

Реквием
Руководство ведущего
Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Джастин Акилли (Бесклановые), Дэвид Чарт (Охота на охотников, Трансцендентность), Рэй Фоукс (Шпионаж, Изоляция), Уилл Хайндмарч, Робин Д. Лоуз (Бутылка, Опера, Процедурная драма), Иэн Прайс (Обращение, Короли ночи), Бренд Робинс (Проклятие, Хроника поколений), Джесс Скобл (Проклятая династия, Военная хроника), Джаред Соренсен (Чистые монстры), Грег Штольц (Другой) и Джефф Тидболл (Политическая хроника, Соло)

Разработчик: Уилл Хайндмарч

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Паулина Бенни

Дизайн книги: Паулина Бенни

Внутренние иллюстрации: Сэмюэль Эрайя, Эйвери Баттеруорт, Марко Джурджевич, Томаш Джедружек, Винс Локк, Торстейн Нордстранд, Конан Венус и Кэти Уилкинс

Передняя обложка: Алекси Бриклот

Содержание

Глава первая: Повествовательная структура	4
Глава вторая: Хроники	9
Обращение	9
Проклятие	13
Бесклановые	16
Проклятая династия	19
Хроника поколений	22
Другой	24
Короли ночи	27
Политическая хроника	31
Процедурная драма	35
Опера	41
Шпионаж	43
Военная хроника	46
Охота на охотников	49
Бутылка	53
Изоляция	57
Трансцендентность	59
Соло	65
Чистые монстры	69
Глава третья: Антагонисты	73

Глава первая:

Повествовательная структура

Ни один план не способен уцелеть при столкновении с игроками. Каждая хроника – и даже каждая история – в действительности представляет собой сразу два сценария: тот, который вы запланировали, и тот, который создают игроки. Не стоит считать это недостатком ролевых игр. Но это факт, который нужно иметь в виду даже самому опытному Рассказчику.

Новые Рассказчики часто разочаровываются в подготовке к игре, поскольку считают, что бесполезно тратить время на проработку событий, мест, персонажей и прочих сценарных явлений, если добрую половину таких элементов игроки попросту проигнорируют.

Опытные Рассказчики часто придерживаются аналогичного мнения – но они знают, что при подготовке к игре они пишут отнюдь не буквальный “сценарий”, по которому будут развиваться внутриигровые события. Они создают ресурсную базу, к которой сами могут прибегнуть в том случае, если игроки начнут действовать вдумчиво, креативно и энергично. Иными словами, запланировать *игру* невозможно – однако облегчить себе её проведение совершенно реально.

Если вы ещё новичок в создании ролевых сценариев, прежде всего учтите, что не существует одного проверенного способа запланировать идеальную игру. Невозможно даже составить топ лучших творческих методов. Что существует, так это навык проведения игр – и доступ к свежим идеям.

Таким идеям и посвящена эта книга.

Стиль и аудитория

Подобно тому, как одна и та же песня может звучать совершенно по-разному в составе разных аудиомиксов, ваша игра по **Vampire: the Requiem** может создавать совершенно различную атмосферу в зависимости от того, как именно вы изображаете игровой мир. Безусловно, существует сравнительно типовой набор правил и элементов **Vampire**, однако – как мы будем демонстрировать на протяжении всего руководства – игровой мир может расцвести новыми красками, если наполнить его уникальными правилами, идеями и аномалиями.

Единственное, что вам следует знать: не каждая аудитория будет готова к вашим изменениям. Подобно тому, как некоторые аудиомиксы следует с осторожностью ставить в определённых компаниях, некоторые из предложенных ниже правил в принципе не подходят отдельным компаниям игроков. Не все хотят видеть в вампирах чудовищ. Не все хотят дать им возможность снова обрести человечность. Не все наслаждаются игрой, в которой вы полностью устранили кланы.

Знайте свою компанию или хотя бы заранее обсуждайте границы, в которых вы можете осуществлять изменения игрового мира. Не следует делать сложный аудиомикс из Моцарта и Шуберта в компаниях, которые в принципе не переносят классику.

Концепция

Прежде чем вы начнёте прорабатывать хронику, определитесь с её концепцией. Что в ней вообще будет происходить? Можно ли сформулировать её суть в одном коротком абзаце?

Пока что старайтесь не думать о сложных деталях. Просто опишите, в чём будет заключаться идея хроники.

- Князь чувствует приближение торпора. Он обращается к молодой котеирии с просьбой помочь ему подготовить город к своему уходу. Одновременно с этим он старается объяснить персонажам, как выглядел этот город в прошлом. Пытаясь создать у них более точное впечатление о прошлом, он посещает своих стареющих и умирающих родственников и просит их рассказать о былом.

- Уже несколько недель кряду в городе исчезают вампиры. Общее население Проклятых сократилось вдвое. Оставшиеся Сорочицы собрались на промышленных окраинах Сизтла, планируя встретить врага во всеоружии.

- Князь прикрепляет котеирию к одному из худших районов города, приказывая им превратить весь квартал в богатое, процветающее место, в которое будут стягиваться сотни, если даже не тысячи смертных.

Помимо сюжетной концепции, определитесь с игромеханическими правилами. Вот здесь мы и начинаем работу, которую будем проводить на протяжении всей этой книги. Не привязывайтесь к тем правилам, которые предлагает вам основная книга **Vampire: the Requiem**. Выбирайте или создавайте те правила, которые помогут вам подчеркнуть тему и атмосферу игры.

В некоторых случаях вам не нужно менять основной набор правил – достаточно просто заявить, что в текущей игре персонажи обладают 4 уровнем Силы крови, получают бесплатные очки Статуса или приобретают другое преимущество (а возможно, и недостаток), которое подчеркнёт дух всей хроники.

Тем не менее, иногда вы можете объявить, что для улучшения игры вы хотите внести изменения в *сеттинг*. Возможно, в грядущей хронике место кланов займут родословные, или кланов не будет вообще, или вы полностью перепишите уровни Человечности.

Не стесняйтесь экспериментировать с игровыми правилами. До тех пор, пока новые правила работают лично на вас и вашу компанию, знайте, что вы на правильном пути.

Тема

Хорошей темой можно назвать вопрос или тезис, который несёт смысловую нагрузку *даже за пределами самой истории*. Если вы предлагаете тему, которая не имеет смысла за пределами текущей игры (например, “Нет ничего хуже, чем возвращать долги Соломону Бёрчу”), скорее всего, речь вообще идёт не о теме. Куда вероятнее, что это просто общая суть игры.

Темой же можно назвать интересный вопрос, на который трудно ответить “да” или “нет”. Желательно, чтобы такой вопрос допускал различные нравственные трактовки. Хорошим примером подобной темы будет формулировка “Может ли вера оправдать совершенные злодеяния?” Теоретически на неё можно ответить “да” или “нет”, но куда вероятнее, что игроки начнут давать более сложные ответы.

В качестве упрощённого принципа можете считать, что хорошая тема задаёт вопрос, на который большинство игроков ответят “иногда”.

Отдельные истории могут задавать этот вопрос немного по-разному: например, “Может ли вера оправдать это убийство?”, “Может ли вера оправдать злодеяния в глазах ваших любимых?” или “Может ли вера смыть пятна, оставленные на душе преступника его злодеяниями?”

Наконец, едва ли стоит упоминать, что тема может принимать форму и утвердительного высказывания.

Атмосфера

Атмосфера, господствующая в вашей хронике, придаёт различным историям некое чувство общности. Даже если хроника будет состоять из историй, повествующих о разных котериях, действующих в одном, а то и нескольких доменах, различные части такого сценария можно будет связать друг с другом одним настроением.

В целом, атмосферу редко приходится продумывать заранее. Чаще всего она складывается сама на основе ваших историй. Хроника, в которой за героями непрерывно следят, будет создавать впечатление единого произведения, в котором истории будут выступать в роли своеобразных глав – *даже* если вы рассказываете эти истории о разных персонажах. И напротив, хроника, повествующая об одних героях, но изображающая их жизнь в то в легкомысленно-приключенческих, то в трагически-депрессивных тонах, покажется игрокам скорее набором скетчей, чем полноценным, единым произведением.

Если интересные варианты атмосферы не идут на ум сами собой, начинайте с неотъемлемых элементов всего Мира Тьмы: горя, ужаса и сомнений. Вскоре естественный ход истории подскажет вам, какой атмосферой будет обладать вся ваша хроника.

Мотив

Мотивом может стать любое изображение, символ, звук или другой элемент описания, который многократно встречается игрокам и хотя бы отчасти связан с определённым элементом игрового мира. Мотиву не обязательно что-то символизировать: если на фоне всё время звучат полицейские сирены, напоминая игрокам о близости правосудия (или, напротив, о коррумпированности местных властей), этого будет достаточно для формирования игрового мотива. Вам не обязательно писать сюжет так, чтобы звук полицейских сирен действительно что-нибудь *означал* (например, вам вовсе не обязательно вводить в игру полицейского каждый раз, когда на фоне начинают звучать сирены).

В то же время, мотив действительно может означать что-то конкретное. Так, если Рассказчик ставит одну из симфоний Моцарта всякий раз, когда герои встречаются с Ордо Дракул, у игроков быстро возникнет правильная ассоциация между звучанием классической музыки и представителями этого таинственного ковенанта.

Сквозной сюжет

Хотя основное внимание вам следует уделить созданию отдельных сюжетов (то есть, пользуясь терминологией Мира Тьмы, *историй*), это не означает, что вы не можете запланировать предполагаемый сюжет сразу всей хроники.

В идеале хроника должна показывать, как разительно может измениться облик всего города (или хотя бы *домена*) в зависимости от действий протагонистов. В особенно ярких и показательных случаях хроника может начаться с пустого домена, в который пока ещё лишь начинают прибывать Проклятые, а закончиться только тогда, когда Князь начнёт решать проблему с перенаселением. Или, возможно, в первой истории вашей хроники городом будут править древние аристократы, привыкшие к многовековым социальным традициям – а в последней истории игроки помогут Картианцам заменить этот режим современным политическим строем.

Хотя придумать финал всей хроники было бы невозможно (и даже контрпродуктивно, поскольку этот финал должны писать *персонажи*), в целом старайтесь заранее представлять по меньшей мере два окончания хроники: тот, в котором персонажи одерживают победу, и тот, в котором они проигрывают. До тех пор, пока персонажи хотя бы на несколько шагов не подойдут к победе или поражению, хронике есть куда развиваться.

Общепринятые условности

В любом виде искусства и развлечений хватает своих условностей. Например, в театре перед началом спектакля может прозвучать звон колокольчика, а в телесериале шокирующий момент может быть закрыт внезапно почерневшим экраном. Подобные элементы объединяет то, что они не имеют смысла в любом другом виде искусства.

Не бойтесь использовать такие условности и в ролевых играх. Например, договоритесь, что если вы смотрите на игрока и указываете пальцем на глаз, персонаж должен пройти проверку Самообладания + Сообразительности. Или, опять же, вы можете договориться, что звучание определённой мелодии даёт сигнал к бою, беседе или другой форме деятельности – вплоть до готовности встречать Ордо Дракул при звучании классической музыки.

Первый акт:

Начало

Так как следует начинать хронику?

Простой ответ заключается в том, что вы начинаете хронику так же, как и простую историю. Персонажи должны привыкнуть к своему окружению. Они должны понять, что вообще можно, а что нельзя делать в условиях своего Реквиема. Нередко такое начало отличается более прямолинейным сюжетом, чем продолжение хроники: например, персонажей могут попросить нанести визит опасному Сородичу, арестовать его и вернуться в свои убежища.

Не стоит и говорить, что начало хроники редко бывает долгим. Как только игроки вживаются в свои образы, переходите к следующему акту.

Второй акт: Поворотный момент

И напротив, второй акт хроники чаще всего длится дольше других. Это не означает, что он должен быть намного сложнее с повествовательной точки зрения (персонажи могут продолжить ловить преступников по всему городу), но второй акт позволяет игрокам действовать куда свободнее, чем в начале. Они получают новые должности, изучают игровой мир, собирают союзников и наживают врагов.

Конец второго акта почти всегда подразумевает наступление переломного момента. Например, котерия узнаёт, что настоящим преступником всё это время был Князь, а казнённые им "нарушители" – лишь свидетелями его злодеяний. Как только игроки готовы принять судьбоносное решение (напасть на Князя, бежать из домена, очернить подлеца в Элизиуме), наступает последний акт.

Третий акт: Финал

Этот акт практически неизбежно становится самым коротким. Теперь, когда игроки знают, что Князь их предал, они выступают против него или покидают город. Когда персонажи узнают, кто спалил их убежища, они собираются с силами и находят предателя. Когда они понимают, кто убивает вампиров по всему городу, они решают нанести ответный удар.

На всякий случай стоит отметить, что конец хроники не обязательно должен быть однозначным. Не каждого антагониста нужно сажать в застенки, убивать или подвергать пыткам. Не каждый протагонист должен в корне изменить свой образ жизни. Но самое главное, что вам следует помнить: концовку должны писать сами персонажи. Не вы. Не антагонисты. А персонажи.

Глава вторая: Хроники

В этой главе рассматриваются специфические варианты хроник: от узконаправленных жанровых игр до уникальных сюжетов, строящихся на коренном изменении сеттинга.

Обращение

В этой хронике игроки начинают первую же историю в роли смертных. Если персонажи уже знали друг друга в обычной жизни, они могут пройти эту предысторию вместе. В обратном случае проведите несколько коротких, индивидуальных прелюдий и только затем сведите их вместе в одну историю (началом которой и станет Обращение протагонистов).

Для того, чтобы сделать историю Обращения значимой, вам следует определиться ровно с двумя вопросами: кому персонажи понадобились именно в качестве потомков и как вообще герои узнали друг о друге.

Сам эпизод с Обращением можно подать сразу несколькими различными способами. Это может быть соблазнение, нападение или даже своеобразный итог оккультного договора между вампиром и смертным.

Каким бы образом вы ни изобразили Обращение в игре, оно всегда должно ощущаться как что-то *фундаментально неправильное*. Вероятнее всего, сразу после Обращения новоявленному вампиру придётся пройти проверку на безумие голода – разумеется, если только сир не даст ему необычайно большой объём крови. При желании Рассказчик может даже потребовать вложения очка Воли, чтобы у игрока вообще появилась возможность пройти такую проверку. В обратном случае безумие настигает протагониста автоматически.

Учтите, что обстоятельства Обращения (в первую очередь высасывание крови из организма) наносят жертве летальный урон в размере её Здоровья, а потому несколько первых глотков крови почти неизбежно пойдут на заживление ран.

Когда вампир сталкивается со своим сиром впервые после этой первоначальной вспышки безумия (разумеется, если она вообще имела место), он подвергается Метке хищника. Обратите внимание, что сам сир не проходит такой проверки (ему не страшен собственный потомок), однако даже самый миролюбивый потомок должен сделать такой бросок. Для подчинения своего Зверя ему достаточно одного успеха – а кроме того, персонаж получает +2 дайса, если сам хотел стать вампиром. Более того, вы можете повысить бонус до +3 дайсов, если персонажу известно, какие последствия ожидают его в случае нападения на своего сира. Если Рассказчик хочет лишь *подтолкнуть* персонажей к нападению на своих сиров, он может потребовать от них накопления большей суммы успехов.

Список первых попыток

Хроника, повествующая о первых ночах жизни Сородичей, только выиграет, если герои в ней будут совершать необычные (и, как правило, сверхъестественные) поступки не так, как более опытные вампиры.

Например, первый укус может восстановить персонажу пункт Воли, а если выбранный им способ питания отражает его Порок – сразу два очка Воли.

Когда персонаж впервые обращается к определённой Дисциплине, Рассказчик может кинуть пять дайсов и добавить полученные успехи в качестве модификатора к проверке вампира. Более того, активация Дисциплин может проходить безотчётно: так, Вентру может и сам не понять, как он начал гипнотизировать окружающих, а Мехет может не заметить момента, в который он обостряет все свои чувства.

Когда персонаж впервые исцеляет раны, каждое очко Витэ устраняет два очка летального или четыре очка тупого урона. Вложение Витэ в развитие физических характеристик повышает их на +4 очка.

Возможно, в первую неделю своей ночной жизни вампиры способны бодрствовать весь день, не вкладывая в это очков Воли.

С другой стороны, вы можете описывать и негативные результаты этих "первых экспериментов". Например, молодые вампиры ещё не привыкли к ночному графику жизни, а потому попытка вовремя заметить приближение рассвета может потребовать от них проверки Сообразительности + Самообладания.

Возможно, юным вампирам трудно привыкнуть к вечернему пробуждению, и наряду с вложением Витэ от них требуется и расход Воли.

Если хотите изобразить первое кормление в особенно жутких тонах, заявите, что персонаж настолько охвачен собственной жаждой крови, что просто не может остановиться, пока не заполнит всю доступную ему шкалу Витэ. Если он хочет удержаться и прервать кормление, не убивая смертного, он должен пройти проверку Решительности + Самообладания и получить сумму успехов, равную очкам Витэ, недостающим до максимума. Обратите внимание, что это должна быть одиночная, а не продолжительная проверка.

Возможно, в вашем сюжете вампирам будет трудно впервые использовать Дисциплины. Прежде всего, вероятно, от них потребуются провести по одной ночи за каждое очко Дисциплины за тренировками, в ходе которых они будут приспосабливаться к использованию своих колдовских сил. Обращение к особенно сложным Дисциплинам наподобие Кру́ака может потребовать от них траты одной *недели* за каждое очко этой проклятой силы. Не менее вероятно и то, что персонажу придётся обратиться за помощью к опытному учителю.

Наличие доступа к повышению своих физических характеристик за счёт вложения крови может заставить вампиров бороться с желанием тратить Витэ в улучшение своего физического состояния. Например, каждый раз, когда персонажи будут предпринимать физические действия, Рассказчик вправе потребовать от них проверки Решительности + Самообладания. В случае провала вампир вложит Витэ в улучшение своих физических способностей – вероятно, даже не заметив последнего.

При получении раны от вампира может потребоваться вложение Воли: если игрок откажется или не сможет потратить очко этой характеристики, он будет вынужден немедленно затянуть рану. Вампир просто не привык к тому, что он может целыми днями разгуливать со "смертельными" травмами, не обращая на них внимания. Стремление избавиться от урона здесь и сейчас вполне может довести его до голодного безумия.

Наверняка вы придумаете и другие “пробы пера”, связанные с необычными сторонами посмертного бытия. Например, вампир может проходить дополнительные проверки, когда он впервые обнаруживает, что ему не нужно ходить в душ или что он практически не замерзает на холоде. Составьте небольшой список тех “первых проб”, которые вам было бы интересно увидеть в игре, и отмечайте их по мере того, как герои всё больше узнают о своей новой жизни.



Гули

Учтите, что само превращение человека в гуля понижает значение его Нравственности на единицу. Это условие переносится в его Реквием даже после того, как его Нравственность сменяется Человечностью.

Бесплатное очко Дисциплины, которое гуль получает на стадии “создания персонажа”, при Обращении становится первым из трёх, которые получают все молодые Сородичи. Иными словами, бывшие гули не получают +3 очка Дисциплин “в дополнение” к одному бесплатному.

С другой стороны, гуль может гораздо больше знать об особенностях ночной жизни Проклятых, и, вероятно, такой персонаж не будет подвержен эффектам большинства “первых проб”, упомянутых выше.

Подробнее о таких существах повествует дополнение **Ghouls**.



Цель Реквиема

Мало какая хроника лучше подходит для изучения основного нравственного конфликта **Vampire: the Requiem**, чем хроника, повествующая об Обращении. Любой вампир должен найти ответ на вопрос, что делает его человеком. Если протагонисты не видят смысла в своём загробном существовании, они должны проходить проверки голодного безумия всякий раз, когда наносят смертным укусы. Более того, само кормление становится грехом против Человечности и требует соответствующих проверок.

Человечность	Преступление	Запас дайсов
7	Питание кровью жертвы, которая согласилась поддаться укусу	Четыре дайса
6	Обман жертвы в целях питания	Три дайса
5	Насильственное питание	Три дайса
4	Убийство жертвы в порыве безумия	Три дайса
3	Убийство жертвы <i>не</i> в состоянии безумия	Два дайса
2	Регулярное убийство жертв без погружения в состояние безумия	Два дайса

Эта система призвана показать игрокам, что если они не знают, зачем живут их персонажи, герои быстро сойдут с ума или превратятся в кровососущих чудовищ

из древних сказаний. С другой стороны, столкнувшись с утратой Человечности в процессе кормления, многие протагонисты наверняка захотят достичь чего-нибудь большего, чем обычное выживание.

Дайте им эту возможность.

Вечное сожаление

Как только вы чувствуете, что игроки уловили суть первых проблем, с которыми их персонажам приходится иметь дело в начале Реквиема, ускоряйте темп хроники. Покажите, какими герои стали спустя пару лет или даже целое десятилетие. Подчеркните чувство ответственности за выбор, который они совершили. Опишите, какие чувства у них вызывает собственное Обращение.

Например, тот, кого превратили в вампира насильно, в глубине души может питать отвращение к схваткам даже по прошествии долгих лет Реквиема. Тот, кто сам обрёл себя на такое существование, может жалеть о том, что некогда попросил вампира сделать его чудовищем.

Понемногу вы должны двигаться к превращению хроники Обращения в более стандартную хронику **Vampire: the Requiem**. Тем не менее, для обеспечения гладкого перехода вы можете составить небольшой список действий, которые персонажам только лишь предстоит совершить. Во многом подобный список напоминает вышеупомянутый перечень первых экспериментов, однако в нём вы должны указать поступки, которые ожидаются от "полноценных" Сородичей – но к которым всё ещё не привыкли протагонисты.

Проклятие

В подобной хронике персонажей не Обращают. Их проклинаят – может быть, высшие силы, ведьмы, жертвы их преступлений или даже они сами. Такие хроники редко бывают долгими и сосредоточены прежде всего на попытках героев исправить содеянное – или смириться со своей горькой участью.

Самое важное изменение, которое эта хроника вносит в концепцию **Vampire: the Requiem**, заключается в том, что в ней не существует сиров. Каждый вампир становится кровососом только из-за дурных поступков, совершённых им в прошлом. Если у игроков нет чётких идей о том, почему их персонажи прокляты, предложите им взглянуть на свои Пороки.

Порочное эхо

Всякий раз, когда персонаж совершает действие, напоминающее ему о злодеянии, некогда проклявшем его на вечную жизнь в ночи, вместо обычной проверки Человечности он кидает лишь один дайс. В случае провала он утрачивает очко Человечности и проходит проверку на получение отклонений со штрафом -1. В конце концов, персонаж знает, за что его прокляли – но отказывается изменять образ действий.

Например, от такого эффекта пострадает вампир, некогда проклятый за убийство своей семьи, а много лет спустя попытавшийся убить и своих единокровных Сородичей.

Кланы и ковенанты

Поскольку в подобной хронике не существует сиров, систему кланов и ковенантов из основной концепции **Vampire: the Requiem** следует заменить на более подходящую. Прежде всего, Рассказчику следует ознакомиться с правилами, предложенными в хрониках *Изоляция*, *Бесклановые* и *Бутылка*. Если вам хочется, чтобы ковенанты всё ещё продолжали оказывать заметное влияние на жизнь Проклятых, подумайте о том, как изменится их облик после того, как вампиры узнают, что обязаны своим вечным существованием Богу или Сатане.

Например, если все Проклятые хорошо понимают, что на загробное бытие их обрёл Господь, Ланцеа Санктум начнёт играть куда бóльшую роль в их ночной жизни. Колдовской круг можно либо исключить из игры целиком (едва ли вампир захочет рисковать последними каплями человечности, когда он и без того мучается угрызениями совести), либо сделать главной альтернативой Ланцеа Санктум (возможно, вампиру просто *придётся* принять свою роль изгоя, отвергнутого Творцом).

Что касается кланов, то они могут приобрести черты родословных, связанных общим грехом. Например, Дэва могут выбирать потомство только среди людей, страдающих чревоугодием, похотью или тщеславием, а Мехет – среди одержимых фанатиков, жаждущих знаний, не предназначенных для человеческого рассудка.



Кресты и другие религиозные символы

В зависимости от того, как именно вы изображаете феномен Проклятия в игре, вампиры могут относиться к религиозным символам как с тем же безразличием, что и в основном сеттинге **Vampire: the Requiem**, так и со священным ужасом.

В последнем случае считайте, что крест или другой религиозный символ провоцирует вспышку Ротшрека. Чем сильнее связь определённого символа или места с религией, законы которой некогда обрекли вампира на вечную жизнь, тем больше успехов должен набрать Сородич, чтобы сдержать приступ паники. Например, войти в церковь, полную молящихся священников, будет несоизмеримо труднее, чем просто поговорить с человеком, на шее которого висит крестик.

Кроме того, Рассказчик может решить, что на вампирах работают ритуалы экзорцизма, которыми в обычной игре можно изгонять только духов и призраков. В этом случае вместо Могущества + Сопротивления вампир защищается своей Решительностью + Самообладанием. В случае провала он бросается прочь, поддаваясь Ротшреку, или – если экзорцист обладает особенно показательным уровнем Нравственности – рассыпается горсткой пепла.



Сизифов труд

Если уже став вампиром, персонаж продолжает наслаждаться своим грехом, его ожидает медленная деградация и потеря последних капель человеческого рассудка. Задача Рассказчика в таком случае заключается в том, чтобы позволить герою получить удовольствие от своих грехов, а затем показать, как сильно и разрушительно они влияют на его жизнь.

Гордеца могут предавать собственные рабы и гули. Обжора может привлечь к себе слишком много внимания. Мехет, жаждущий нечеловеческих знаний, может их обрести – только чтобы понять, почему они не были предназначены для его сознания.

Когда муки протагонистов станут достаточно сильными, можете намекнуть им на путь к раскаянию и духовному очищению, который хорошо сочетается с хроникой о Трансцендентности, описанной далее в этой книге. С другой стороны, вы можете лишь *намекнуть* на такую возможность, а когда персонажи попробуют освободиться от своего мучительного существования, показать им, что этой возможности у них нет. Кто сказал, что проклятие не может быть вечным?

Игромеханические изменения

Сложите Силу крови + Человечность протагониста и добавьте к этому значению ещё единицу. Эта сумма *никогда* не должна превышать 10 пунктов. С определённого момента персонаж окажется перед выбором: если он захочет повысить свою Силу крови, ему придётся понизить свою Человечность. Равным образом, если он попытается достичь по-настоящему высоких уровней Человечности, ему придётся пожертвовать Силой крови.

Если персонаж решает развивать именно Силу крови, он обязан совершить действие, понижающее Человечность. Он не способен попросту "отказаться" от неё

и вычеркнуть один уровень своей нравственной характеристики. Игроки должны увидеть, как именно он погружается в пучину собственного Проклятия.

При желании вы можете объединить это правило с концепцией, представленной в хронике *Другой*. Пусть Зверь не просто подталкивает вампира к совершению преступлений – пусть он сулит ему неопишуемые наслаждения и богатства, как Мефистофель, совращающий Фауста.

Судный день

Наконец, подумайте, к чему должна привести эта хроника. Медленно или быстро, рано или поздно, но хроника должна ответить на вопрос о дальнейшей судьбе персонажей. Поймут ли они, что порок никогда не сможет заменить истинного блаженства и счастья? Смогут ли они заслужить прощение или даже обрести человечность?

Существует по меньшей мере три варианта ответов на эти вопросы:

- **Принятие своей сущности** предполагает, что вампир свыкнется со своей ролью проклятого чудовища и навсегда останется монстром – пусть даже не лишённым своих положительных черт.

- **Бегство из Преисподней** позволяет вампиру найти свой путь из глубин порока к вершинам подлинной человечности.

- **Прах и пепел** даёт, вероятно, самый логичный ответ на вопрос о судьбе вампира. Несчастный либо окончательно поддается своим порокам и навсегда сливается со своим Зверем, либо встречает свою заслуженную гибель.

Бесклановые

Мы спорили часами. Может быть, даже сутками.

– Нужен ещё один клан!

– Но шесть – цифра чётная. Это как-то некрасиво.

– Игрокам нравится иметь выбор побольше.

– Да, но каких архетипов мы не коснулись, пока прорабатывали пять других кланов?

– Всё равно кажется, что мы что-то упустили.

– Мы уже брались за разработку некоторых идей, и испытания временем они не выдержали.

Когда мы устали срывать друг на друге горло, у нас всё равно оставались пять кланов. Они были разными, символическими и удобными. И тем не менее, мы никогда не сможем утверждать, будто в игре не существует ещё одной опции: игры вампирами, которые полностью *лишены* кланов.

Вместе с тем, если только вы не соединяете эту концепцию с хроникой о Проклятии или с другой сеттинговой вариацией, описанной в этой книге, отсутствие кланов не означает, что у вампиров не будет сиров. Другое дело, что сирсы Обращают потомков по совершенно иным причинам, чем в играх, разворачивающихся в стандартных реалиях **Vampire: the Requiem**. Теперь уже ни один Проклятый не сколачивает вокруг себя целые родословные и династии кровососов. Он просто ищет себе приятеля или пытается передать собственное Проклятие другому в попытке избавиться от него. Так или иначе, существует два главных варианта взаимодействия между сиром и протагонистом.

Вариант первый:

Обратить и забыть

Вариант “Обратить и забыть” предполагает, что сир Обращает смертного в попытке удовлетворить свои сиюминутные потребности – после чего обрекает его на одинокое выживание в ночном мире извергов и чудовищ.

Возможно, у сира срабатывает “родительский инстинкт”, и на мгновение ему кажется, будто Обращение смертного поможет ему стать для него матерью или отцом. Возможно, сир Обращает собственного любовника, но обнаруживает, что сразу после этого его чувства к последнему угасают. Возможно, религиозный фанатик ищет себе приспешника и Обращает протагониста лишь потому, что хочет отправить его с жаркой проповедью в соседний домен.

Вариант второй:

Вечные узы

В этом случае сир Обращает смертного из-за сильной чувственной связи с последним. В отличие от первого варианта, сир не бросает потомка и даже планирует провести с ним вечность – возможно, даже не спрашивая мнения самого неоната.

Список примеров таких Сородичей близится к бесконечному. Подумайте о бессмертной музе и её потомке-художнике, об основателе древней династии и его биологическом потомке, о двух влюблённых вампирах, о сером кардинале и его политическом протее – и так далее.

Клановая культура и Патриархи

Прежде всего, с отменой системы кланов в обществе Проклятых кардинально меняется роль Патриарха. Отныне Патриархом становится не самый древний представитель своего клана, а самый древний вампир в домене. Он начинает соперничать с Примогеном, а в некоторых городах и вовсе становится главным политическим игроком домена. С другой стороны, вы можете полностью отказаться от роли Патриарха, заявив, что с исчезновением кланов пропадает и необходимость в этой позиции.

Отдельно стоит отметить, что отсутствие кланов существенно повышает роль ковенантов. Отныне у Проклятых нет семей, задачи которых они могли бы решать из одной ночи в другую. Теперь они подразделяются исключительно на представителей тех или иных социополитических фракций, которыми и становятся ковенанты.

Вполне вероятно, что вы захотите немного смешать понятия кланов и ковенантов, придав идеологическим фракциям Проклятых черты полноценных семей. Хотя вы и можете это сделать, старайтесь сосредоточиться на другом: на определении действий, совершение которых отныне ожидаются от представителей тех или иных ковенантов. Безусловно, вы можете просто смешать образы Дэва и Гангрел с Картианским движением, однако старайтесь прежде всего ответить на вопрос, что они *делают*.

По сути, это главный вопрос, на который мы – разработчики **Vampire: the Requiem** – и старались ответить при создании кланов. Если вы отказываетесь от концепции кланов как таковой, тот же вопрос вы должны задать и о ковенантах.

Клановая слабость

Означает ли отсутствие кланов, что вампиры теперь лишены своих родовых проклятий? Как и в случае со множеством других элементов этой игры, ответ на этот вопрос вы даёте сами.

Тем не менее, существует несколько самых очевидных ответов. Вот они:

- Игрок выбирает любую из пяти клановых слабостей самостоятельно
- Игроки могут выбирать слабости кланов и родословных
- Каждый игрок придумывает для своего персонажа совершенно уникальную слабость
- Все вампиры страдают ровно от одного общего проклятия (дополняющего стандартную боязнь солнца, кольев и пламени).

Клановые Дисциплины

Приблизительно тот же выбор вам нужно сделать в случае с Дисциплинами, которые ещё недавно считались “клановыми”.

- Все Дисциплины считаются внеклановыми и приобретаются по цене *7 очков опыта за уровень*
- Вампиры приобретают физические Дисциплины (Стремительность, Мощь и Соппротивление) за *5 очков x новый уровень*. Остальные способности стоят по 7 очков.
- Случайным образом выберите несколько Дисциплин (вероятно, три), которые будут стоить по 5 очков опыта. Остальные стоят по 7. Можете кинуть дайс,

сложить названия Дисциплин в шляпу и вытянуть их по очереди, использовать генератор случайных чисел или прибегнуть к любому другому способу рандомизации.

- Не существует ни клановых, не внеклановых Дисциплин. Все мистические способности Проклятых отныне стоят по *6 очков опыта за новый уровень*.

Ключевой Атрибут

Наконец, решите, как обстоят дела с Ключевым Атрибутом каждого персонажа.

- Если вы хотите ослабить вампиров и сделать их чем-то вроде “кровососущих смертных”, просто откажитесь от концепции Ключевых Атрибутов. Только готовьтесь к тому, что некоторым игрокам это не понравится.

- Пусть каждый игрок сам выберет Ключевой Атрибут. Учтите, что многие игроки попробуют использовать это разрешение для того, чтобы сразу повысить один Атрибут четвёртого уровня до пятого и не вкладывать в приобретение пятого уровня сразу два стартовых пункта. Вы можете запретить подобное жульничество, а можете и закрыть на него глаза. В конце концов, если вы позволяете игрокам выбирать Ключевые Атрибуты своих Сородичей, тем самым вы разрешаете им создавать именно тех вампиров, которых они хотят увидеть в игре.

- Назначьте одну категорию Атрибутов – Физическую, Ментальную или Социальную, – в которой игроки могут выбрать свой Ключевой Атрибут.

Родословные

Это может показаться неожиданным, но отсутствие кланов не означает, что в игру невозможно ввести концепцию родословных. Конечно, *теоретически* для существования родословных необходимы кланы – однако в этой главе мы меняем даже самые фундаментальные правила **Vampire: the Requiem**. Так почему бы не поэкспериментировать с использованием родословных *без* кланов?

Один из самых интересных вариантов введения родословных в подобную хронику заключается в том, чтобы полностью заменить родословными сам феномен кланов. Представьте себе домен, в котором не существует Гангрел, Вентру и Носферату – однако целые районы принадлежат династиям Морбус, Ноктуку или Буракумин. Помимо прочего, это позволяет Рассказчику вводить в игру уникальные роли и должностные позиции. Например, в городе может действовать Патриарх Морбус, отвечающий за распространение эпидемий.

Другой вариант заключается в том, что большинство Проклятых не принадлежат ни к кланам, ни к родословным – но обладатели второго уровня Силы крови *могут* по собственной воле стать представителями той или иной кровавой династии.

И наконец, несмотря на вышеперечисленные варианты, вы действительно можете заявить, что в мире Проклятых вообще нет феномена родословных. Есть лишь отдельные, полностью уникальные Сородичи – и никаких “вампирских семей”.

Проклятая династия

В этой хронике все персонажи принадлежат к одной династии Проклятых – а вероятно, и вовсе приходится друг другу “братьями”. Безусловно, некоторые фракции и родословные подходят для такой игры лучше других (и это вдвойне справедливо по отношению к Оберлох из книги **Bloodlines: the Hidden**). Тем не менее, идея целой династии кровососов отлично подходит практически всем родословным и кланам Сородичей.

Родоначальник

Начните создание своей династии с её родоначальника. В большинстве историй такой персонаж будет выступать в одной из трёх центральных ролей:

- **Наставник** пытается обучить всё своё потомство искусству выживания в Пляске смерти. Возможно, он наслаждается своей ролью учителя, а возможно – считает её печальной и тяжкой необходимостью. Тем не менее, он не может просто закрыть глаза на слабость своих неонатов и делает всё, чтобы его семья постоянно шла к процветанию.

- **Антагонист** мешает героям достичь их целей. Он может и не быть настоящим врагом – а в некоторых историях он даже может вести себя человечнее, чем безнравственные протагонисты, – однако он постоянно встаёт на пути персонажей, желающих сделать то, что родоначальник не в состоянии допустить.

- **Любовник** окружает себя потомками, которые добились его симпатии ещё в своей человеческой жизни. Возможно, он будет вести себя преданно и дружелюбно, а возможно – будет поддаваться капризам или даже пытаться избавиться от персонажей, которые ему надоели.

Могущество родоначальника

Ещё при ознакомлении с этой концепцией читатель может задаться вопросом, насколько могущественным нужно изображать покровителя всей династии. Ответ прост: насколько, насколько это требуется для сюжета.

Если вы ожидаете, что герои смогут превзойти его в конце истории или даже бросить ему вызов в случае разногласий, выдайте родоначальнику в полтора раза больше стартовых очков, чем самим персонажам.

Если сюжет будет изображать покровителя как влиятельного, но всё же вполне побежденного антагониста (или союзника), он может располагать только вдвое (или втрое) большим количеством очков опыта.

По-настоящему сильные родоначальники *могут* обладать опытом, вчетверо или впятеро превосходящим опыт протагонистов, однако в действительности их лучше не изображать как "второстепенных героев", оснащённых собственным листом персонажа. Они выступают скорее в роли абстрактной силы природы, чем в роли обычного персонажа, которого можно одолеть прежде, чем это потребует сюжет.

Даже если вы создадите такого родоначальника по всем правилам **Vampire: the Requiem**, это не означает, что герои смогут победить его, даже ополчившись против него целой кoterией. Такие антагонисты гибнут или сдаются тогда, когда это хорошо гармонирует с эмоциональным накалом истории – и ничто не гарантирует игрокам, что они вообще будут в состоянии одолеть такого противника, если родоначальник когда-нибудь станет их антагонистом.

Два варианта генеалогии

В играх, повествующих о жизни целой династии Проклятых, существует два варианта проработки семейного древа. Условно их можно разделить на простой и сложный.

Простой метод предполагает, что персонажи Обращены одним-единственным сиром, который и выступает в роли родоначальника. Поскольку с точки зрения **Vampire: the Requiem** маловероятно, что сир Обратил всех персонажей одновременно, протагонисты могут обладать *разным* объёмом опыта. Считайте, что нулевым запасом опыта отличается только самый молодой неонат. Уже второй по молодости неонат (например, Обращённый пять лет назад) получает 5 дополнительных очков опыта ещё в самом начале игры. Ещё по +5 очков получают представители других поколений. Например, если за последние десять лет родоначальник династии Обратил четверых вампиров, старший из них будет обладать 15 очками опыта, второй по старшинству – 10 очками, третий 5 и только четвёртый 0 очков.

Более сложный метод строится на идее о том, что протагонисты Обращены разными сирами, однако их родословная восходит к одному покровителю. Самое любопытное заключается в том, что игрокам не обязательно выдавать роли самых молодых членов династии. Например, персонажи могут быть членами первого (или, во всяком случае, *не последнего*) поколения своей династии, созданного одним-единственным покровителем. В этом случае их задачей становится воспитание следующего поколения или даже управление несколькими более молодыми ветвями своей династии.



Друзья семьи

Если вам не хочется делать всех персонажей “кровными родственниками”, вы можете заявить, что некоторые из героев не принадлежат к семье напрямую, однако обязаны ей своим благополучием.

Возможно, кто-то из них работает советником родоначальника и пользуется его доверием в первую очередь потому, что он не имеет права претендовать на власть над династией в случае смерти её основателя.

Возможно, кто-то из игроков берёт роль своеобразной “хозяйки” – то есть жены родоначальника, которая обладает огромным авторитетом в династии, но в действительности не участвует в создании новых вампиров.

Возможно даже, что некоторые персонажи станут приёмными детьми в какой-нибудь древней семье вампиров. Не бойтесь экспериментировать с подобными образами.



Правила и истории

Традиционная игра

Поскольку все персонажи в подобной игре будут принадлежать к одному клану, вы можете внести небольшое разнообразие в выбор ключевых характеристик. Например, вместо классического выбора приоритетов между категориями

Атрибутов вы можете попросить игроков распределить 12 очков Атрибутов в свободном порядке. Каждый Атрибут по-прежнему получает стартовое очко бесплатно.

Война семей

Подумайте: что если *каждый* вампир определённого клана, обитающий в игровом домене, будет принадлежать к одной и той же семье? Что если *все* Мехет в этом городе будут происходить от одного общего родоначальника? Это же, разумеется, будет касаться и Гангрел, и Вентру, и двух остальных кланов Сородичей.

Фактически в этом случае вы рассказываете историю о войне пяти семей, в которых каждый протагонист обладает кровной связью со всеми окружающими представителями того же клана. Учтите, что это лишь сеттинговое изменение. Никаких игромеханических правил этот вариант не предполагает.

Первая семья

Возможно, в городе вообще нет других вампиров. Ваша семья – единственная, которой удалось пустить корни в этом домене. При желании вы даже можете заявить, что персонажи не обладают кланом как таковым: в этом случае можете воспользоваться теми опциями, которые были перечислены в предыдущей главе, или наделить *каждого* члена семьи способностями (и слабостями) определённого клана или родословной.

Необязательное правило:

Тесные узы

В дополнение к +2 дайсам, которые персонаж получает при использовании мистических сил на члене своей семьи, он может добавить ещё +1 дайс, если направляет свои способности на *ближайшего* родственника (например, сира или потомка).

Необязательное правило:

Семейное единство

Прежде всего, вы можете заявить, что в этой игре вампиры не могут впасть в зависимость от крови собственных родственников. Кроме того, если вампир улавливает аромат крови другого Сородича, простой проверки Интеллекта + Выживания достаточно, чтобы он понял, связан ли он с этим Сородичем семейными узами. Один успех подтверждает или опровергает само наличие связи. Три успеха подсказывают герою, старше ли его этот вампир или моложе.

Необязательное правило:

Кровавая гармония

В интересах подобной игры вы можете переработать правила кровавой симпатии (то есть способности чувствовать на расстоянии общее состояние своих родственников). Например, вместо 50 миль герой может чувствовать своих родственников на расстоянии нескольких сотен миль – если и вовсе не отслеживать их перемещение по всему земному шару.

Хроника поколений

Эта хроника крайне похожа на предыдущую – с той существенной оговоркой, что персонажам не обязательно принадлежать к одной общей династии. Вместо этого вы рассказываете историю о персонажах, живущих в одном временном отрезке – после чего показываете, какими они стали через десятки, если не сотни лет социальной вражды, сражений с охотниками или борьбы за собственный разум. Более того, вы можете рассказать историю о нескольких поколениях разных протагонистов, где действующие лица будут сменяться с каждой новой эпохой.

Не стоит и говорить, что вы можете объединить правила этой и предыдущей главы, создав историю об одной кровавой семье, борющейся за выживание на протяжении нескольких поколений.

Два стиля

Хроника поколений может принять один из двух ключевых видов: линейный и генеалогический. В первом случае каждый игрок выбирает себе роль только одного вампира (как и в обычной игре), однако к началу следующей сессии Рассказчик объявляет, сколько лет прошло после завершения первой главы. Если к началу второй игровой встречи прошло достаточно времени, игроки вправе выбрать новые роли: в частности – прямых потомков своих основных персонажей.

Генеалогическая хроника во многом похожа на предыдущий вариант, однако в такой истории игроки могут “переключаться” между всеми персонажами, принадлежащими к их династии. В каждой отдельной главе (или хотя бы сцене) игрок отыгрывает роль только одного вампира, однако к началу следующего этапа игры (как правило, новой сессии) он может поменять персонажа на любого другого члена той же семьи.

Учтите, что в последнем случае Рассказчику следует заранее подготовиться к истории, в которой будет фигурировать до нескольких десятков потенциальных героев. Безусловно, игроки будут менять героев далеко не всегда, однако даже по самым скромным подсчётам в среднестатистической хронике могут принять участие до двадцати персонажей.

Разные уровни

Если вы объедините такую хронику с *Проклятой династией*, подумайте о том, чтобы в каждой главе менять не только персонажей, но и общий уровень их могущества. Например, в начале подобной хроники вы можете рассказать историю о родоначальнике всей семьи – как и о его ближайших друзьях. В следующей главе игрокам уже могут достаться роли его потомков и более отдалённых родственников. В последующих историях речь зайдёт уже о неонатах третьего или более далёкого поколения, которые будут воспринимать своего родоначальника как невероятно древнюю и почти легендарную фигуру.

Если вы воспользуетесь этим советом, подумайте о том, чтобы сделать родоначальника и его друзей старейшинами. В этом случае игроки острее прочувствуют разницу между основателем всей династии и её последними, слабыми представителями. С игромеханической частью изображения таких сильных вампиров вам поможет глава *Короли ночи*, которая ожидает вас далее в этой книге.



Наследие

Какой бы тип хроники вы ни выбрали, при желании вы можете объявить, что персонажи наследуют определённые Преимущества и другие ресурсы от своих предков. По очевидным причинам, Физические и Ментальные Преимущества по наследству не передаются, хотя вы и можете найти творческое объяснение нескольким исключениям из этого правила.

И наоборот, герой легко может получить Стадо, Контакты, Убежище, Союзников, Слуг, Наставника, Статус и, конечно, Ресурсы своего предшественника – точно так же как *его* Преимущества унаследует уже его собственный потомок.



Антагонисты в многовековых играх

Поскольку большая часть подобных историй будут повествовать о событиях, разворачивающихся на протяжении долгих десятилетий, если даже не веков ночной жизни, не бойтесь делать антагонистов особенно смертоносными. Прежде всего, они должны представлять угрозу для семьи персонажей не просто в отдельный момент истории, но и в течение нескольких поколений.

В конце концов, схватку, начатую с антагонистом ещё основателем всей династии, смогут подхватить и его потомки, и их потомки, и даже современные неонаты, имеющие чрезвычайно слабое представление о том, с чего началась эта борьба.

Во-вторых, готовьтесь к тому, что игроки будут действовать куда решительнее. Они будут понимать, что в случае гибели протагонистов им просто придётся выбрать новую роль. Они могут и не вести себя агрессивно, однако острота противостояния будет чувствоваться ими немного меньше, чем в играх, дающих игрокам лишь одну роль на выбор.

Наконец, подумайте о том, чтобы сделать антагонистами других членов той же семьи. Не просто же так вампиры сравнивают своё общество с клубком шипящих гадюк! Тем самым вы сможете решить и проблему с антагонистами, поскольку до тех пор, пока жива династия персонажей, в ней будут находиться всё новые и новые злодеи.

Течение времени

Если это не очевидно, старайтесь не посвящать слишком много времени одному и тому же событию. Хроника поколений должна повествовать сразу о целом комплексе исторических потрясений. Вы даже можете использовать правило из *Pendragon RPG*, гласящее, что между каждой игровой сессией должен проходить хотя бы один год. А поскольку в **Vampire** речь идёт о бессмертных созданиях, не придающих времени по-настоящему большого значения, не стесняйтесь заявлять, что к началу следующей сессии на Земле минуло целое десятилетие – если даже не больше.

Другой

Мало что вызывает больший ужас, чем чувство беспомощности. Именно этим и страшен Зверь. Под этим именем скрывается целый комплекс отталкивающих, животных и попросту бесчеловечных желаний, которые с каждым годом только сильнее разгораются в мёртвом сердце вампира и подавляют его волю, несмотря на все его возражения и усилия.

Но что если Зверь будет не абстрактной метафизической силой, а умным – и даже хитроумным – созданием со своими целями и побуждениями? Что если где-то внутри вампира, *в его голове*, будет скрываться тайный попутчик, желающий лишь одного: превратить своего носителя в истинное чудовище?

Именно о таком взгляде на образ Зверя и повествует эта глава.

Кто это?

Так что же на самом деле представляет собой это существо, которое Проклятые называют *Другим*? Один Сородич описывает Другого как самый буквальный голос, звучащий в его голове. Второй называет его скорее инстинктом, который не столько подсказывает ему, как следует себя вести в определённой ситуации, сколько пытается подчинить его своей воле.

Строго говоря, Другой не враждебен по отношению к самому вампиру. Его задача состоит вовсе не в том, чтобы привести Сородича к краху. Он жаждет лишь одного: показать своему носителю, чего на самом деле может добиться вампир, отказавшийся от Человечности.

С игровой точки зрения это означает, что Другой всеми правдами и неправдами вынуждает вампира к понижению Человечности до нуля. Если он чувствует, что его носитель не станет совершать определённое действие по доброй воле, он попытается подтолкнуть его к другим, совершенно невинным действиям, которые ослабят бдительность Проклятого. И лишь в тот момент, когда вампир окончательно расслабится и забудет об истинных целях Другого, это создание подтолкнёт Сородича к совершению "ещё одного добродетельного поступка".

Конечно, некоторым из этих созданий больше везёт с носителями. Многие вампиры и сами не против расстаться со своей личностью из-за вечного чувства раскаяния. Отдельные кровососы даже находят особое удовольствие в том, чтобы подчиниться худшим из своих пороков. Неудивительно, что они не видят ничего дурного в союзнничестве со своим "попутчиком".

Как это делается

Отыгрывать роль Другого намного легче, чем может показаться неопытному Рассказчику. Всё, что от вас требуется – это время от времени наклоняться к игроку и говорить что-нибудь в стиле: "В твоём сознании прорезается голос Другого. Он говорит: "Это глупо. Твои соратники хотят ввязаться в драку с Инвиктус – и ради чего? Ради чести? Тебе-то это зачем?""

Куда менее очевидное правило отыгрыша Другого заключается в том, что вы не должны говорить от его лица слишком часто. Зверь (даже такой, каким он описан в этой главе) служит только одной из тем **Vampire**. Он не должен становиться сосредоточием всей игры. В целом старайтесь, чтобы Другой докучал только одному или двум вампирам за сцену.

Кроме того, не во всякой сцене он вообще имеет причины вступать в мышление персонажа. Как правило, Другой говорит в том случае, если (1) он горячо возражает против текущего развития событий, (2) хочет донести до героя то, чего он явно не понимает, (3) он может сообщить интересную и неожиданную информацию об определённом явлении, персонаже или даже событии.

Ничто не мешает вам передавать сообщения Другого в виде писем – помимо сохранения сути подобного диалога в тайне от остальных игроков это поможет вызвать у окружающих чувство здоровой паранойи.

Зачем это персонажам

Если Другой будет только мешать персонажам, игроки быстро придут к логичному выводу, что ему не следует доверять. Вместо этого покажите, что Другой представляет собой не столько злодея, сколько предельно циничную и прагматичную сторону личности их же собственного персонажа.

Время от времени Другой может:

- Помогать вампиру использовать или осваивать новые Дисциплины
- Снабжать его ценными сведениями или точными выводами
- Давать спасительные советы
- Учить его премудростям Пляски смерти – или, точнее, озвучивать ложь, делающую жизнь вампира лучше в настоящий момент, но заметно хуже в дальнейшем.



Частые обманы

Для того чтобы убедить своего носителя слушать свои советы, Другой может прибегнуть к одному из следующих обманов.

- “Я – дух Вечного жида, проклятого на бесконечное одиночество за то, что я смеялся на Христом во время его казни. Ты ведь слышал о Лонгине? Кажется, мы с ним похожи”.

- “Я – Праматерь чудовищ, Атропос, Магна Матер и Кали Юга. Я несу мудрость всем, кто готов отринуть ложные истины человеческой жизни и открыть разум истинному просветлению”.

- “В каждой душе живёт то, что её хозяин боялся признать. Это я. Я – это ты. Ты просто боялся признать, что я тоже есть в твоём сознании. Я – твой голод, твой эгоизм. Я – то, что не даёт тебе умереть. Люди не слышат моего голоса, но теперь ты мёртв. Ты потерял возможность обзаводиться потомством, вырабатывать некоторые биологические элементы и накапливать жир на зиму. Взамен ты получил меня. И только я могу освободить тебя от терзаний совести”.

- “Ты проклят, но Бог не хочет, чтобы ты мучился целую вечность. Я – ангел-хранитель, который призван смотреть, как ты борешься за очищение от своих грехов. Пора приступить к работе”.



Чего хочет Другой

- **Воли:** Время от времени Другой обращается к персонажу и просит его всего лишь послушать, что он хочет сказать. Если игрок соглашается, Другой ведёт с ним тихий и рассудительный диалог, убеждая его свернуть с пути Человечности. Разумеется, вам не нужно говорить полчаса – достаточно нескольких общих реплик. В конце этого диалога протагонист утрачивает очко Воли. Хотя это мало чем помогает Другому (он не обладает собственными характеристиками), ему приятно видеть, как вампир понемногу уступает его желаниям.

- **Свободы:** Другой может убедить персонажа дать ему полный контроль над телом на ближайшие 12 часов (разумеется, *не* дневных). Взамен он готов помочь ему разобраться с текущими неприятностями.

- **Сделок:** Другой обожает предлагать Сорочичу своеобразные сделки с совестью. Взамен на их исполнение он действительно щедро награждает вампира, поскольку знает, что в следующий раз носитель ещё охотнее пойдёт на сделку со своим тёмным попутчиком.

Изменения в правилах

- Забудьте о Метке хищника: Другой недолго любит любых вампиров, кроме собственного хозяина, однако он не заинтересован в бессмысленных схватках с ними.

- Там, где раньше вампир проходил проверки безумия, теперь он проходит аналогичные проверки на подчинение. В случае подчинения он уступает место Другому. В таком состоянии он игнорирует штрафы за раны, не поддаётся психическим отклонениям (у Другого иные планы на разум Сорочича), отрицает любые стадии Винкулума (но не зависимости от крови). Хотя его Решительность и Самообладание остаются на прежнем уровне, он ведёт себя настолько безжалостно, смело и неумолимо, как если бы эти Атрибуты разом подскочили до нечеловеческого шестого уровня. Аура Проклятого пропадает: любые маги и ясновидцы в принципе не в состоянии воспринимать его духовные цвета. Другой не способен расходовать Волю хозяина, в то время как сам вампир *может* вкладывать по очку Воли для того, чтобы вернуть себе контроль над телом на один раунд.

- Сопротивление этому состоянию проходит по тем же правилам, по которым вампиры сопротивляются безумию.

- Если Человечность вампира падает до нуля, Другой навсегда захватывает его тело.

Короли ночи

В большинстве ролевых игр персонажи вступают в историю с минимальным или хотя бы средним запасом ресурсов и крайне редко обладают высоким статусом среди окружающих. Даже когда им удаётся стать обрести подлинное могущество, Рассказчик чаще всего сворачивает игру хотя бы по той причине, что ему трудно придумать достойные испытания для таких всемогущих созданий.

Пришло время изменить этот подход. В *Королях ночи* игроки начинают историю уже в качестве полноценных правителей, кардиналов, епископов и старейшин. Некоторые из них уже правят родным доменом. Другие владеют *несколькими* городами. И каждый из них прекрасно умеет манипулировать окружающими.

Создание персонажа

Начнём с очевидного: для того чтобы персонаж был сильным, ему нужно выдать достаточное количество очков опыта. Трёхсот очков должно хватить для начала игры, однако не бойтесь давать игрокам и большие суммы опыта, если они выбирают роли по-настоящему древних вампиров.

Если *вместо* повышенного объёма опыта вы хотите просто перераспределить между характеристиками персонажа большую сумму свободных очков, попробуйте ориентироваться на следующие предложения.

За каждые 50 лет, проведённые в мире Сородичей, персонаж получает +1 уровень Силы крови. Если этот уровень достигает 7, игрок должен подыскать объяснение тому, как он находит себе добычу. Если подобного объяснения он дать не может, оставьте эту характеристику на шестом уровне.

За каждый уровень Силы крови *за исключением первого* персонаж получает по два очка Дисциплин, три очка Атрибутов и три очка Навыков, четыре очка Преимуществ и по одной Специализации. Приобретение шестого и более высокого уровня Атрибутов и Навыков стоит два стартовых очка вместо одного.

Ресурсы 6-10

В качестве особого бонуса считайте, что Ресурсы старейшин могут достигать десяти уровней. Тем не менее, вампир должен знать, как и где ему следует хранить деньги и другое имущество. Поэтому объём Ресурсов не может превышать сумму его Интеллекта + Образования или Политики.

Что представляют собой эти сверхчеловеческие Ресурсы? Прежде всего, старайтесь не думать о них как о тех или иных денежных суммах. Когда речь заходит о миллионерах – или, точнее, миллиардерах, – важным становится уже не то, сколько у вас денег *на самом деле*, а то, сколько денег у вас должно быть *по мнению окружающих*. Во многом такие Ресурсы становятся отражением вашего авторитета среди других богатых людей – не говоря уже о бедных.

Кроме того, на таких уровнях изменяется само отношение к приобретению имущества. Если раньше персонаж думал, как ему приобрести оружие, теперь он размышляет, не купить ли ему подрядчика, занимающегося производством этого оружия. Если раньше он покупал информаторов в том или ином учреждении, то теперь он покупает *само* учреждение.

Конкретный уровень Ресурсов выше ••••• уровня становится важен только тогда, когда персонаж вступает в состязание с другим обладателем аналогичных

Ресурсов. В этом случае персонажи проходят соответствующие проверки, бросая Ресурсы в качестве запаса дайсов. Проигравший всего лишь теряет очко Ресурсов, поскольку ему даже не удаётся как следует начать свой дорогостоящий проект. Победитель, как ни парадоксально, теряет *все* поставленные Ресурсы, но восстанавливает их по одному очку в месяц, пока они не достигают четырёх уровней. После этого ему придётся строить свою финансовую империю заново. С положительной точки зрения, он приобретает именно то, что хотел – и мешает приобрести эту ценность сопернику.

Статус старейшины

Немного меняется и сама концепция Статуса. Когда речь идёт о старейшине или другом влиятельнейшем вампире, один раз за сцену персонаж может добавить очки своего Статуса к другому Социальному Преимуществу. Например, он может временно повысить ценность своего Слуги, объявив его своим официальным представителем в Элизиуме, или расположить к себе Союзников, пообещав им ответную помощь.

Новое Преимущество: Друг

Абсолютное большинство вампиров связаны друг с другом тесными узами *взаимозависимости*. Слуга зависит от воли протагониста, Союзник заинтересован в его успехе и тотчас же открестится от него в случае провала, Наставник преследует свои интересы и так далее.

Как ни парадоксально, старейшинам легче убедиться в искренности намерений других вампиров тогда, когда они видят, что те ничего не ждут взамен на свою поддержку. Новое Преимущество *Друг* предназначено для создания второстепенных персонажей, которые *не зависят* от протагонистов или не ждут от них непрерывной помощи.

Очки, вложенные в это Преимущество, необходимо распределить между Доверием и Властью. Первое добавляется к любым проверкам, связанным с попыткой убедить друга сделать для персонажа что-нибудь особенное. Второе отражает абстрактную силу друга: например, один уровень чаще всего означает, что друг немного слабее протагониста, в то время как пятый – что он готов помогать герою, невзирая на то, что гораздо сильнее него.

Повествование

Для того чтобы создать хронику, повествующую о таких могущественных персонажах, Рассказчику следует убедиться, что его история соответствует трём условиям. Она должна вовлекать, объединять и испытывать персонажей.

Прежде всего, история должна повествовать об угрозах статусу и могуществу протагонистов. В то время как неонаты часто считают старейшин полностью самодостаточными и всесильными индивидами, на самом деле мало что пугает старейшин больше, чем угроза их подопечным.

Не допустите ошибки: речь не идёт о том, что старейшина испытывает хоть какие-нибудь симпатии к своим подопечным как личностям. Речь идёт лишь о том, что старейшина связывает свой авторитет, свою власть и своё богатство с силой всех своих подчинённых.

Любой удар по структуре власти, которую старейшина десятилетиями выстраивал в своём домене – если даже не в нескольких городах, – вызывает у Сородича давно забытое чувство страха. Более того, он понимает, что если не сможет защитить своих подопечных и наказать виновных, он начнёт утрачивать свой авторитет. В сущности, он может презирать или даже попросту не замечать своих слуг до тех пор, пока им не будет нанесён вред, – однако он знает, что должен защитить их в случае опасности. Подобным образом человек может относиться к деньгам в своём кошельке.

К слову, именно это заставляет многих старейшин уделять большое внимание обучению и развитию своих потомков и подопечных. Они обязаны заставлять их расти если не из-за личных симпатий, то хотя бы из страха, что слуги ослабнут – и сделают слабее своих повелителей.

Выражаясь простым языком, начало хорошей истории о старейшинах и других могущественных вампирах начинается с того, что кто-то наносит вред паутине, которой вампир оплёл свою вотчину. Возможно, кто-то из гулей начинает вести себя странно. Возможно, потомок заводит разговор на подозрительную и опасную тему. Возможно, кого-то из слуг пытаются убить неизвестные злоумышленники.

Удивительным образом, большинство старейшин воспринимают атаки на своих пешек даже болезненнее, чем атаки на своих могущественных союзников. Они понимают, что их союзники достаточно сильны, чтобы справиться с угрозой самостоятельно. Но неспособность защитить своих хрупких, слабых и зачастую попросту глупых слуг заставляет старейшину чувствовать себя бессильным.

Как только вам как Рассказчику удаётся привлечь внимание игрока, начинайте увеличивать масштаб угрозы. Сначала опишите, как в городе появляется группа людей (или даже вампиров), отказывающихся играть по давно установленным правилам. Затем покажите, что эта группа начинает расшатывать былые устои – вероятно, включая бесценный Маскарад.

Для многих историй этого будет достаточно, однако ничто не мешает вам продолжать наращивать обороты. Подумайте, что если протагонисты, не без причины считающие себя самыми древними и могущественными вампирами в городе, встретятся с ещё более грозными существами? Что если в город явится Дракула? Или Лонгин? Или другой вампир, проспавший в своём саркофаге несколько тысяч лет?

Не следует забывать и о менее явных проблемах вроде измены (поскольку предательство можно назвать единственной угрозой, к которой герои по определению не могут быть готовы) или столкновения с антагонистами, которым *симпатизируют* окружающие.

Возвращаясь к тому, с чего мы начали, отметим, что хорошая история **вовлекает** старейшин в конфликт благодаря атаке на их некогда стабильную ресурсную базу, **объединяет** их друг с другом для отражения общей угрозы и наконец – **испытывает** их готовность бороться за восстановление устоявшегося порядка.



И последнее: развитие старейшин

Когда речь заходит о персонажах, располагающих уже сотнями очков опыта, Рассказчику становится трудно удовлетворить игроков всего несколькими добавочными очками в конце главы. Кроме того, у Рассказчика есть более чем реальные причины беспокоиться, что и без того могущественные персонажи в ходе истории станут ещё сильнее.

По этой причине считайте, что персонажи, обладающие 300 очками опыта или Силой крови ••••• •+ уровня получают новые пункты опыта только в конце всей истории. Если вы продолжите игру после окончания первой истории, у вас будет время подготовиться к новым способностям персонажей. Если нет, считайте, что причина для беспокойства была выкорчевана в корне.



Политическая хроника

Едва ли во всём Море Тьмы найдутся создания, связанные с политикой так же сильно, как Проклятые. В сущности, политические интриги давно уже стали визитной карточкой всего сеттинга. В то же время, нетрудно понять, почему многие люди считают политику скучной. Это практически *антидрама*. Несколько человек встречаются за столом, обсуждают насущные проблемы и разъезжаются по домам. Чем здесь можно заинтересовать игроков?

Хитрость заключается в том, что политику можно с лёгкостью превратить в захватывающую и глубоко личную историю. Её только нужно связать с конкретными персонажами и показать, как политические конфликты влияют на жизнь живого, яркого индивида. Нам может быть и не так интересно следить за политической деятельностью Юлия Цезаря – но нам интересно, что он скажет Бруту, когда тот вонзит кинжал ему в спину.

Ключевые игроки

Для создания именно такой, *личной* истории о политиках начните с создания персонажей, которые воспринимают политические конфликты на близком, глубоком эмоциональном уровне. Посмотрите телевизионные новости, и вы сразу увидите таких людей. Одни из них произносят страстные речи со сцены. Другие ложатся под танки или взрывают клиники для абортов. Они не скучают в стерильных офисных помещениях и не ждут аудиенций с аристократами. Они *действуют*, потому что видят в политике что-то глубоко личное.

Если формулировать это правило одним коротким предложением, то для хорошей политической хроники вы должны найти персонажей, которые будут идти на *личные* риски ради достижения этих абстрактных политических целей. Пусть они сходят с ума или даже рискуют своим здоровьем. Заставьте их *жить* политикой.

Особенно хорошо в этом плане работают персонажи, которые убеждены в том, что они должны пожертвовать собой ради высшей цели. Стоит отметить, что такие герои нередко оказываются основными источниками проблем для других политиков – и вполне могут даже выступать в роли *антагонистов*, с которыми борются более “уравновешенные” Соросичи.

Обязательный шанс успеха

Рассказчику следует непременно допускать шанс успеха протагонистов. Он может и не планировать гарантированную победу героев-политиков, но потенциально у них должен быть шанс добиться своего. По этой причине старайтесь не поддаваться соблазну рассказать историю о слабых политиках, которые только делают первые шаги по карьерной лестнице. Позвольте игрокам сразу выступить в роли серьёзных, влиятельных лиц.

С этой целью дайте игрокам 75, 120, а то и 180 очков опыта – или воспользуйтесь моделью создания старейшин, приведённой в предыдущем разделе.

Кроме того, учтите, что котерия персонажей почти обязательно должна работать вместе. Многие игроки поначалу считают, что игра станет веселее, если протагонисты будут всё время ставить друг другу палки в колёса. Проблема заключается в том, что в конечном счёте всё это сводится к бесконечному

перетягиванию одеяла. У такой истории редко бывает интересный конец. Что хуже всего, в таких играх Рассказчику регулярно приходится отводить одного игрока в сторону и решать определённые вопросы в тайне от окружающих – и так по кругу. Вместо одной коллективной истории вы получаете сборник из коротких одиночных эпизодов.

Политическая арена

Какой должна быть арена для увлекательной политической истории? Вот всего несколько надёжных правил:

- Она *не должна* быть настолько маленькой, что кто-нибудь из героев сможет изменить её в одиночку, без помощи остальных
- И напротив, она должна быть не настолько большой, чтобы игроки просто не имели возможности узнать всех своих соперников
- Она не должна быть настолько маленькой в географическом смысле слова, чтобы у игроков не было возможности проворачивать некоторые дела втайне. Иначе все персонажи передерутся в буквальном, физическом смысле слова.
- Опять же, она не должна быть настолько обширной, чтобы все политические игроки могли попросту игнорировать друг друга.

Помимо географических черт, политическая арена состоит из таких аспектов, как традиции, законы, обычаи и другие естественные элементы культуры. Эти аспекты тоже должны быть не слишком размытыми, но и не слишком чёткими. Если вы изобразите город, в котором Князь правит железной рукой и все просто вынуждены соблюдать каждый закон до последнего, у игроков не будет возможности что-либо изменить.

И наоборот, хотя может показаться, что идеальную политическую историю можно рассказать в городе с ещё не устоявшимися обычаями, в действительности игрокам будет невозможно заняться политикой в обществе, которое попросту не привыкло соблюдать какие-либо законы и правила.

Создание политического террариума

Настало время перейти от теории к практике. Возьмите листок бумаги. Серьёзно, сделайте это. Не читайте дальше, пока не возьмёте в руки листок бумаги.

Наверху напишите тему политического события. Например, “Нарушение Традиции” или “Полицейский беспредел”. Затем разбросайте по всему листу прямоугольники с именами политических игроков, по одному на каждого. Не думайте об именах слишком долго. Вы ещё успеете подыскать новое имя для Князя Джона Джонсона.

Как только у вас появится несколько таких прямоугольников, начните соединять их стрелочками. Каждая стрелочка означает тесную (но не обязательно дружественную) связь между двумя политическими игроками. Подпишите стрелочку, указав, как именно относится один политический игрок к другому. Не стесняйтесь записывать *потенциальные* отношения (например, “Епископ попытается уничтожить Князя, если узнает, сколько потомков тот создал”). Однако в большинстве случаев стрелочки будут указывать на реально существующие отношения наподобие “Хочет заключить сделку” или “Хочет отмстить за предательство”.

При составлении первых политических карт вы можете поддаться соблазну ограничиться нейтральными отношениями наподобие “Хочет продолжать сотрудничество” и “Хочет знать о нём больше”. Не нужно этого делать: увидев подобное связи у себя на листе, зачеркните их и придумайте что-нибудь поактивнее.

Как только игроки объявят, кем именно они хотят играть и чего хотят добиваться в истории, впишите их в эту схему и протяните стрелочки от уже существующих политических игроков непосредственно к протагонистам. Чего от них захотят окружающие? В чём они попытаются им помешать?

Кроме того, не забудьте внести разнообразие в свой политический террариум. Если определённую схему политических связей вы посвящаете решению вопроса о поддержании Маскарада, добавьте в него смертных или других чудовищ. Если вы рисуете схему, посвящённую политике смертных, добавьте туда вампиров.

Если на схеме осталось место, добавьте маленькие ячейки с лакеями и наёмниками. Покажите, как они сами относятся к политическим целям своих нанимателей.

Как только закончите с одним политическим вопросом, отложите этот листок и нарисуйте следующий. Подборка политических игроков в нём может быть той же, что и на первом листе, однако некоторые отношения могут измениться фундаментальным образом. Лица, полностью солидарные друг с другом в одном вопросе, могут вести жестокую конкуренцию в другом. Непримиримые враги в одной сфере могут найти много общего в другой.

Тем не менее, ничто не мешает вам создавать на разных листах и разных политических игроков. Главное, чтобы по каждому из придуманных вами вопросов было что сказать игрокам – и их персонажам.

Политический геймплей

Печальный факт заключается в том, что даже самые проработанные политические конфликты нередко сводятся к простой болтовне. А болтовня не может быть интересной дольше нескольких минут, если только она не сменяется спором.

Любая сцена в политической хронике становится интересной только тогда, когда вы определяете, за что борются власть имущие. В каждой сцене вы должны понимать, **кто** хочет **чего** и **почему** не может добиться этого прямо сейчас. В большинстве игр такие конфликты придумать совсем нетрудно: персонаж А хочет убить персонажа Б, но не может этого сделать прямо сейчас, поскольку у персонажа Б пять очков такой-то характеристики. Но в политических играх такие конфликты не существуют практически по определению.

За этим вам и нужна схема (вы же нарисовали схему, не так ли?) Она даёт вам все инструменты для получения нужных ответов. Прямоугольники с именами политических игроков, которые вы нарисовали на схеме – это и есть ваши “кто”. Их отношение к политическому вопросу, указанному наверху листочка, определяет “чего” они хотят (видите, как много вы уже сделали, просто нарисовав схему?) Наконец, на вопрос “почему они не могут добиться этого прямо сейчас” отвечают антагонистические стрелочки, направленные против них. Поздравляем, у вас всё готово. Похлопайте себя по плечу за проделанную работу.

Конфликт

Запомните простое правило: *каждую* сцену политической хроники вы должны сосредотачивать на конфликте. Вас интересуют только те эпизоды, в которых политики угрожают друг другу, вызывают к разуму или умоляют не совершать тот или иной поступок. Не фокусируйтесь на том, что происходит до и тем более после таких эпизодов. И не бойтесь завершать сцену, как только конфликт начинает ослабевать. Как только герои добились своего или с треском провалили переговоры, подводите их к новому политическому вопросу.



Дешёвый трюк

Поскольку игра, состоящая целиком из политических переговоров, быстро становится однообразной, не бойтесь использовать самый дешёвый психологический трюк из всех возможных. Разбавляйте историю эпизодами, совершенно не связанными с политическим сюжетом. Отвлекайте игроков изменениями в текущей локации. Заставьте героев ввязаться в драку. Покажите, как они отдыхают. Расскажите об их личной жизни.



Закадровые решения

Для того чтобы сфокусировать всю игру на политике, готовьтесь решать многие вопросы "за кадром". Как только игроки и их политические оппоненты пришли к определённому выводу, заявите, что слуги той и другой стороны приступили к исполнению приказа. Политики не занимаются грязной работой, и персонажи попросту не должны заниматься исполнением собственных же решений.

Вместе с тем, рекомендация убирать все активные действия "за пределы экрана" не означает, что вы не должны показывать игрокам серьёзность последствий подобных действий. Например, если герои просто упомянут в диалоге со старейшиной, что их знакомый неонат как-то раз использовал свои оккультные силы на глазах у смертного, на следующую же ночь они должны узнать, что кто-то поймал этого неоната, приковал его к стулу и оставил перед открытым окном. К тому моменту, когда его нашли другие вампиры, он уже обгорел на солнце. В этот момент даже самый расслабленный игрок поймёт, что в политике не существует такого явления, как простая болтовня – и что в политике у любого действия (или даже *фразы*) будут свои последствия.

Если игроки всё же пытаются исполнять собственные решения, у вас есть две опции: реалистичная и игровая. Первая предполагает, что персонажей, лично занимающихся исполнением собственных же решений, быстро начинают принимать за лакеев, а не руководителей. Вторая, менее реалистичная опция, предлагает иногда закрывать глаза на логику и позволять героям самим приводить в действие собственные приказы. В конце концов, это игра – и многим игрокам действительно нравится видеть, как именно проходит реализация их планов.

Мир политической тьмы

В заключение стоит отметить, что политическая игра, разворачивающаяся в рамках **Vampire: the Requiem**, не перестаёт быть игрой о страхе вампиров перед самими собой. Заставьте героев решать нравственно неоднозначные вопросы. Поставьте их перед выбором между меньшим и большим злом. Предложите им пожертвовать человеческими жизнями для достижения "всеобщего блага".

С другой стороны, политические игры действительно позволяют героям (и игрокам) обрести хоть какую-то долю оптимизма по отношению к своему Реквиему. Сородичи редко бывают счастливы сами, однако они могут сделать счастливее жизнь окружающих. Возможно, в вашей истории путь к Голконде будет начинаться именно за столом переговоров.

Процедурная драма

Процедурная драма – не менее широко известная и как полицейская драма, профессиональный детектив или просто “процедурал” – сосредотачивается на работе команды элитных специалистов, которые раскрывают сверхсложные преступления или решают другие задачи на протяжении множества малосвязанных эпизодов. Сюжет в таких играх важнее самих персонажей (хотя не нужно и упускать возможности сделать героев как можно более яркими и симпатичными).

Процедурная драма как никакой другой жанр строится на конкретных сюжетных формулах, которые автор (то есть Рассказчик), как правило, даже не пытается скрыть. Во главу угла здесь поставлено изображение исключительного профессионализма главных героев, а техника раскрытия преступлений или решения других проблем играет столь важную роль, что в каком-то смысле становится “повествовательным фетишем”.

Выражаясь ещё прямолинейнее, в процедурной драме от вас не требуется рассказывать по-настоящему вдумчивые истории. Что от вас требуется, так это умение сосредоточиться на интересном описании техник и алгоритмов решения неординарных задач. А в рамках **Vampire: the Requiem** это может означать всё что угодно, от раскрытия древних мистических преступлений до профессиональной охоты на монстров.

Плюсы и минусы

Интерес к процедурной драме зиждется на желании игрока получить ответ на загадку, с которой герои сталкиваются ещё в начале истории. Кто убил Патриарха? Кто и зачем похитил реликвию Ланца Санктум? Кто из ближайших советников Князя – на самом деле предатель, работающий на VII?

Минус подобных сюжетов ещё более очевиден: для процедурной драмы неважно, какие *личности* будут вести расследование. Важно лишь то, насколько герои подкованы в тех или иных детективных вопросах. В сущности, сюжет типичного “процедурала” не изменится ни на йоту, даже если в очередном эпизоде вы *полностью* смените состав действующих лиц.

Поджанры

Хотя обычно под процедурной драмой подразумевают аналог полицейского расследования (которое, впрочем, могут вести не профессиональные следователи, а находчивые любители, бдительные соседи или, в контексте **Vampire: the Requiem**, даже усердные неонаты), в понятие “процедурала” входят и несколько менее очевидных поджанров.

Пожалуй, на противоположном конце “полицейского” спектра находятся истории об ограблениях: сюжеты, в которых команда элитных воров крадёт что-нибудь дорогостоящее у богатых, самовлюблённых и малосимпатичных соседей.

На них отдалённо похожи “процедуралы”, рассказывающие истории об охоте на сокровища. В этих историях драгоценность находится не в чужих руках, а в опасном и труднодоступном месте, задачу по проникновению в которое и решают протагонисты.

За боевую сторону таких драм отвечают военные и шпионские процедуралы, в которых команда рискованных парней пробирается на территорию врага и похищает

ценного информатора, вызволяет союзника или попросту подрывает склады с оружием. Отдельные эпизоды в подобных играх могут строиться по перевёрнутой схеме: героям приходится искать шпионов, забравшихся уже во владения *их* нанимателей.

Наконец, существует ещё один популярный поджанр "процедурала" – медицинская драма, в которой герои пытаются спасти жизнь пациента в особо трудных условиях. Другое дело, что устойчивость Проклятых к ранам и ядам наряду с отсутствием "медицинских клиник для кровососов" делает этот жанр достаточно труднореализуемым в рамках **Vampire: the Requiem**. Экспериментаторы, это ваш выход!



Окружение

Как уже говорилось, процедурная драма чаще всего демонстрирует игрокам различные ситуации, происходящие в одних и тех же местах. По этой причине окружение протагонистов, включая и их ближайших коллег, редко меняется на протяжении хроники по-настоящему сильно.

Если возможно, сделайте игроков представителями одного влиятельного нанимателя, который будет предоставлять им все необходимые ресурсы по первому требованию. С другой стороны, учтите, что некоторым игрокам будет интересно самим создавать инструменты для решения конкретных задач – а кроме того, не все захотят работать на одного и того же хозяина.



Неочевидные Преимущества

Существует несколько рекомендаций, которые могут поначалу казаться неочевидными для игроков и Рассказчика. Прежде всего, игрокам настоятельно *не* рекомендуется обзаводиться Слугами. Они должны решать все задачи сами, погружаясь в самое сердце текущей проблемы.

Равным образом, им не нужно много Союзников: всё интересное должны совершать они сами. К слову, организацию, на которую работают персонажи, тоже не обязательно оформлять в виде Союзников или любых других Преимуществ: наличие связи между персонажами и их коллегами подразумевается самой концепцией хроники.

Один-два уровня Статуса персонажа приобретают автоматически: большинство окружающих должно знать, что герои представляют определённую организацию, и хотя бы стараться отвечать на вопросы, которые они задают. С другой стороны, старайтесь не давать игрокам больше двух очков Статуса, поскольку иначе протагонисты, опять же, получают возможность делегировать часть своих задач ближайшим помощникам.

Хотя герои и могут приобрести в своём домене Известность, старайтесь учитывать обстоятельства, ожидающие игроков в дальнейшем. Если вы как Рассказчик планируете, что герои проникнут в чужую организацию, выдав себя за других людей, Известность им только повредит. Кроме того, сама концепция рок-

звезды, участвующей в серийном ограблении банков, подойдёт далеко не любой истории.

Наконец, вы можете выдать героям любой уровень Убежища, если это хоть сколько-нибудь отражает их образ жизни. Например, группе супершпионов наверняка пригодится явочная квартира или хотя бы военный барак.

Проблема с Навыками

Практически или даже фактически каждый член группы должен обладать набором обязательных Навыков. Например, ни один полицейский не должен начинать игру без хороших значений Расследования и Науки. Ни один шпион не должен преступать к операции без привычки к Рукопашному бою и применению Огнестрельного оружия.

Вместе с тем, каждый персонаж может (и даже должен) обладать уникальной Специализацией, отражающей ту сферу деятельности, в которой он может заткнуть за пояс даже своих элитных коллег. В отличие от обычных Специализаций, известных игрокам по любой другой игре Мира Тьмы, эти "процедуральные" Специализации позволяют игрокам добиться *автоматического* успеха безо всяких проверок. Каждый игрок обладает одной такой Специализацией. С позволения Рассказчика он может делать броски, связанные с использованием этой Специализации, но даже в случае провала он всё равно будет получать один автоуспех.

Примерами процедуральных Специализаций могут служить несколько следующих:

Я всегда добиваюсь успеха, когда...

...устраняю следы своего вторжения в чужую систему (Компьютер)

...определяю время смерти покойного (Медицина)

...выявляю, чего хочет член бюрократической организации (Политика)

...ищу инфракрасные лучи (Кража)

...бесшумно ступаю по деревянному полу (Скрытность)

Рассказчик *сохраняет* право заявить, что действие протагониста не удалось из-за непредвиденных и поистине экстраординарных условий, однако принимать такое решение ему стоит только тогда, когда автоматический успех мог бы повредить всей истории.

Прогресс

Рассказчику настоятельно рекомендуется устранить из игры систему Пороков, поскольку рискованные действия, раскрывающие социально-психологические аспекты **Vampire: the Requiem**, в процедурах работают плохо. Вместо этого игроки получают возможность восстанавливать по очку Воли, достигая прогресса в текущем деле. Например, если герой жертвует свободным временем, материальными благами и даже личными отношениями ради поимки преступника, он может получать по очку Воли за сцену.

Создание детективных историй

Парадокс заключается в том, что хотя истории в процедурных драмах строятся по одной и той же модели, поначалу они могут показаться *сложнее* обычных

историй **Vampire: the Requiem**. Это вызвано тем, что для повышения интереса Рассказчик должен предоставлять игрокам сразу несколько возможных путей расследования – например, описывая целую череду подозреваемых. Более того, игроки должны заведомо понимать, что некоторые пути расследования окажутся ложными. Участие в некоторых сценах будет лишь увлекательной тратой времени.

В целом хороший детективный сценарий строится на сверхкратком описании проблемы (например, совершенного преступления) и одном, двух или даже большем числе неожиданных открытий, которые меняют ход расследования (например, когда оказывается, что в преступлении мог быть замешан их друг).

Учтите, что сами игроки не обладают опытом раскрытия преступлений, а потому будут часто забывать обнаруженные улики, путать подозреваемых друг с другом и совершать другие ошибки. Будьте к этому готовы и не бойтесь использовать это для повышения сложности истории. В сущности, иногда Рассказчику вообще не нужно придумывать "ложных следов", поскольку их за него создадут сами протагонисты.

Цели

Одно из неотъемлемых требований к написанию детективного сценария заключается в формулировании самой цели протагонистов. Хорошая цель всегда нарочито проста, понятна и – самое главное – может быть описана короткой фразой, начинающейся с глагола в повелительном наклонении.

- Найдите убийцу
- Остановите серийные нарушения Маскарада
- Спасите дочь Герцога
- Уничтожьте склад с боеприпасами
- Верните украденный амулет
- Украдите бесценную картину

Поворот

Не забудьте вставить один, два или несколько эпизодов, в которых игроки сталкиваются с непредвиденными затруднениями.

- Убийцу подтолкнул к преступлению ещё более опасный вампир, который был связан с жертвой
- Нарушитель совершал преступления под гипнозом
- Дочь Герцога получила внушение, которое заставит её покончить с собой в случае появления спасителей
- Боеприпасы перевезли в другое, более защищённое место
- В амулет проник демон, который захватит тело любого, кто прикоснётся к этой реликвии
- Попытка снять картину со стены активировала ловушку, поставленную хозяином как раз для того, чтобы поймать знаменитую шайку "неуловимых" воров

Вампиризм

Если только вы не используете этот жанр для проведения других игр по Миру Тьмы, не забудьте напомнить игрокам, что они всё ещё находятся в мрачной вселенной **Vampire: the Requiem**.

- Убийца выкинул жертву на солнце в разгар летнего дня
- Регулярные нарушения Маскарада привлекают внимание смертных охотников
- Дочь Герцога похитили для того, чтобы предотвратить её Обращение самим Герцогом
- Преступники набирают боеприпасы для войны с оборотнями
- Изучение амулета позволит узнать об истоках вампиризма
- Для того чтобы увидеть истинную красоту картины, её нужно смочить человеческой кровью

Уважайте концовки

В качестве послесловия: умейте заканчивать истории естественным образом. Если герои сумели найти убийцу всего через несколько сцен после начала истории, не пытайтесь растянуть свой сюжет. Поздравьте игроков с ранней победой, распределите опыт и начинайте следующий эпизод.

Опера

Раскалённые лучи солнца ворвались в наше убежище, и Фуриосо, пронзённый копьём Герцога, начал медленно опускаться на пол. “Узри, как гибнет твоё убежище!” – вскричал Герцог торжественным голосом, несмотря на слёзы, катящиеся по его щекам. Я бросился к Фуриосо, и он распался в моих объятиях. Моё мёртвое сердце сжалось в груди, и я прижался к его одеждам, из которых уже начал сыпаться пепел. Мы умерли так, как и жили. Вместе.

Жанр оперы предназначен для игроков, которым хочется рассказать красивую и трагическую историю. В этих историях игроки **выигрывают, проигрывая**. Задачей каждого игрока, участвующего в такой опере, становится подведение своего персонажа к краху. Рассказчик может даже осознанно награждать опытом тех игроков, которые понемногу сводят героев с ума, совершают преступления в порыве страсти или заставляют своих Сородичей разрываться между желаниями и долгом.

Роли

Мало какой игровой формат нуждается в определённом списке ролей больше, чем опера. Для того, чтобы рассказать трагическую историю, вам практически в обязательном порядке нужно ввести в сюжет следующих героев:

- **Протагониста**, который вынужден разрываться между своими искренними желаниями и жестокими обстоятельствами, вынуждающими его отказаться от своих страстей, убить своего любимого или совершить другой судьбоносный поступок.

- **Любовника** или другого партнёра, к которому протагонист испытывает глубокие чувства. В роли любовника чаще всего выступает другой игрок.

- **Тирана** – сира, Князя или другого влиятельного лица, который не даёт протагонисту быть вместе с любовником из-за социальных ограничений, которые он и воплощает в истории. Хотя в теории он может быть персонажем Рассказчика, постарайтесь отвести его роль одному из игроков.

- **Соперника**, который старается отбить любовника у протагониста или наоборот.

- **Слуги**, который помогает протагонисту добиться счастья в этом жестоком мире. Он может быть смертным другом, гулем, кровавым рабом или просто коллегой протагониста по ковенанту.

- **Горевестник** усугубляет положение протагониста, выступая на стороне тирана или даже мешая герою обрести личное счастье по чистой случайности.

Создание персонажа

Вместо того чтобы распределять равный объём начального опыта между всеми протагонистами, попросите игроков определиться со своими ключевыми характеристиками и припишите им те значения, которые кажутся вам подходящими. Если игроки задаются вопросом баланса, напомните им, что в этой истории их персонажи проживают недолгие и досаточно несчастливые жизни. Они не пытаются победить – их задача состоит в том, чтобы красиво потерпеть поражение.

В целом, дайте побольше стартовых очков сопернику и тирану, поменьше – слуге и горевестнику. Протагонист и любовник чаще всего получают сравнительно равное число стартовых очков.

Сцены в опере

Как никакая другая игра по **Vampire: the Requiem**, опера делится на череду сцен. Каждая сцена подразделяется на **ситуацию** и **намерение**, где первое предполагает общий контекст, в котором разворачивается сцена (любовники встречаются в первый раз, тиран требует разрыва связей между протагонистом и его партнёром, слуга шпионит за своим повелителем и так далее), а намерение показывает, что именно должны делать действующие лица.

Намерение персонажам даёт Рассказчик. По возможности вы должны записывать намерения на отдельных листочках и втайне передавать их игрокам. Например, вы можете написать одному игроку “Раскрой свой секрет”, другому – “Убеди его, что тебе нечего скрывать”, третьему – “Заставь его признаться в своих чувствах”, четвёртому – “Вызови соперника на дуэль” и так далее.

В конце сцены игроки открывают всем окружающим, какие намерения они пытались реализовать. Затем игроки вместе с Рассказчиком определяют, кто осуществил своё намерение наиболее интересным образом. Победитель получает очко похвалы. В конце игры тот, кому удалось набрать больше всего похвал, удостоивается аплодисментов.

Самоубийственное стремление

Стоит ещё раз подчеркнуть, что опера отличается от других игр в том отношении, что игрок сам стремится рассказать историю о моральном крахе своего героя. Особенно это касается протагониста и его любовника.

При желании игрок может даже заявить, что его персонаж совершает самоубийство, заставляя Витэ вырваться из его организма. В этом случае он должен нанести себе рану, после чего пройти проверку Решительности + Самообладания + оставшихся пунктов Воли. В случае успеха он начинает получать по очку аггравированного урона за раунд.

Кроме того, игрок (и именно сам игрок!) может заявить, что его персонаж умирает от горя. Это возможно в том случае, если игрок получит хотя бы один успех при проверке Решительности + Самообладания - Выносливости. Со стороны может показаться, что он впадает в торпор, однако в действительности он отправляется в загробный мир в надежде встретить или дожидаться там своего возлюбленного.

Шпионаж

Шпионские хроники напоминают процедуральные в том отношении, что они ставят перед игроками совершенно конкретные цели, которые далеко не всегда оказываются связаны с их личностями.

Однако, в отличие от процедуральных хроник, в шпионских историях персонажи далеко не всегда оказываются хитрее, умнее и профессиональнее своих противников (которые сами нередко выступают в роли шпионов). Именно поэтому основной задачей Рассказчика на протяжении всей истории становится регулярное повышение психологического давления, которое оказывает на протагонистов текущая ситуация.

Проверка на нервы

Для того чтобы сделать любую часть операции интересной, Рассказчику рекомендуется время от времени назначать “проверку на нервы”. Это предполагает, что один раз за определённый период (раунд, минуту или даже абстрактную единицу времени) персонажи проходят проверку Решительности + Самообладания или даже других характеристик – возможно, даже с растущим штрафом.

Например, если персонаж с нормальным значением Человечности втирается в доверие к другому вампиру, после чего пытается заманить его в западню (например, отвести в подворотню, где того будут ждать сообщники протагониста), он может чувствовать всё растущие колебания или даже вину за ещё не состоявшееся предательство.

В этом случае Рассказчик может заявить, что ничего не подозревающая жертва заговаривает со своим новым "другом" и мирно беседует с ним, ещё не понимая, какие страдания ждут её за углом. В этот момент персонаж должен пройти проверку Решительности + Самообладания – сначала без штрафа, затем с отрицательным модификатором -1, затем ещё раз с -1 и, наконец, со штрафом -2.

Между каждой проверкой Рассказчик описывает, что жертва начинает вести себя всё настороженнее и поглядывать по сторонам. Как назло, фонари на улице начинают мигать, а все звуки затихают, позволяя шагам жертвы и протагониста разноситься по доброй половине района.

Старайтесь сразу объяснить игрокам, сколько бросков им придётся сделать, чтобы удержать себя в руках, как быстро станут увеличиваться штрафы и что ожидает героев в случае провала (например, они могут выдать себя или обнаружить, что просто не могут предать новообретённого товарища). Это заставит понервничать самих игроков и заодно позволит им взвесить все риски.

Переманивание

Пожалуй, одна из самых интригующих сторон любой шпионской игры заключается в переманивании чужих агентов. В своё время советская разведка разработала систему, известную под акронимом ДИПИ. Эти четыре буквы подразумевают четыре универсальных способа переманивания вражеских информаторов и сотрудников на свою сторону.

Если следовать этой системе, любой шпион должен начинать переманивание с предложения **денег**: самого лёгкого способа переманивания чужих слуг. Если в

деньгах такой человек (или Сородич) не заинтересован, шпиону следует сыграть на его **идеологии**: например, объяснив, как сотрудничество с другой организацией поможет восстановить справедливость по всему миру.

Если недостаточно и этого, шпиону пора прибегнуть к методам **принуждения**: например, угрозам или шантажу. И только если все эти три классических способа не дают желаемого эффекта, шпион может подыскать способ удовлетворить личные **интересы** такого агента.

Едва ли стоит упомянуть, что в мире вампиров эти четыре пути давления могут дополниться **Винкулом**, **Нравственными противоречиями** и **Дисциплинами**.

Вампиры под прикрытием

В большинстве историй Рассказчику достаточно просто время от времени требовать от игроков прохождения проверок Интеллекта + Обмана, чтобы удостовериться, что игрок помнит свою легенду, следит, кому и что он сказал, и просто следует общему направлению развития своей мнимой личности.

Тем не менее, если вам хочется превратить **Vampire: the Requiem** в полноценный шпионский триллер, вы можете ввести в игру новую характеристику, отдалённо напоминающую Человечность. Она состоит из десяти уровней, верхние из которых соответствуют естественному поведению персонажа, а нижние – поведению его фальшивой личности.

Личность	Нарушения	Запас дайсов
10	Упоминание качеств, которых в действительности у протагониста нет	5 дайсов
9	Пассивная игра в чужую роль (например, протагонист может не совершать никаких особых действий, но позволять другим думать о нём как о другой личности)	5 дайсов
8	Осознанная имитация чужой личности	4 дайса
7	Вынужденная игра в чужую личности	4 дайса
6	Неохотная, но намеренная игра чужой роли	3 дайса
5	Страстная игра чужой роли	3 дайса
4	Получения явного удовольствия от примеривания чужих масок	2 дайса
3	Борьба за возможность сыграть свою роль ещё раз	2 дайса
2	Полное погружение	1 дайс
1	По достижении этого уровня персонаж окончательно создаёт для себя новую личность, которая и становится для него "истинной"	никаких проверок

Чем ниже становится уровень Личности, тем больше персонаж вживается в роль другого вампира.

Как и в случае с проверками Человечности, только успех позволяет герою сохранить твёрдое представление о самом себе. Провал означает принятие новых условий жизни (в данном случае – сближение со своей вымышленной личностью), а исключительный успех восстанавливает очко Воли. Полный провал невозможен из-за наличия хотя бы одного дайса на руке игрока.

Расплата

Шпионские игры необычны в том отношении, что персонажи редко получают за победу реальное, осязаемое вознаграждение. Сама сущность шпионской деятельности предполагает, что публик никогда не узнает о свершениях протагонистов. Мало кто из них даже приобретёт +1 очко Статуса.

Как Рассказчику удостовериться, что его игроки не останутся разочарованными? Вспомните советский акроним ДИПИ. Начните с предложения материальных благ. Если этого недостаточно, подчеркните то нравственное удовлетворение, которое шпион получает из-за возможности послужить развитию своей идеологической партии. Покажите, что он справился с шантажистами или избавился от начальства, заставляющего своих слуг участвовать в шпионских миссиях. Наконец, подумайте о сугубо личных интересах героя (и игрока) и попробуйте дать ему возможность удовлетворить в игре именно их.

Военная хроника

С наступлением двадцать первого века крупномасштабные войны хотя бы временно ушли в прошлое. Молодые Сородичи проживают не только смертные, но и ночные жизни в сравнительно безопасных, хорошо защищённых и процветающих городах. Но это не означает, что хотя бы время от времени неонатам по всему миру не придётся искать себе жертву под небом, освещённым огнём зенитных орудий.

Какими бывают войны

С повествовательной точки зрения сразу следует определиться, о какой войне пойдёт речь в вашей хронике. Хотя было бы невозможно назвать даже две войны *одинаковыми*, не говоря уже о создании унифицированного представления сразу обо всех войнах мира, в целом можно утверждать, что войны бывают:

- **Холодными**, при которых члены нескольких лагерей только угрожают друг другу открытым военным противостоянием.
- **Горячими**, при которых две или более сторон поливают друг друга ракетным и пулемётным огнём.
- **Глобальными**, при которых бесчисленные армии смертных меняют политический, нравственный и демографический облик земного шара.
- **Подпольными**, при которых сравнительно небольшие отряды спецназа охотятся на особо опасную банду преступников или несколько партизан подрывают деятельность захватчиков.



Знакомая география

Хотя вам и необязательно следовать этой рекомендации, старайтесь исходить из предположения, что игрокам захочется увидеть в игре относительно знакомые места. Например, американцам проще играть по Северной Америке, поскольку они знают, как будут реагировать североамериканцы на столь разительные перестановки в собственной жизни. Более того, вы можете намеренно выбирать места, в которых происходили реальные боевые действия или в которых проведение военной хроники "напрашивается" само собой.

Не забывайте, однако, о правдоподобию. Например, Лос-Анджелес куда лучше подходит для проведения подпольных (и, вероятно, холодных) войн между мафиозными семьями и коррумпированной полицией, чем для крупномасштабного противостояния американцев любой другой национальной армии.



Конфликты

Конфликты играют ведущую роль буквально в любой хорошей истории. Тем не менее, в военных хрониках они выступают на первый план. Никто не пытается их скрывать. В сущности, почти каждый персонаж в хронике будет стараться открыто прийти к разрешению этого всеобщего конфликта.

- **Смертные против смертных:** В такой истории война идёт между смертными, а вампиры лишь наблюдают за их страданиями и пытаются выжить в условиях повышенной человеческой бдительности. Впрочем, не исключено, что сама война

стала лишь инструментом в руках старейшины, желающего устранить конкурентов самым прямолинейным способом.

- **Сородичи против Сородичей:** Насколько бы редко ни происходили войны между Сородичами, иногда открытый конфликт становится единственным способом разрешить накопившиеся противоречия между кланами, ковенантами, родословными, должностными позициями и организациями вампиров. В таких историях Рассказчику следует обратить особое внимание на эмоциональную сторону противостояния. Пусть сир борется со своим потомком. Пусть Дэва схлестнётся с Дэва. Пусть Князь будет вынужден вести боевые действия против некогда преданного советника Примоген.

- **Смертные против вампиров:** Хотя поначалу может показаться, что этот сюжет предполагает открытое противостояние Проклятых и охотников, старайтесь удивить игроков более неожиданными вариантами. Например, смертные потомки местных вампиров могут узнать о том, что их предки всё ещё живы – однако не в самом приятном смысле этого слова. Или Князь городка в стране третьего мира может узнать, что банановый диктатор, которому он помог прийти к власти, решил освободиться из-под его давления и заодно очистить свою страну от владычества Проклятых.

Охота на поле боя

Нетрудно догадаться, что вампирам куда проще находить себе жертву в условиях бесконечных (и зачастую массовых) убийств, но намного сложнее вести охоту под пристальным наблюдением тоталитарных спецслужб.

Это означает, что Рассказчик должен назначить значимый, осязаемый тематический модификатор к проверкам охоты в военное время.

- На линии фронта или в местах недавно прошедших сражений такой модификатор может добираться до +5, поскольку для обнаружения жертвы вампиру достаточно отыскать свежий труп или просто убить первого же солдата и бросить его осушённое тело на землю. Никто не заметит его обескровленности и уж точно – не станет искать убийцу.

- Если сражения отгремели совсем недавно, однако никто не ждёт нападения прямо здесь и сейчас, бонус может уменьшиться до +3.

- Наконец, если смертные прячутся по домам и в любом незнакомце видят потенциального врага, бонус может упасть до +1.

- Во время холодной войны, когда граждане стараются делать вид, что не замечают вооружённой полиции и охранных пунктов на каждом шагу, вместо бонуса Проклятые получают штраф -1.

- Наконец, если холодная война достигает пиковой точки, и смертные привыкают ходить компаниями побольше (чтобы их не схватил агент отечественной спецслужбы), вампирам становится чрезвычайно трудно найти себе новую жертву (-3 или выше).

Лёгкие перестановки

Ресурсы во время войны зачастую становятся относительно бесполезными. С другой стороны, персонаж может нажить себе состояние для *послевоенных* ночей, продавая еду, оружие или топливо. Кроме того, многие персонажи (смертные или

нет) могут повысить уровень *пока что бесполезных* Ресурсов за счёт мародёрства, обкрадывая соседей, обшаривая покойников и обнося покинутые жилища.

И напротив, Убежище может стать в это время невероятно важной частью жизни любого вампира. В годы холодной войны Убежище может представлять собой явочную квартиру, на которой можно не ожидать полицейской облавы. Что касается горячих войн, то преимущество хорошего Убежища очевидно: именно в нём вампир может укрыться от пуль, огнемётов и бомб.

Необычные опасности

В военное время вампирам (как и обычным смертным) придётся учитывать существование множества экстраординарных опасностей, малознакомым протагонистам типичных игр по **Vampire: the Requiem**.

Прежде всего, на улицах их вполне может подстрелить вражеский снайпер. И если попадание обычной пули наносит вампирам тупой урон, то хорошее попадание в голову или даже использование крупнокалиберных зенитных пуль легко может наносить летальные повреждения.

Кроме того, в окрестностях города (и тем более в полях, лесах или сельском захолустье) могут быть расставлены мины.

Что ещё хуже, время от времени вражеская авиация может проводить масштабную бомбардировку, которая в равной степени угрожает самим вампирам и их убежищам. Мало кому понравится, если стена его единственного укрытия рухнет за тридцать минут до рассвета.

Напряжение и контузия

В первую очередь, военное время как никакое другое подходит для использования "проверок на нервы", описанных в предыдущей главе. Более того, вы можете требовать от игроков не однократных, а продолжительных проверок такого типа.

Кроме того, контузия, вызванная близким взрывом, может и даже должна провоцировать у вампиров Ротшрек. Чем сильнее взрыв, тем больше успехов персонаж должен получить, чтобы сдержать порыв страха. Многочисленные взрывы, окружающие вампира со всех сторон, *и в особенности* применение зажигательных смесей могут повысить требуемое число успехов до семи или даже выше.

Охота на охотников

За последние две недели погибли трое Сородичей. Каждый испепелён дотла в собственном убежище. И хотя с политической точки зрения ни один не был связан с другим, каждый из них охотился в клубе “Стоун Рейн”. Мы думаем, в городе завелись охотники. Кстати! Вы, кажется, тоже охотитесь в “Стоун Рейн”?

Вампиры привыкли считать себя самыми опасными хищниками, которых только можно встретить в ночи. Тем не менее, это не означает, что время от времени они сами могут примерить на себя роль добычи.

Создавая сценарий об охоте на протагонистов, вы должны в первую очередь проработать образ самих преследователей.

- Самой очевидной кандидатурой на роль охотников можно с уверенностью назвать простых (даже если и очень смелых) людей. Маскарад потому и важен для общества Проклятых, что он предотвращает становление смертных на путь охотников. Разумеется, даже крупная группа смертных редко способна поставить под угрозу жизнь нескольких кровососов – не говоря о целом домене.

К счастью, игровая реальность не запрещает Рассказчику развивать образ охотников в любом удобном направлении. Подумайте о команде профессиональных наёмников, специализирующихся на устранении нечисти, сверхсекретной правительственной организации, ячейке спецназа, группе потомственных истребителей нежити и так далее.

- Отличные охотники получаются из других вампиров. Сородичи не любят рисковать жизнью, однако некоторые диаблерики, обладатели нулевой Человечности или старейшины, тяготящиеся потребностью в крови других вампиров, могут встать на тропе преследования неосознанно или даже вынужденно.

- Наконец, на вампиров могут охотиться принципиально иные формы сверхъестественной жизни. В некоторых городах оборотни ведут с вампирами непримиримую войну. В других доменах маги пытаются заполучить тела Сородичей для исследований – и так далее.

Односторонняя ненависть

Хотя стандартной реакцией на преследование часто становится ответная вражда, иногда случается так, что пока охотники пытаются убить персонажей, сами Проклятые прилагают усилия к тому, чтобы излечить, подкупить, переубедить или просто использовать своих преследователей в личных целях.

Возможно, охотниками становятся друзья и родственники протагонистов. Или, может быть, в роли охотников выступают некогда преданные союзники или гули, которых всё ещё можно вернуть на службу. В конце концов, иногда вампир просто не хочет никого убивать – даже если его пытаются убить остальные.

Начало охоты

Старт хроники, повествующей об охоте на протагонистов, требует от Рассказчика осторожности и внимания. Игроки должны понимать, что в этой истории жизням их персонажей что-то угрожает – однако они не должны сразу же

вступить в противоборство с охотниками, иначе хроника закончится уже в самом начале.

Лучший способ сообщить игрокам об опасности заключается в том, чтобы продемонстрировать эффективность охотников и намекнуть персонажам, что они могут быть следующими. При желании вы даже можете создать начальную сцену, в которой протагонистам позвонит их союзник, который с первой же секунды начнёт умолять о помощи – после чего его голос оборвётся, и неизвестный убийца прошепчет вампирам, что они тоже находятся в его списке.

Другим, менее претенциозным способом начать игру об охоте на протагонистов служит создание обстоятельств, в которых герои едва не погибают – и спасаются в самый последний момент. Возможно, неопытный истребитель нечисти втыкает кол лишь в плечо, а не грудь вампира, и в ужасе убегает прочь. Возможно, охотник простреливает сердце Проклятого из арбалета, и тут как назло две местные банды начинают разборки, привлекающие внимание полиции – а потому охотнику приходится убежать прежде, чем он сможет добить оцепеневшую жертву.

Страх неизвестного

Мало что может напугать Сородича больше, чем непонимание самой природы противника. Более того, иногда страх перед неизвестным оказывается куда сильнее страха перед настоящим убийцей. Например, если в предыстории персонажи найдут четырёх вампиров, убитых через буквальное вырывание их конечностей, по городу могут поползти слухи о появлении монстра, наделённого просто феноменальной физической силой. Однако в действительности убийцей может оказаться охотник с осиновым колом, верёвкой, лебёдкой и пониманием вражеской психологии.

Равным образом, иногда охотники производят впечатление грозной, неведомой силы по чистой случайности. Например, если один и тот же охотник несколько раз окажется рядом с протагонистами по простому стечению обстоятельств, они могут решить, что он преследует их осознанно и, возможно, уже давно вычислил расположение их убежищ. Это заставит их заподозрить, что он установил слежку и, может быть, даже сообщил о результатах своих наблюдений своим товарищам. В итоге всего один в меру везучий охотник может заставить вампиров трястись от ужаса перед целым объединением профессиональных истребителей нежити.

Напряжение

Не давайте героям расслабиться. Объявляйте проверки Сообразительности + Самообладания и сообщайте, что они заметили в случае успеха. Не стесняйтесь время от времени говорить: “Ладно, тебе просто померещилось”. Если игроки будут регулярно проваливать эти броски, у них возникнет ощущение, будто они что-то не замечают. Однако и в случае успехов у них будет складываться впечатление, что они находятся в чрезвычайно опасной и напряжённой обстановке.

Более того, когда один из протагонистов отделится от основной группы, попросите его пройти такую проверку и сообщите, что он замечает хвост – после чего сразу его теряет. Не переборщите с этим приёмом – в частности, не используйте его чаще одного раза за сцену, – однако старайтесь вызвать у игроков ощущение, что охотники прячутся у них за спиной.

К слову, вышеописанные “пустые проверки” Восприятия, не связанные с реальной угрозой, в случае успеха могут сообщать игрокам об их уязвимых точках. Например, если игрок успешно проходит проверку Сообразительности + Самообладания, вместо того чтобы говорить, будто его персонажу что-то мерещится, Рассказчик может сообщить, что выбранное ими место в парке отлично просматривается с балкона одного из ближайших домов (где даже может скрываться снайпер) или что танцующие в клубе смертные блокируют дорогу к двери.

Мимолётное появление

Как нетрудно понять из названия этого приёма, мимолётное появление демонстрирует игрокам их врага, но лишь на одну секунду. Как правило, после этого антагонист покидает сцену, хотя иногда игроки получают шанс пуститься за ним в погоню или найти оставленные им следы.

Для того чтобы организовать мимолётное появление, старайтесь учитывать два простых фактора: саму природу подобной сцены и её место в сюжете. Прежде всего, антагонисту не обязательно появляться перед героями самостоятельно. Возможно, протагонисты находят его фотографию, или брошенную им пачку сигарет, или отпечаток когтистой лапы – и так далее.

Во-вторых, мимолётное появление редко бывает однократным. Рассказчику будет лучше создать цепочку таких появлений, стараясь наращивать темп с каждой сценой. Когда темп повысится до предела и игрокам уже будет казаться, что охотник вот-вот напрыгнет на них из-за угла, либо устройте открытое противостояние, либо – что интереснее – понизьте темп снова. Например, если героям удаётся продемонстрировать охотнику свою силу или сплочённость, он может временно отложить их преследование, чтобы подготовиться к новой встрече.

И наконец, образ охотника может фигурировать в слухах или рассказах других персонажей. Например, один из Контактов котеории может сообщить, что какой-то подозрительный тип расспрашивал его о людях, описание которых полностью совпадает с обликом протагонистов, или называл адреса, по которым располагаются их убежища.

Нейтральная территория

В некоторых историях у персонажей появляется шанс поговорить со своими преследователями прежде, чем те продолжат охоту. Для этого требуется нейтральная территория – то есть место, наделённое определённым барьером, мешающим охотникам наброситься на вампиров.

Чаще всего барьер бывает физическим: например, подумайте о водопаде, непреодолимой пропасти, крышах двух разных зданий или тумане. Однако не менее интересны и социальные барьеры. Например, если герои столкнутся с охотниками в публичном месте с большим количеством полицейских, и те и другие поймут, что время для схватки ещё не настало.

Как только герои поговорят со своими преследователями, найдите логичный способ развести их в стороны. Возможно, полицейские простят охотников пройти с

ними – или, напротив, увозят в участок вампиров. Возможно, охотники теряются в толпе.

Так или иначе, подобные сцены редко имеет смысл устраивать дважды. Как только герои узнают, кто их преследует – и почему, – наступает время для кульминации.

Само собой, если вампирам плевать на мотивы и цели своих противников, в такой сцене может попросту не быть никакой потребности. Это же касается и фанатичных охотников, которые не станут отказываться от возможности перебить вампиров здесь и сейчас, даже если вдобавок к этому им придётся схлестнуться и с полицейскими.

Погони

Когда дело доходит до проработки погонь, в первую очередь вам нужно убедиться, что игроки вообще побегут. Они должны бояться своих преследователей – и вы должны заранее продемонстрировать им, *вампирам*, всю свирепую силу охотников. Кроме того, вам следует удостовериться, что персонажи сумеют сбежать. Если у игроков не будет возможности убежать – или если им просто *покажется*, что пути отступления малоудобны – они могут выбрать физическое противостояние.

Контрнаступление

В дополнение ко всему, вы должны хорошо понимать, что рано или поздно игроки начнут проводить ответные операции против охотников. Конкретная сущность таких операций зависит от игроков, однако главным (и наиболее очевидным) шагом со стороны персонажей может быть попытка определить личности своих преследователей.

Самым простым и логичным способом выйти на след охотников будет изучение мест, в которых они могли приобретать оружие и другое специализированное оборудование. Сделать это не очень сложно: игрокам достаточно описать, как именно они проводят своё расследование, и пройти подходящую проверку наподобие Манипулирования + Расследования. В случае успеха продавцы оружия, местные контрабандисты или другие посредники, участвовавшие в сделке с охотниками, сольют персонажам все сведения об их личностях. В случае исключительного успеха герои и вовсе узнают реальный адрес, по которому проживают охотники.

Будьте готовы к такому манёвру и даже не думайте недооценивать изобретательность своих игроков!

Бутылка

Что будет, если во время плавания судно с вампирами на борту потерпит крушение? Что если несколько Сородичей выживут в авиакатастрофе и окажутся где-нибудь на необитаемом острове? Что если нескольких нарушителей Маскарада посадят в тюрьму?

Хроника, которую мы метафорически называем *Бутылкой*, рассказывает истории именно о таких ситуациях. В них вампиры не могут покинуть домен, и даже этим “доменом” им служат несколько тысяч (а то и сотен) квадратных метров.

Стартовые вопросы

Прежде чем приступать к проработке сюжета, подумайте вот о чём.

- Почему главные герои вообще оказались в ловушке на ограниченной территории?

- Где именно они заперты?
- Если им отводится роль заключенных, то кто их держат взаперти?
- Равным образом, если их похитили – то кто и зачем?
- Что мешает им сбежать?
- Каковы основные ресурсы?
- Кто соперничает с персонажами за эти ресурсы?
- Создаёт ли сама окружающая среда дополнительные опасности для героев?
- Могут ли герои покинуть границы основной территории и что их там ждёт?

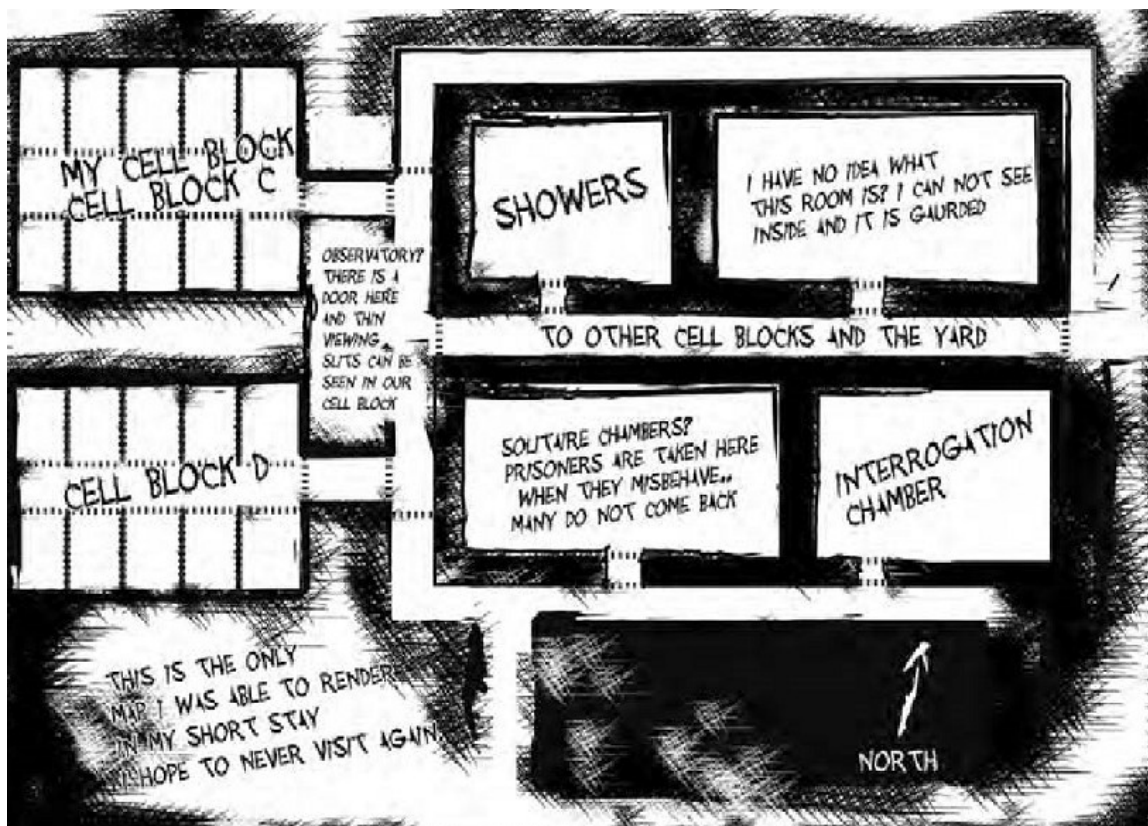
Карты

Так называемая *Бутылка* – одна из тех редких хроник, в которых вам просто необходимо заранее начертить карту окружающей местности. Это не означает, что вы обязаны сразу показывать её персонажам. В некоторых историях вы даже можете выдавать персонажам фрагменты одной общей карты, повышая их осведомлённость об окружающем мире по мере продвижения по сюжету.

Не перетруждайтесь и знайте, что многие карты вы можете найти в Интернете. Само собой, вы не обнаружите там схем современных тюрем, однако карты старинных темниц вполне можно отыскать на просторах Сети.

В случае с тюрьмами и аналогичными картами не забудьте о следующих локациях: камерах (включая специальные блоки для одиночного заключения и охранные комнаты), общих помещениях, тренажерных залах, тюремном дворе (разумеется, предназначенного только для ночных прогулок), комнатах для посетителей, офисах, гардеробах, подсобках, часовне, библиотеке, столовой (если в тюрьме сидят не только вампиры), больнице и актовом зале.

Если действие истории разворачивается *не* в тюрьме (например, на тропическом острове), обязательно снабдите всю территорию пещерами и другими естественными образованиями. К слову, именно за такие элементы ландшафта будет вестись борьба между конкурирующими бандами.



Пояснение снизу: Это единственная карта, которую мне удалось составить за своё короткое пребывание в застенках. Надеюсь, мне никогда не понадобится туда возвращаться.

Слева направо и сверху вниз:

- Тюремный корпус С (я сидел именно в нём)
- Обсерватория? Из моего корпуса была видна дверь и тонкие щели, через которые можно было смотреть наружу.
- Душевая
- Понятия не имею, для чего предназначена эта комната. Заглядывать внутрь не позволялось, и её постоянно охраняли.
- Дорога в другие тюремные корпуса и во двор
- Тюремный корпус D.
- Карцер? Я знаю только, что туда уводили провинившихся заключённых, и они больше никогда к нам не возвращались.
- Комната для допросов

Конкуренты

С большой вероятностью, в заключении персонажам придётся схлестнуться с одной или несколькими группами других арестантов (или выживших). Если такая группа в истории будет только одна, конфликт быстро приобретёт жестокий и кровавый характер. Если помимо протагонистов в истории будут действовать сразу две группы, вы сможете добавить в игру политические элементы.

Начиная с трёх дополнительных групп, история приобретёт более стабильный характер. Каждая из конкурирующих групп будет понимать, что ввязавшись в войну с одной или двумя другими, она ослабит свою защиту от третьей или четвёртой.

Сила антагонистов

Подумайте о том, чтобы дать соперникам главных героев побольше опыта. По меньшей мере, сделайте их на 15% сильнее протагонистов, поскольку у вас будет меньше времени на проработку умных и сложных тактик, чем у самих игроков, сосредотачивающихся только на своей группе.

Если протагонисты только недавно появились в тюрьме (на острове, корабле, леднике и так далее), дайте врагам на 20-25% опыта больше.

Запас крови

Запланируйте определённый уровень Витэ, который вампиры со всей окружающей территории могут черпать из ночи в ночь, *не* рискуя распространением заболеваний и прочими негативными обстоятельствами.

В целом считайте, что на одного вампира на такой ограниченной территории должно приходиться не меньше пяти человек (лучше шесть). Если история повествует об особенно трудных обстоятельствах выживания, сократите это количество до условных 3,5 человек на вампира.

Обязательно отмечайте оставшийся запас крови в конце каждой сессии. Если за первые три главы запас крови сократился более чем на 20%, условия выживания становятся Отчаянными. Если он увеличился на 20 и более процентов, они становятся Выгодными. В остальных ситуациях они остаются Стабильными.

В Отчаянных условиях все обитатели окружающей территории получают штраф -1 к проверкам Самообладания, а для восстановления Воли им нужно проходить проверки Самообладания, при провале которых они так и не получают заветных очков (делайте по броску за каждое очко Воли, которое должен восстановить Сородич).

В Выгодных условиях все персонажи приобретают +1 дайс при проверках Самообладания. Правила восстановления Воли не изменяются.



Кровь за решёткой

Если вампиров посадили в тюрьму, и приговор не предполагает их погружения в торпор, охрана обязана выделять им по очку Витэ за ночь. Более того, как и в тюрьмах реального мира, в таких застенках быстро найдутся менялы, которые готовы предложить окружающим дополнительные запасы Витэ в обмен на другие ресурсы или услуги.

И разумеется, обязательно проработайте образ тюремщиков – хотя в некоторых сеттингах в роли таких "тюремщиков" могут выступать хищники или чудовища, рыщущие за пределами стартовой территории.



События

Для того чтобы игра не стояла на месте, регулярно оповещайте игроков о происшествиях, резко меняющих жизнь за решёткой или на острове. Вот только несколько ключевых примеров таких событий:

- Обнаружение смертных (или другой добычи, включая готовые хранилища крови) в труднодоступной локации
- Появление странного существа на определённом расстоянии от стартовых локаций
- Прибытие нового заключенного – вероятно, довольно значимого
- Шторм, наводнение или другой катаклизм
- Порча продуктов или эпидемия, мешающая смертным восстанавливать Здоровье (и потому сокращающая запасы доступной крови)
- Перевод надёжно подкупленного охранника в другое крыло тюрьмы
- Пожар
- Обнаружение древней карты, показывающей возможный путь на свободу

В отличие от вышеописанных событий, действия конкурентов никогда не должны происходить случайным образом. Совершайте от лица антагонистов достаточно агрессивные, но разумные ходы. И самое главное: позволяйте игрокам предвидеть действия конкурентов хотя бы в общих чертах.

Изоляция

Если *Бутылка* показывает, как выглядит общество Проклятых, согнанных на один ограниченный отрезок земли, то *Изоляция* и вовсе отказывается от самой идеи этого общества. В такой хронике не существует ни ковенантов, ни более мелких фракций. Вполне вероятно, в ней не существует и кланов в типичном понимании этого слова. Кланов определяют сущность вампира, но ничего не говорят о его культурных и организационных связях с другими Проклятыми. В некоторых историях других Проклятых может не быть и вовсе.

Бегство от одиночества

Изоляция задаёт игрокам чрезвычайно простой вопрос. Что вы будете делать, получив в свои руки мистические способности, но одновременно – став проклятым кровососом. Город целиком принадлежит вам. У вас нет старейшин, которым нужно служить, или организаций, в которые нужно вступать. Скорее всего, у вас нет даже ближайших соседей.

Но вместе с тем это означает, что вы беспредельно одиноки. До тех пор, пока вы не найдёте других вампиров или людей, которым сможете доверять, ваша жизнь будет медленно превращаться в кошмар наяву.

Так как борются с одиночеством большинство вампиров? На этот вопрос существует много ответов, но самыми основными можно назвать следующие пять вариантов:

- Они находят других вампиров
- Другие вампиры находят *их*
- Они создают других вампиров
- Они открывают свой секрет нескольким смертным
- Они умирают или погружаются в торпор.

Изучение Дисциплин

Помимо темы и сеттинга, эта хроника изменяет и некоторые игромеханические элементы **Vampire: the Requiem**. Поскольку у персонажей теперь нет “инструкторов” и “учителей”, освоение мистических сил, знакомых игрокам по обычным играм **Vampire**, теперь проходит немного иначе.

Составьте небольшой список из Дисциплин, которыми владеют протагонисты. Несмотря на то, что они именно *владеют* такими способностями, их необученное сознание ещё не умеет с ними управляться. Всякий раз, когда в игре возникает ситуация, в которой игроку было бы выгодно обратиться к одной из своих Дисциплин, Рассказчик *сам* активирует эту Дисциплину. Успехи, полученные при её активации, он записывает на отдельном листочке.

С повествовательной точки зрения считается, что вампир активирует Дисциплину подспудно и неосознанно, иногда даже не понимая, что изменения в окружающем мире (или преобразования его тела, или другие эффекты Дисциплины) вызваны им самим. Как только сумма таких успехов становится равна 15, вампир наконец осознаёт, как может управлять этой силой.

Аналогичным образом, иногда Рассказчик просит игрока пройти проверку Сообразительности + Оккультизма. В случае успеха персонажа охватывает короткая череда воспоминаний, принадлежащих его сиру или грандсиру.

Воспоминания показывают ему, как его предки осваивали подобные Дисциплины или обретали другие полезные знания. В случае исключительного успеха игрок и вовсе на несколько минут переносится в сцену флэшбека, в котором он видит, что и как делали его предки.

Трансцендентность

Это может показаться неочевидным, однако хорошая история о Трансцендентности – это история о тяготах, с которыми Проклятым приходится иметь дело из ночи в ночь. А для того чтобы эти тяготы были по-настоящему сильными – и заставили персонажа встать на путь искупления, – Рассказчику нужно как следует отразить их в игре. И именно с лёгкой руки Рассказчика проблемы Реквиема в хронике *Трансцендентности* становятся для персонажей намного значимее, чем в любой другой истории о вампирах.

Охота

Начните с простого: изобразите, как много страданий вампир приносит жертвам во время охоты. Какой бы ни была та или иная сцена кормления – страстной, сложной, безумной или необходимой – она должна быть ещё и *неправильной*. Покажите, что вампир делает с человеческим телом и мозгом. Как он вредит не просто жертве, но и её семье. Как мучаются родственники убитых им жертв.

Более того, жертвы Сородича должны приобрести полноценные личности. У них может не быть имён и подробных описаний, однако они должны быть живыми людьми со своими сиюминутными целями (достижение которых, вполне возможно, и было прервано персонажем). Кем они *не* должны быть в вашей истории, так это абстрактными сосудами с кровью.

Если вы хотите подчеркнуть ужас кормления в особенно ярком, гротескном ключе, заявите, что в этой истории Проклятые будут проходить проверку безумия при *любом* кормлении, даже если не чувствуют явного голода. Провал такой проверки означает, что вампир впадает в безумия и гарантированно убивает жертву. Для сопротивления безумию игрок должен накопить сумму успехов, равную 11 – Человечности его персонажа.

Ещё более радикальное изменение заключается в том, что вы можете запретить вампирам питаться кровью животных – как, разумеется, и замороженной кровью. Пусть они причиняют вред людям. Пусть видят, какие ужасы ждут их на протяжении *тысячелетий* загробной жизни, если они не найдут пути к Трансцендентности.

И наконец, вы можете построить игру на легенде о том, что вампиры обязаны убивать своих жертв, чтобы получить хоть какое-то насыщение. В этом случае персонажам придётся убивать смертных, чтобы выпитая ими кровь усвоилась в организме и превратилась непосредственно в *Витэ*. Конечно, это серьёзно меняет сам тон игры, но в то же время подчёркивает монструозность вампиров и заставляет их искать выхода из той метафизической клетки, в которой они оказались.

Человечность

В дополнение к этому, кормление отныне рискует понизить саму Человечность Проклятого.

Человечность	Преступление	Запас дайсов
7	Питание кровью жертвы, которая согласилась поддаться укусу	Четыре дайса
6	Обман жертвы в целях питания	Три дайса
5	Насильственное питание	Три дайса
4	Убийство жертвы в порыве безумия	Три дайса
3	Убийство жертвы <i>не</i> в состоянии безумия	Два дайса
2	Регулярное убийство жертв без погружения в состояние безумия	Два дайса

Не в последнюю очередь эта система необходима для того, чтобы подтолкнуть персонажей к поиску замороженной крови или животных. Тем не менее, не идите на поводу у собственных игроков и не облегчайте жизнь их персонажам! Пусть зверей будет мало, и в каждой тушке бродячего пса или канализационной крысы окажется всего несколько пунктов Витэ.

Безумие

Для того чтобы безумие тоже казалось вампирам ещё более жутким и омерзительным состоянием, чем в стандартных реалиях **Vampire: the Requiem**, запретите игрокам вкладывать Волю в сопротивление безумию и заявите, что отныне запас дайсов при сопротивлении этому состоянию не может превышать Человечность вампира.

Кроме того, постарайтесь вообще провоцировать эти проверки как можно чаще.

Метка хищника

Мало какую проблему, свойственную ночной жизни Сородичей, можно усугубить так просто, как Метку хищника. Всё, что требуется от Рассказчика – это заявить, что вампир проходит соответствующую проверку, когда видит другого Сородича не впервые в жизни, а *впервые за ночь*.

Дневное время

Для того чтобы вампир тяготился именно *ночной* стороной своей жизни, используйте следующие правила. Прежде всего, ограничьте проверку на бодрствование одним-единственным броском. Таким образом, игрок может сделать бросок на Человечность своего протеза, но после этого вампир всё равно уснёт мёртвым сном.

В дополнение к этому – или *вместо этого* – подумайте о следующих возможностях:

- Что если каждая проверка Человечности будет стоить вампиру одного очка Витэ?

- Что если исключительный успех позволит вампиру бодрствовать всего сцену, а не весь день?
- Что если исключительный успех позволит ему бодрствовать весь день, но в начале каждой сцены ему придётся вкладывать по очку Витэ?
- Что если вампир *вообще* не сможет бодрствовать в дневное время, вне зависимости от своей Человечности?
- Что если спящему вампиру придётся вложить очко Витэ в саму проверку Сообразительности, позволяющую заметить, что в его логове что-то не так? В случае успешной проверки он должен будет вложить ещё одно очко Витэ и пройти проверку Человечности, чтобы проснуться.
- Что если для бодрствования вампир должен вложить очко Воли?
- А что – если ему придётся вкладывать по очку Воли в каждую проверку Человечности?
- Или хотя бы одно очко Воли для того, чтобы бодрствовать до наступления темноты?
- Наконец, что если вампир просто не сможет вкладывать Волю в совершение каких-либо действий в дневное время?

Искание

Выше описаны только проблемы, подталкивающие вампира к поиску истинное человечности. Настоящая история начинается в тот момент, когда вампир приступает к этому поиску.

С игровой точки зрения персонаж, желающий обрести истинную Человечность, должен обладать хотя бы восьмым уровнем этой характеристики. Если уже после начала поиска Человечность понизится до 7 или ещё меньшего уровня, весь путь придётся начать с начала.

Понимаете, зачем нам нужны были правила, делающие проверки Человечности более регулярными? Пусть вампир старается пить лишь звериную кровь. Пусть он воздерживается от траты Витэ, улучшения своих физических Атрибутов, использования Дисциплин и других мистических качеств.

Если благодаря новым правилам вы ставите персонажа в условия, в которых он обязан регулярно питаться, пусть он проходит проверки Человечности с бонусом +3 – но лишь до тех пор, пока он охотится исключительно ради выживания.

Искушение

За каждое очко Человечности ниже 7 игрок должен выбрать по одному преступлению, которое его персонаж совершил в качестве вампира. Если игра только началась, эти преступления можно вписать в “предысторию” персонажа. Например, если в начале игры персонаж обладает 5 уровнями Человечности, ему нужно искупить два таких преступления.

Каждый акт искупления занимает одну историю, по окончании которой Рассказчик старается выдать игроку ровно столько опыта, чтобы тот смог восстановить очко Человечности.

Если вы рассказываете историю о целой коте́рии, выбирайте преступления, которое она совершила коллективно. Если у кого-нибудь из членов коте́рии

Человечность оказывается ниже, чем у остальных, *всем* придётся искупить большее число преступлений.

Когда в жизни Сородича не остаётся злодеяний, которые он мог бы исправить, он должен совершить ещё одно, особенно показательное действие, которое продемонстрирует его добродетельность и позволит повысить Человечность до восьмого уровня.

Если вы хотите рассказать хоть сколько-нибудь серьёзную и долгую историю, на одно лишь это действие должно уйти ещё несколько сессий. При желании игроки могут совершить *несколько* добродетельных актов: в этом случае проведите ещё несколько сессий, по окончании которых они повысят Человечность до девятого уровня.

Если Трансцендентности ищет только один вампир, а другие лишь помогают ему в исканиях, Рассказчик может автоматически повысить его Человечность на один уровень, а остальным игрокам просто выдать дополнительный опыт.



Быстрое искупление

Вообще, история о Трансцендентности не должна быть короткой. Она показывает не только духовные поиски главных героев, но и возможность обратить вспять сам процесс трансформации человека в Проклятого. Таким образом, короткой историей о Трансцендентности может быть только та, что рассказывает о *начале* поисков. Если в конце истории вампир бросит эту затею, с точки зрения атмосферы это будет даже лучше, чем если он продолжит идти к Трансцендентности где-то за кадром.

Тем не менее, если вам хочется рассказать историю о превращении Проклятого в человека, однако не хочется тратить на это десятки сессий, постройте свою историю на распространённых мифах о вампирах, которые смогли стать людьми после убийства собственных сирот.

Кроме того, вампир может стать человеком, проведя какой-нибудь сложный, таинственный ритуал, практически неизвестный современным Сородичам.

Наконец, вы можете ввести в игру концепцию “Антиобращения”, в ходе которого вампир должен найти человека, искренне любящего его, и погрузить себя в голодный торпор, чтобы вывести из организма всё Витэ. После этого любящий его человек должен окропить губы Сородича своей кровью. Если в этот момент пробудившийся персонаж не впадёт в голодное безумие, спустя непродолжительное время он снова станет живым человеком.

Не стоит и говорить, что все эти варианты серьёзно меняют реалии **Vampire: the Requiem** и хорошо подходят только для игр один на один.



Долгий и трудный путь

Когда вампир чувствует, что готов к искуплению, он должен найти группу смертных, которые его *не знают*. После этого он должен осознанно начать помогать им, искреннее желая улучшить их жизнь.

Если только Рассказчик не хочет как-либо изменить эту систему, всего персонажу надлежит совершить семь великих деяний, каждое из которых отражает ту или иную Добродетель.

Обратите внимание, что такая помощь должна быть нравственной по своей природе: ни один вампир не может стать человеком, помогая банде преступников захватить город.

Когда смертные поймут, что обязаны своим благополучием Проклятому, его разуму интуитивно откроется секрет последнего ритуала, ведущего к подлинному возрождению.



Награда за добродетельность

Хотя сама природа добродетельности предполагает бескорыстную помощь людям, Рассказчик может наделить игрока бонусом +1 к сопротивлению пагубным эффектам вроде безумия.



Ритуал возрождения

Когда вампир чувствует, что готов к просветлению, он должен собрать вокруг себя доверенных смертных и выйти на открытое пространство, чтобы встретить рассвет.

Для простоты считайте, что солнце восстаёт ровно 40 раундов. В первые 20 из них оно наносит вампиру только по одному пункту урона. Следующие 10 – по два очка повреждений и в последние 10 – по три.

Тем не менее, сущность ритуала распространяет весь урон поровну между *людьми*, не затрагивая самого вампира. Урон носит агgravированный характер. как нетрудно посчитать, всего люди получают 70 очков повреждений.

Каждый из смертных должен касаться вампира, чтобы взять на себя предназначенный для него урон. Считайте, что одного вампира могут касаться не больше двадцати человек, а потому даже в лучшем случае они получают болезненные ожоги. Теоретически участие в ритуале может убить человека на месте.

Что теперь?

Вампир победил. Он больше не проклят. С большой вероятностью, если только вы не решите иначе, он снова стал человеком. Что дальше?

Самый очевидный ответ заключается в том, чтобы завершить хронику. История персонажа была интересна нам именно потому, что он стремился к великой цели. Мы не обязаны придумывать, как изменится его жизнь после того, как он добился своего.

Если вы всё-таки продолжаете хронику и вампир действительно стал человеком, можете гарантировать, что он никогда не будет Обращён снова. Если он остался вампиром, вы можете наделить его сверхспособностями, недоступными простым Сородичам. С этого момента хроника может приобрести характер своеобразной

истории о супергерое, в которой мы видели, как персонаж становится кем-то большим, чем от него ожидали.

Наконец, если игрок сам этого захочет, вы можете рассказать историю о поиске “новой Трансцендентности”, в которой персонаж пытается обрести просветление уже в своём трансцендентном состоянии. Но это уже отдельная тема, которую мы целиком оставляем на откуп Рассказчику.

Соло

Прочитав название *Соло*, многие игроки захотят пропустить эту главу, полагая, что им не нужно знать правила, предназначенные для игры один на один. Тем не менее, как создатели сеттинга **Vampire** мы настоятельно рекомендуем вам прочитать хотя бы несколько первых советов. Возможно, они сослужат вам добрую службу вам даже в коллективных историях.

Особый статус протагониста

Игроки не всегда это понимают, но в коллективных играх протагонисты чаще всего обладают уникальным преимуществом, которое делает их персонажей несоизмеримо сильнее любых второстепенных героев. Это сам статус *протагониста* – гарантия того, что даже в критический момент история будет ориентироваться на интересы главных героев и давать им хотя бы крохотную возможность успеха.

Например, хотя ни в одной книге правил вы не найдёте следующих утверждений, фактически мы можем говорить о следующих неизменных принципах ролевой игры:

- Персонажи не умрут, если только не совершат чего-нибудь совершенно безумного.
- Даже в последнем случае у них будет шанс всё исправить (например, Рассказчик может спросить, точно ли они хотят совершить столь опрометчивый поступок).
- В отдельных случаях они даже могут выставить свой провал как тактическую уловку, заставляющую антагониста ослабить бдительность.
- Вероятнее всего, персонажи не станут предавать друг друга – во всяком случае, когда дело касается сюжетно значимых сцен.
- Самое главное: окружающий мир будет подыгрывать персонажам. Антагонисты будут обладать приблизительно теми же силами, что и они. Если нет, они будут обладать уязвимыми точками, которыми обязательно смогут воспользоваться персонажи. Герои наверняка получают обещанную награду. И наконец, их благополучию не придёт конец из-за какого-нибудь нелепого, абсолютно случайного инцидента, в котором они не повинны сами.

Повторим: всё это касается *коллективных* ролевых игр. Но в одиночных историях число персонажей по определению сводится к одному. А это значит, что у единственного героя игры нет друзей, в верности которых он был бы уверен на сто процентов, нет союзников, застрахованных от гибели так же, как он, нет товарищей, которые помогли бы ему исправить собственный опрометчивый шаг, и нет боевых соратников, которые использовали бы уязвимые точки антагониста вместо него.

Ещё один аспект коллективных игр, отсутствующих в одиночных хрониках, заключается в том, что интересы всей группы ставятся несколько выше личных сюжетных ветвей. Такое может и не бросаться в глаза, поскольку эти аспекты не всегда конфликтуют, однако когда игрокам приходится выбирать между личной сюжетной линией и коллективной историей, приоритет машинально отходит к последней.

В-третьих, игроки часто консультируются друг с другом и быстро отказываются от заведомо глупых идей. В одиночной хронике это невозможно просто по умолчанию.

Менее очевидный, но всё-таки неотъемлемый аспект коллективных игр состоит в том, что игроки часто знают о персонажах друг друга больше, чем, с точки зрения здравого смысла, должны знать их персонажи. Само собой, иногда Рассказчик уводит одного из игроков в соседнюю комнату, чтобы обсудить с ним “сверхсекретные данные”, но почти все остальные сведения доступны всей группе разом.

И последний факт, касающийся не столько игрового процесса, сколько внешних условий коллективной игры, заключается в том, что Рассказчику не всегда удаётся собрать компанию для продолжения начатой хроники.

Соло представляет собой одно большое противоядие для излишне удобных правил коллективной игры. Собраться вдвоём куда легче, чем вчетвером или вшестером, но особенно важно то, что единственный игрок просто не сможет заранее ждать послаблений, которые Рассказчик неизбежно (и не всегда даже осознанно) делает для целой компании.

Персонаж

Самое важное правило, касающееся проработки героя для одиночной игры, состоит в том, что протагонист не должен специализировать на одной, двух или трёх ключевых сферах деятельности. По возможности игрок должен сделать его самодостаточным, если даже не универсальным.

С практической точки зрения это значит, что у него должны быть друзья (Союзники, Слуги, Наставник или даже самые настоящие, истинные друзья), умение узнавать неявную информацию, способности к выживанию и – поскольку это всё ещё игра в жанре остросюжетного приключения – хотя бы самые базовые боевые навыки.

Почему персонаж один?

На этот вопрос может существовать много ответов, однако некоторые из них работают в рамках **Vampire: the Requiem** лучше других. Вот они:

- Персонаж только что вышел из торпора.
- Вампир занимает редкую в мире Сородичей должностную позицию, заставляющую его странствовать по доменам и решать проблемы своего ковенанта, клана или другого сообщества. Ничто не мешает сделать его и простым наёмником.
- Протагонист бродит по миру, поскольку нигде не может найти свой истинный дом.
- Герой изгнан из родного города.
- Сородич ищет других вампиров, с которыми он мог бы образовать кoterию. В некотором смысле вся игра – просто особенно долгая прелюдия, ведущая к полноценной “многопользовательской” истории.

Песочница

Хотя некоторые игроки вкладывают в это слово немного иной смысл, в целом песочницей принято называть истории, в которых сам курс сюжета определяет

игрок. Рассказчик отвечает лишь за создание мира – настолько свободного для исследования, насколько это возможно.

Мы не станем давать советы по проработке такого мира. Напротив, здесь мы поговорим о том, как Рассказчику *удержать* героя от путешествия куда-нибудь в другую точку земли.

Прежде всего, создайте своего рода “давление”, которое заставляет героя остаться на месте. Иногда оно принимает форму совершенно буквального, материального, физического барьера, который мешает герою покинуть домен, хотя чаще речь идёт о психологическом или социальном давлении, которое заставляет вампира искать реализации своих желаний в родном домене, а не за рубежом.

Когда игра уже начнётся, старайтесь действовать проверенным методом пряника и кнута. Показывайте, насколько недружелюбна среда за пределами города, и в то же время подчёркивайте, сколько новых возможностей ожидает игрока в домене.

Для того чтобы окружающий мир не казался статичным, старайтесь организовывать события так, чтобы персонаж периодически сменял место действия, но оставался в этой новой локации. Снимайте барьеры, некогда мешавшие персонажу сменить локацию, позволяйте ему перейти в новое место, а затем ставите барьеры на место, мешая вампиру вернуться назад.

Единственная ключевая рекомендация: не будьте слишком назойливы. Одно дело ограничивать персонажа для повышения напряжения и совсем другое – мешать ему принимать собственные решения. Создавайте давление и барьеры, а не рельсы и коридоры.

Личные страхи

С точки зрения темы *Соло* мало чем отличается от других игр **Vampire: the Requiem**. Единственное преимущество такого формата перед коллективными играми заключается в том, что *Соло* позволяет вам как Рассказчику создать целую череду сцен, которые будут хотя бы немного пугать вашего игрока. И сделать это куда легче именно с одним участником, а не с целой командой знакомых.

Поговорите с друзьями, товарищами и знакомыми своего игрока. Узнайте, чего он боится или какие темы считает серьёзными. Если возможно, вводите подобные темы в игру и сталкивайте его лицом к лицу со своими страхами.

Потакание

Ещё одно явное (и немного недооценённое) преимущество одиночной игры заключается в том, что в ней игроку легче совершать спорные, нравственно неоднозначные действия, чем в коллективной истории. Как правило, другие игроки удерживают своих товарищей от чересчур жутких преступлений хотя бы по той причине, что тогда им пришлось бы соседствовать с обладателем пониженной Человечности.

Но в одиночной игре персонажа не сдерживает никто! Более того, вы как Рассказчик должны *подталкивать* игрока к совершению действий, которые редко удаётся осуществить в коллективной хронике. Пусть он творит злодеяния! В конце концов, это не реальный мир, и в действительности никто не пострадает от его рук. Но затем посмотрите, как он начнёт относиться к своим игровым поступкам в реальной жизни. Вот *это* и есть настоящий психологический триллер.

Уникальные возможности

Свои сюрпризы такой формат приносит и с игромеханической точки зрения. Прежде всего, в коллективных играх присутствует своего рода "усреднение" Статуса и Человечности протагонистов.

За редкими исключениями, окружающие относятся ко всей котерии не как к группе вампиров, обладающих разными уровнями Статуса, а как к монолитной организации, обладающей "средним" показателем этой характеристики.

Похожим образом обстоит дело с Человечностью, поскольку – опять же, за редкими исключениями – компания действует приблизительно с одной степенью добродетельности или безнравственности.

В одиночной хронике эта проблема полностью исчезает. По мере изменения Статуса и Человечности своего персонажа игрок начинает сталкиваться и с меняющейся реакцией окружающих.

Что ещё важнее, когда персонаж становится жертвой мистических сил, изменяющих его восприятие или сознание, игрок сам перестаёт отличать то, что реально в игре, а что только чудится его персонажу. В конце концов, сам Рассказчик отныне не делит описываемую информацию на ту, что предназначена для котерии, и ту, которая отводится только герою, страдающему от галлюцинаций.

Любые сведения – и реальные, и воображаемые – теперь озвучиваются для единственного игрока. И помехи в его восприятии могут длиться целыми сессиями. Только представьте, что будет, если в конце истории игрок узнаёт, что всё это время его персонаж находился под воздействием Доминирования!

Чистые монстры

Любая книга, опубликованная в рамках **Vampire: the Requiem**, подчёркивает мысль о монструозности главных героев этой игры. Однако она описывает и их светлые стороны, добродетели и стремление к сохранению человечности.

Но что будет, если мы попробуем относиться к вампирам как к самым буквальным монстрам? На этот вопрос и отвечает текущий раздел.

В отличие от других глав, пытающихся усложнить и дополнить базовый материал игры, раздел *Чистые монстры* показывает, как можно получить удовольствие от **Vampire: the Requiem**, упростив игру до предела.

Упрощение первое:

Атрибуты

Вместо девяти подробных Атрибутов вы оставляете только три: Воздействие, Аккуратность и Сопротивление. Игроки распределяют между ними 4, 3 и 2 пункта, не получая бесплатных стартовых уровней. Предупредите игроков, что повышать Атрибуты за очки опыта *невозможно*.

Дэва повышают Аккуратность на +1 уровень, Гангрел делают это с Сопротивлением, Мехет – с Воздействием или Аккуратностью по своему выбору, а Носферату и Вентру делают выбор между Воздействием и Сопротивлением.

Здоровье протагониста равно его Сопротивлению + Размеру. Защита и Инициатива полностью дублирует значение Аккуратности. Скорость равна Аккуратности + Воздействию + стандартному видовому фактору.

Упрощение второе:

Пороки

Навыков и Специализаций в такой игре нет, поскольку эти характеристики делают персонажей похожими на людей. Они делают их правдоподобными. Они делают их симпатичными. Вместо них в истории о настоящих монстрах используется система Пороков.

Каждый персонаж обладает всеми семью Пороками. Когда персонаж охотится или использует всевозможные силы крови (вроде кровавой симпатии), он обращается к своему Чревоугодию. Из Дисциплин Чревоугодие отвечает прежде всего за Кру́ак. Из менее очевидного стоит добавить, что Чревоугодие заменяет и Оккультизм.

Похоть связана с соблазнением и попытками манипулировать страстями жертв. Многие способы применения Ясновидения в игре будут связаны с Похотью.

Зависть отвечает за воровство, Доминирование и попытки обогатиться за чужой счёт во всех смыслах слова.

Гордыня позволяет сопротивляться Ротшреку и помогает впечатлять окружающих.

Гнев связан прежде всего с насилием, хотя игроки могут добавлять его рейтинг к некоторым проверкам Анимализма.

Жадность добавляется к любым проверкам, связанным с попытками стать влиятельнее и богаче.

Лень помогает решать проблемы чужими руками или попросту *избегать* работы. Использование Скрытности или Затемнение наверняка будет основано на проверке Лени.

Всего персонаж получает 14 очков на распределение между Пороками и ещё +1 очко добавляет в зависимости от своего клана.

Дэва: Похоть

Гангрел: Гнев

Мехет: Зависть

Носферату: Лень

Вентру: Гордыня

Игрок может оставить один (и только один) Порок на нулевом уровне. В таком случае он *никогда* не сможет развивать этот Порок до более положительных значений – даже за очки опыта.

Большинство проверок предполагают формирование запаса дайсов из Атрибута + Порока, однако в некоторых случаях Рассказчик может решить, что персонаж проходит проверку одного лишь Порока без каких-либо дополнений.

Добродетели

Добродетели не обладают собственным рейтингом – это противоречило бы идее игры. Вместо этого персонаж обладает одной из семи Добродетелей просто как некой стабильной и неизменной чертой, которая наделяет его легчайшим подобием человечности.

Прежде всего, наличие Добродетели позволяет вампиру сопротивляться безумию. Вложив очко Воли, игрок должен описать, как тяга к своей Добродетели помогает вампиру вырваться из состояния абсолютного страха, превозмочь жажду крови или подавить в себе ненависть ко всему живому.

В дополнение к этому, если определённая проверка тематически связана с Добродетелью персонажа, игрок может добавить к броску от одного до пяти дайсов. Поскольку проявление Добродетели считается среди вампиров признаком слабости, сразу после такого действия игрок должен пройти проверку любого Порока по своему выбору. Если ему не удаётся получить сумму успехов, равную добавленным дайсам (от одного до пяти), вампир получает пункт Слабости.

Слабость

В каком-то смысле Слабость можно назвать перевёрнутой Человечностью. В начале игры каждый протагонист обладает только одним очком Слабости. Чем выше становится уровень этой характеристики, тем больший ужас чудовище начинает испытывать перед самим собой.

Когда Слабость протагониста достигает десятого уровня, он окончательно переосмысливает свою загробную жизнь и пытается встать на путь человечности. Увы, с игровой точки зрения это означает, что персонаж выходит из-под управления игрока и, скорее всего, становится жертвой других вампиров.

Воля

Значение Воли в такой игре равно Сопротивлению + самому развитому Пороку. Персонаж восстанавливает по очку Воли каждый раз, когда утоляет Порок или следует своей Добродетели.

Преимущества

В отличие от стандартных реалий **Vampire: the Requiem**, в хронике *Чистых монстров* существуют лишь Социальные Преимущества, которые приобретают тесную связь с Пороками протагонистов.

- Богатство = Жадность. Заменяет Ресурсы и другие характеристики этого рода.
- Имущество = Зависть

Если Богатство измеряет общую состоятельность протагониста, Имущество показывает, что у него есть на руках в настоящий момент. Считайте это Преимуществом прямым аналогом Убежища, хотя в некоторых ситуациях может также заменить Ресурсы.

- Стадо = Чревоугодие
- Сексуальность = Порок. Заменяет Сногшибательную внешность.
- Статус = Гордыня.

Поскольку в таких играх Статус отражает положение Проклятого во всём городе, всех ковенантах, кланах и организациях, при желании игрок может понизить значение Статуса на -1 уровень при взаимодействии со всеми вампирами *кроме* одной определённой организации. В этой организации он получает бонус +1. Чистое базовое значение Статуса в таком случае не используется.

- Слуги = Лень
- Сила крови = Гнев

Персонажи, не обладающие ни одним уровнем Гнева, приобретают первый уровень Силы крови бесплатно, однако утрачивают очко любого Социального Преимущества.

О чём эта игра?

В отличие от большинства историй **Vampire: the Requiem**, хроника *Чистых монстров* повествует о монстрах, которые не должны вызывать у окружающих какие-либо симпатии или даже попросту *понимание*. Перестаньте воспринимать своих персонажей как глубоких антигероев, мучимых тонкими психологическими нюансами и проблемами. Пусть они станут для вас просто монстрами, в роли которых вы выступаете.

Равным образом, сюжет в таких историях должны создавать сами протагонисты. Пусть Рассказчик расслабится и не пытается создать сложную историю. Это игра о монстрах, охотящихся на людей и потакающих своим порокам – не больше того.

И самое главное: не игнорируйте вышеописанные правила. Вы можете изменять их и перестраивать по своему усмотрению (например, если вам хочется придать чудовищам более человеческий облик, сделайте Добродетели более важной частью игры), однако попробуйте создать яркую, насыщенную, эмоциональную историю благодаря предложенным выше принципам.

Это история о чудовищах, и на игромеханическом уровне персонажи должны постоянно испытывать границы своих Пороков. Посмотрите, куда их заведёт

потакание своему Гневу, Похоти и другим смертных грехам. Дайте игрокам попробовать себя в роли настоящих чудовищ!

Глава третья: Антагонисты

Мало что может обеспечить более гармоничную связь между разными частями хроники, чем наличие запоминающегося антагониста.

Вопреки популярной интерпретации этого слова, антагонист не всегда становится “врагом” главных героев. Хороший антагонист и вовсе *напоминает* протагонистов, но выражает идеи или преследует цели, которые протагонисты оказываются просто не в состоянии принять.

В сущности, у интересного антагониста должна быть всего одна задача на всю игру: он должен вовлекать героев в противостояние. Тем не менее, выражаясь конкретнее, это противостояние строится на трёх принципах: создании проблемы для главных героев, их объединении для решения этой проблемы и невозможности просто выйти из противостояния.

О создании антагонистов, способных вовлечь героев в подобное противостояние, и повествует эта глава.

Шаг первый:

Концепция антагониста

Как и создание игровых персонажей, проработка антагониста начинается с его образа. Задайте себе вопрос: “Что антагонист попытается сделать?” В этом смысле полезно рассматривать антагониста как *физическое выражение игровой темы*. Именно поэтому вам и не обязательно изображать его как “врага”. Технически он может быть даже другом протагонистов – однако таким, который будет из ночи в ночь вести персонажей к моральному краху, падению Человечности, совершению злодеяний или просто принятию своей монструозной сущности.

Старайтесь давать простые ответы. “Антагонист попытается завоевать сердце одного из персонажей”, “антагонист попытается убить Князя и занять его место” – и так далее. Пока что вам не нужны никакие детали.

Как только у вас в голове сложится образ антагониста, составьте короткий список из четырёх-пяти прилагательных или наречий, которые вы могли бы тематически связать с этим персонажем. С большой вероятностью, это поможет вам определить стремления и желания антагониста в игре.

Шаг второй:

Сделайте антагониста посильной проблемой

Не игнорируйте этот пункт. Ваша задача состоит в том, чтобы сделать антагониста достаточно сильным, чтобы игроки не смогли расправиться с ним за один присест, но в то же время достаточно уязвимым, чтобы героям удалось победить его в конце хроники.

Как правило, это означает, что антагонист должен действовать не один. Спросите себя, кто вообще будет воплощать антагонистическую силу в игре. Пойдёт ли речь об одном-единственном Сородиче, паре союзников или целой организации? Будет ли вообще антагонист связан напрямую с миром Сородичей?

Что важнее всего, постарайтесь дать антагонисту характеристики, напоминающие способности главных героев. Посмотрите, на чём специализируются протагонисты, и припишите если не идентичные, то похожие характеристики антагонисту. Проследите за тем, чтобы сумма его Атрибутов + Навыков в каждой из таких сфер деятельности была на одно, два или даже три дайса выше, чем у героев. Это сделает антагониста достаточно сильным, чтобы героям пришлось попотеть в случае открытого противостояния – но вместе с тем гарантирует, что вложения нескольких очков Воли будет достаточно, чтобы протагонисты сумели выдержать эту схватку.

Если у вас в голове всё ещё не сложился конкретный образ *деятельности* антагониста, следуйте этому принципу схожести и дальше. Пусть он потакает тем же Порокам, что и большинство членов котерии. Пусть игрока обнаружат, что его биография напоминает их собственные предыстории. Пусть он тянется к тем же Добродетелям, что и они.

Шаг третий:

Определите главные характеристики

Возможно, вам не понадобится настоящий лист персонажа, однако вы должны хорошо представлять, какими способностями обладает антагонист. Определите если не все, то хотя бы главные из его Атрибутов, Навыков и Преимуществ. С другой стороны, не переборщите с его усилением: помните, что вы создаёте противника, которого герои *должны* победить по сюжету.

Если вы создаёте несколько дополнительных антагонистов (например, прихвостней ключевого злодея), подумайте и об их способностях – хотя бы в самых общих чертах.

Шаг четвёртый:

Психология антагониста

К этому моменту вы уже определились, чего хочет антагонист и как он пытается этого добиться. Самое время решить, *почему* он не может просто оставаться на месте и сидеть сложа руки – или даже помогать протагонистам.

Первый шаг к получению ответа на этот вопрос вы сделали ещё в самом начале, когда определили Порок и Добродетель своего антагониста. Но что важнее всего, вы записали несколько тематических прилагательных и наречий, показывающих, почему злодей вообще пытается совершить то, в чём ему будут мешать герои.

Шаг пятый:

Зацепки и увлечения

Свяжите антагониста с определёнными организациями (например, ковенантами), добавьте сведения о его увлечениях и пристрастиях, покажите, как он относится к действующим в истории лицам и в каких связях со стоит со своими кровными родственниками и так далее.

Шаг шестой:

Запланированные ошибки

При желании вы можете продумать наперёд одну-две ошибки, которые антагонист допустит в начале игры. Возможно, он слишком ленив или тщеславен – а потому недооценит угрозу, которую протагонисты представляют для его планов. Возможно, сначала он попытается справиться с героями руками собственных слуг – о чём горько пожалеет в дальнейшем.

Ничего страшного, если игроки не смогут победить антагониста даже вопреки этим запланированным ошибкам. Ваша хроника продлится немного больше – и только.

Шаг седьмой:

Поражение антагониста

Подумайте, как – вероятнее всего – произойдёт крах всех стремлений антагониста. Более того, подумайте о том, он отреагирует на своё поражение и что попытается сделать. Возможно, ситуация не допускает иного выхода, кроме его кончины, однако во многих случаях вы можете придумать что-нибудь поинтереснее. Например, антагонист может добровольно сдаться в плен или попытаться сбежать, чтобы нанести ответный удар уже в следующей истории.

Карта антагониста

Antagonist Design Worksheet

Chronicle Name: _____ *Theme:* _____

Mood: _____ *Player Characters:* _____

Antagonist Objective: _____ *Thematic Descriptors:* _____

*Player Character Attribute + Skill Highlights
(2 per Player Character):*

Unifying Trait(s): _____

Virtue: _____ *Vice:* _____

Engaging Trait(s): _____ *Weakness(es):* _____

Basic Motive: _____

Style of Action: _____

Likes: _____ *Dislikes:* _____

Reaction to Interference: _____ *Quick Description:* _____

Quirks: _____

Contingency One: _____ *Contingency Two:* _____

Final Message: _____

Notes: _____

Слева направо и сверху вниз:

Название хроники

Тема

Атмосфера

Протагонисты

Задачи антагониста

Тематические описания

Атрибуты + Навыки, свойственные и протагонистам (по 2 на игрока)

Характеристики, заставляющие игроков объединиться

Добродетель

Порок

Характеристики, вовлекающие игроков в борьбу

Слабости

Общая мотивация

Стиль действий

Любит

Не любит

Реакция на помехи

Быстрое описание

Причуды

Первая ошибка

Вторая ошибка

Последнее воззвание к протагонистам

Примечания