваться своими способностями, поэтому можете не беспокоиться о том, что работа над соответствующими элементами сеттинга (озером для Макара, клубом для любителя вечеринок и так далее) пропадёт даром. Остальное вам попросту не понадобится.

Единственное исключение заключается в том, что вам лучше сразу определиться с Высшим, который считается самым влиятельным монстром в округе, а также с другими сверхъестественными обитателями Мира Тьмы. В случае с Высшим подумайте, будет ли им один из протагонистов или кто-либо другой. Не забывайте, что эту позицию может занимать и иное чудовище, которое может даже не знать о своём элитном статусе, существовании Хищников и Предвечной грёзе. Некоторые истории могут повествовать как раз о попытке одного из протагонистов стать Высшим, отняв этот статус у другого чудовища. В других сценариях персонаж уже будет занимать положение Высшего, а другие чудовища попытаются сместить его с этого оккультного трона.

Что касается других представителей Мира Тьмы, то вопросы кроссовера рассмотрены немного ниже. Пока что просто подумайте, хочется ли вам (и особенно вашим игрокам) наполнить свой игровой мир целой культурой чудовищ. Возможно, вам это не нужно и вы хотите рассказать личную, глубоко тематическую историю о неуголимом Голоде. Несомненно, **Beast: the Primordial** дарит возможность попробовать себя в роли действительно разношёрстных существ и раскрыть проблематику других сеттингов через отыгрыш сторонних созданий, не относящихся к этим сеттингам напрямую. Однако последнее не означает, что вы обязаны совмещать **Beast** с любыми игровыми мирами хоть раз за свою игровую карьеру.

Влияние игроков на повествование

Система **Beast: the Primordial** предлагает несколько опциональных правил для вовлечения игроков в создание коллективной истории. Тем не менее, прежде чем их назвать, мы позволим себе уточнить, в чём состоит задача *Рассказчика* при создании первых же сцен игры.

Одна из ваших обязанностей как *Рассказчика* заключается в том, чтобы подтолкнуть игроков как можно быстрее связать судьбы протагонистов вместе, но сделать это так, чтобы выводок персонажей воспринимался как единая семья. Старайтесь не изображать их просто как очередной “профессиональный союз” героев.

В этом смысле начать историю можно с чего угодно – от всплеска кошмаров в сознании горожан до неожиданной смены Высшего, от необъяснимой встревоженности всех Тварей в окрестных Чертогах до столкновения протагонистов со смертным, который в ужасе смотрит на Хищников и затем скрывается в неизвестном направлении. Конкретика в данном случае не важна: значением обладает лишь то, что вы должны подтолкнуть героев к расследованию необычной ситуации и позволить им сплотиться.

Как только игроки слышат от вас загадку, они начинают искать ответ. С этого момента вашей задачей становится обеспечение связи между описанной ситуацией и биографией протагонистов. Позвольте своим игрокам почувствовать, что эта история действительно должна была произойти с их героями – рано или поздно. Помогите им связать все ниточки воедино не только в сюжетном, но и в эмоциональном смысле. Следите за реакцией игроков на описываемые ситуации и старайтесь найти ответ на вопрос, почему нечто подобное произошло именно с этими персонажами. Они должны иметь какое-то отношение ко всей истории.

Не позволяйте Хищникам быть лишь прохожими в Мире Тьмы. Если вы описываете их родные, смертные семьи, сосредоточьтесь на том, чтобы изобразить встревоженность окружающих их необычным поведением. Если вы рассказываете о расследовании, свяжите очередную улику с элементами общей истории протагонистов.

В этом смысле хорошей идеей будет временная передача повествовательных прав самим игрокам. Последнее означает, что когда вы как *Рассказчик* должны описать новое событие, персонажа или деталь, имеющую хоть какое-то отношение к протагонистам, вы можете предложить игроку самому решить, что это будет. Ему не обязательно описывать всё в подробностях: например, если он оказывается на берегу реки и решает, что видит что-то огромное в нескольких дюймах под водой, вам не обязательно требовать от него намёков на сущность чудовища, которое там обитает. Остальную работу вы сможете доделать сами. Важно лишь то, что игрок сам назвал элемент истории, который интересен лично ему. Он заложил фундамент – но возвести историю вы должны уже сами.

Оptionальное правило: Выбор вместо провала

Если вам нравится идея вовлечения игроков в создание истории, вы можете сделать ещё один шаг к слиянию роли *Рассказчика* и игрока, введя следующее правило. Всякий раз, когда игрок проваливает бросок, он может либо принять свой провал (или даже назначить его полным провалом взамен на Веху), либо приписать себе ровно один успех.

Тем не менее, в последнем случае он обязан придумать предмет, человека, место или событие, которое *на первый взгляд* не обладает связью с текущей ситуацией. Игроку не нужно сразу определяться с ролью, которую этот повествовательный элемент будет играть в дальнейшей истории. Он просто

называет нового персонажа или другое явление и получает успех. Дальше игра продолжается по обычным правилам – до тех пор, пока игрок снова не провалит проверку.

Как только игрок введёт в сюжетное полотно хотя бы два элемента, он получит возможность связать из друг с другом и объяснить, как они относятся к общему сюжету. Ему не обязательно тратить на это по-настоящему много времени – достаточно лишь озвучить свою идею о том, какую роль эти элементы играют в сюжете. Если Рассказчик согласен с его предложением, он награждает игрока Вехой. По умолчанию игрок может связать элементы друг с другом только один раз за сессию, хотя даже после этого он может создавать новые элементы.

Стоит заметить, что Рассказчик не получает доступа к этому преимуществу, и его персонажи не могут поменять провал на успех. Впрочем, по очевидным причинам Рассказчику ничто не мешает вводить новые элементы истории даже в отрыве от каких-либо проверок.

Кроссовер

Стоит ещё раз отметить, что сеттинг **Beast** лишь *предполагает* существование других чудовищ, а не сосредотачивается на связях между Отродьями и другими созданиями Мира Тьмы. Ничто не мешает вам провести игру, посвящённую исключительно Хищникам: более того, вы не обязаны исходить из предположения, что вампиры в вашей игре должны быть Сородичами из **Vampire: the Requiem**, а оборотни – представителями **Werewolf: the Forsaken**.

Тем не менее, эта игра действительно хорошо сочетается с другими сеттингами Мира Тьмы. Главное достоинство кроссовера в случае с Хищниками заключается в том, что они могут выступать в роли доверенных гостей, путешествующих между различными оккультными обществами. Вы можете подавать идеи других сеттингов глазами стороннего наблюдателя, позволяя подчеркнуть центральные темы других игровых миров через контраст между мировоззрением Хищников и “родных” обитателей этих сеттингов.

Несмотря на это, хорошим советом будет предложение выбрать для игры тему одного конкретного сеттинга. Не замутняйте идеи других игр и не отвлекайтесь от них. Хорошая история несёт ровно одно легко формулируемое сообщение. Она не пытается рассказать обо всём сразу – особенно через *перечисление* разных тем. Говоря простым языком, лучше изобразить вампира, который борется со своим голодом в сказочном мире фей, чем описывать Хищника, который в пределах одной истории знакомится с академическими исканиями Пробуждённых, воинственной культурой Урата и социополитическими конфликтами Проклятых.

Кроме того, найдите универсальную мотивацию для представителей любых сеттингов. Не думайте о том, что может заинтриговать членов *одного* из сообществ, представленных в вашей игре. Вместо этого сосредоточьтесь на образах и проблемах, которые объединяют даже обычных людей. Забота, возмездие, внешний враг – всё это хорошо знакомо любому разумному существу вне зависимости от того, идёт ли речь о простом человеке, оборотне или Хищнике.

К вопросу о дисбалансе

Вы знаете, что демоны (или, возможно, мумии) объективно сильнее других представителей Мира Тьмы? Или что большинство подменьшей смогут размазать вампира по стенке, если только последний не успеет задействовать все свои социальные преимущества? Если нет, то мы искренне призываем вас просто запомнить это как данность. Каждая игра Мира Тьмы создавалась для

изображения одного конкретного мира, и обитатели некоторых сеттингов получились действительно мощнее своих соседей.

Поэтому не пытайтесь наладить баланс между представителями разных сеттингов – это вас только расстроит. Вместо того, чтобы выверять абстрактный “уровень мощи” протагонистов, сосредоточьтесь на том, чтобы дать каждому свою роль. Позвольте вампиру управлять смертными толпами посредством крупных вложений, гипноза или простой харизмы. Дайте оборотню возможность поиграть мускулами в достойной схватке. Задайте магу загадку, решив которую он сможет обеспечить новыми средствами всю команду.

Из этих же соображений старайтесь не загружать игру деталями отдельных сеттингов. Вы можете упомянуть, что вампир состоит в Ордо Дракул, однако если игрок или даже вы сами начнёте подолгу описывать его встречи с другими представителями своего ордена, игроки, не имеющие ничего общего с кovenантами Проклятых, начнут чувствовать себя посторонними. Играйте на пересечениях, а не различиях. Продолжая описанный выше пример, представьте, что Прометид находит что-то знакомое в философии Ордо Дракул, поскольку эти вампиры тоже стремятся к преодолению своей проклятой сущности. Сыграйте на этом. Развивайте эту тему. Но как только идея философского тождества исчерпает себя, выведите деятельность Ордо Дракул за рамки истории. Сюжет должен повествовать о самих персонажах. Если окружающие персонажей условия не имеют отношения к их *личностям*, забудьте об этих условиях и деталях. В такой истории они попросту не нужны.

Избегайте распространённых структур

Большинство ролевых игр хотя бы в какой-то степени подразумевают, что протагонисты будут занимать нишу героев, борющихся со злом. Тем не менее, **Beast** повествует отнюдь не о героических личностях. Персонажи *могут* вызывать искренние симпатии или даже придерживаться строгих нравственных принципов, но сюжеты этого сеттинга чаще всего не имеют ничего общего с историями о борьбе добра со злом. Даже местные Герои лишены настоящего героизма.

Говоря напрямую, **Beast** повествует о людях – возможно, наделённых нечеловеческими способностями, но именно людях, – которые оказались в необычных условиях. Покажите, как простой человек реагирует на неожиданную ситуацию, и затем припишите этому человеку несколько сверхъестественных преимуществ, которые могут помочь или помешать ему справиться с этой ситуацией.

Об этом и повествует **Beast: the Primordial**.

Четырёхактная структура

В большинстве игр история развивается по канонам трёх актов: сначала герои узнают о существовании некой проблемы, затем они собирают силы для противостояния и только потом устраняют источник угрозы. Но, как уже говорилось, лучшие стороны **Beast: the Primordial** мало связаны с описанием внешней борьбы. Куда интереснее в этом сеттинге может оказаться история, развивающаяся по следующей структуре.

Акт первый:

Введение

Игроки описывают своих персонажей, в то время как Рассказчик изображает самые общие события, с которых начинается история. Ничего важного на этих порах не происходит, а ваша задача как Рассказчика и вовсе заключается в том, чтобы как можно скорее перейти ко второму акту. Введение нужно лишь для того,

чтобы игроки получили чувство платформы под ногами. Они должны понять, что у них что-то есть – прежде чем они начнут это терять.

Если вам нужны строгие ориентиры, считайте, что если с момента начала игры прошло полчаса, самое время заканчивать и переходить ко второму акту.

Акт второй:

Развитие

Сделайте поворот на 180° и начните окружать персонажей заботами. Безусловно, не следует перебарщивать – постоянное напряжение вызывает лишь утомление, – однако ваша задача состоит в создании сразу целого фронта угроз, с которыми предстоит схлестнуться протагонистам. Важнейший повествовательный секрет этой методики заключается в том, что на этом этапе игроки не должны получить возможности разрешить эти проблемы. Необходимо лишь, чтобы они увидели, кто выступает против них – и в каком внушительном количестве.

Не скрывайте этого и от игроков. Пусть они не торопятся решать проблемы. В сущности, будет лучше, если они и сами начнут действовать так, чтобы у вас появилась возможность столкнуть их с очередной проблемой.

Здесь как нельзя кстати придётся опциональное правило “Выбор вместо провала”, описанное выше в этой главе. Используйте его, чтобы подтолкнуть игроков к созданию новых проблем через описание элементов, на первый взгляд не связанных с общим сюжетом.

Пусть игроки описывают деятельность Героев за кадром. Пусть они изображают загадочные происшествия, первоначально не имеющие отношение к жизни протагонистов. Уже спустя несколько сцен у игроков начнёт складываться правильное впечатление, что вокруг них живёт целый мир. Позже вы сможете использовать этот мир для создания ещё большего числа проблем для героев.

Акт третий:

Отступление

На этот акт приходится самая неожиданная часть сюжета. Вы предлагаете игрокам временно оставить протагонистов наедине с их проблемами и рассказать короткую историю, развивающуюся параллельно основному сюжету.

Если вы используете опциональное правило “Выбор вместо провала”, эту историю следует посвятить как раз тем персонажам, сценам, явлениям и событиям, которые были введены в сюжет игроками. В обратном случае этот акт может повествовать о чём угодно, *кроме* основных событий. Позвольте игрокам побывать в роли Героев. Предложите им сыграть несколько сцен по правилам **Vampire: the Requiem**. Если хотите, можете даже перенести действие в другой временной или географический пласт. Не пытайтесь понять на данном этапе, какое это имеет отношение к основному сюжету.

Что может быть общего у древнеегипетских оборотней и современных Хищников? Отличный вопрос! Как история Джека Потрошителя связана с отпрысками Тёмной матери в Токио? Да, нам тоже интересно узнать.

Акт четвёртый:

Ответы

Возьмите свободно висящие ниточки и свяжите их воедино. Поймите, что общего у такого количества непохожих людей и событий. Скажите игрокам, что всё это с самого начала было частью одной истории, и предложите им самим объяснить, что объединяет эти явления. В качестве поощрения объявите, что один

раз за сцену каждый игрок может получить Веху, если введёт в текущую историю элементы, которые ранее оставались за рамками основного сюжета.

Давайте персонажам имена

Одна из лучших техник, гарантирующих внимательное отношение игроков ко второстепенным героям, заключается в том, чтобы давать каждому персонажу полноценное имя. Если вы скажете, что вместо абстрактного “работника заправки” протагонисты встретили “Донну, мать-одиночку, которая вынуждена работать на заправке в ночную смену, чтобы дать детям шанс на хорошее образование”, высока вероятность, что игроки запомнят её и будут вспоминать на протяжении всей истории.

Населите Мир Тьмы индивидами. Вам не обязательно давать им профессии или даже роли – но подарите им личности. Если в ходе истории заправка взорвётся, игрокам будет безразлична смерть других работников, но они наверняка поинтересуются, не погибла ли Донна.

Герои

Использование Героев в игре может показаться неожиданно сложной задачей. Несмотря на то, что это простые антагонисты, они *постоянно* ищут Отродий. В большинстве ролевых игр персонажи сами должны совершать далёкие путешествия, забираться в логова чудищ и наносить им смертельный удар. Но в **Beast: the Primordial** персонажи сами оказываются в роли ценной добычи.

Даже другие чудовища Мира Тьмы не чувствуют *беспрерывной* угрозы от смертных охотников. Оборотень или маг легко может прожить всю жизнь, так и не столкнувшись с наследниками средневековой инквизиции, но Отродье почти неизбежно встретится с амбициозным смертным, уверенным в святости своей миссии. Герои *чувствуют* Хищников и идут по следам, ведущим в их Логово. В сущности, им можно было бы дать совершенное иное прозвище – например, Убийцы, – однако это бы создавало ложные указания на их сюжетную роль.

Как сделать таких вездесущих врагов интересными? Прежде всего, даже если *типичный* Герой обладает низким Рассудком и не заботится ни о чём, кроме своего мнимого предназначения, хорошей истории не обязательно сосредотачиваться на *типичных* антагонистах. Опять же, с тематической точки зрения нарушение законов жанра может только обогатить сюжет и приятно удивить игроков.

Кроме того, вы можете отступить от чёрно-белой идеологии большинства Героев и определиться с их отношением к Хищникам. По очевидным причинам, Герой всё равно будет надеяться сразить зверя, однако зачем ему это нужно? Подумайте об аргументах, которые Герой озвучит в ответ на аналогичный вопрос со стороны Хищника.

Обратите внимание на то, с какой страстью люди спорят на любые, даже самые несерьёзные темы, от комиксов и теорий заговора до кинофильмов и гендерных ролей. Что важнее всего, обратите внимание на их желание спорить даже после того, как они признали несостоятельность своих аргументов. Когда кто-нибудь возражает им, они воспринимают это не как отторжение их теории, а как нападку на них самих.

Подарите Герою личность, определившись с аргументами, которыми он подкрепляет легенду о святости своей миссии. Знайте, что вы ничем не рискуете: даже если Хищники укажут на логические дыры в аргументации антагониста, тому не нужно давать задний ход. Герою не нужны аргументы – он лишь прикрывается ими. Он продолжит охоту на Хищников, даже если ему *докажут* его неправоту. Однако наличие таких аргументов позволит превратить Героя из

простого врага в полноценную личность, которая пытается убедить себя в верности своего мировоззрения.

Кроме того, Герои могут быть интересны своими безумными взглядами на окружающий мир. Всё, что вам нужно – это составить маленькую внутриигровую теорию заговора. Для этого выберите несколько элементов собственной хроники: это могут быть люди, места, предметы, события или организации. Свяжите каждый из этих элементов хотя бы с двумя другими – именно с *двумя* или более. Связи должны отражать веру Героев в порочную взаимосвязь между всем, что их окружает. Правительство связано с Хищниками и вампирами. Вампиры связаны с благотворительными фондами и религиозными учреждениями. Все вокруг плетут заговоры. Все работают на систему, стремящуюся к угнетению и порабощению человечества.

Эти связи могут не соответствовать здравому смыслу – это не важно. В сущности, многие теории заговора не выдерживают никакой критики. Тем не менее, встретившись с Хищником, Герой воспримет его как агента ненавистной системы. Даже если Хищник убедит его в том, что не связан с *одним* из других элементов системы, Герой не сможет поверить, что он не связан ни с одним из них вообще. Это разрушит картину мира, к которой он так привык. Герой этого не допустит.