

Введение

Левиафан: Буря - сделанная поклонником игра, основанная на популярном Мире Белого Волка урегулирования Darkness(TM) и правил. Это было написано совместно членами RPG.net правления форума и не предназначено ни в каком случае как нарушение авторского права. Мы любим Вас, Белого Волка, не предъявляйте иск нам!

В письме Левиафана: Буря, у нас было несколько целей. Во-первых, мы хотели исследовать тематические возможности и возможности рассказа письма игры о классических монстрах ужаса, таких как Существо от Черной Лагуны или Глубоких Х. П. Лавкрэфта. Хотя сначала это было полусерьезной попыткой мозговой атаки, быстро стало очевидно, что область была настолько сильна реальное, хотя сделанный поклонником, игра могла выйти из него. Во-вторых, мы хотели избежать наложения с тематическими ядрами или официального Мира игр Темноты или самых известных игр поклонника. Наконец, мы хотели следовать за руководящими принципами, за которыми следовали другие игры: игра должна быть в состоянии к одинокому, но учесть переходы; характеры должны быть помесью человечества и чего-то чудовищного с большей частью опоры игрового опыта на баланс между двумя; и наконец, игра должна быть забавой и вознаграждением. Мы надеемся преуспеть.

В Левиафане: Буря, игроки берут на себя роль человека, родословная которого испорчена сущностью исконных бегемотов, вызывая странные преобразования и тела и ума.

[отредактировать]

Тема

Главная тема Левиафана: Буря - буря чудовищной половой зрелости." Левиафаны постоянно испытывают глубокое, болезненное преобразование во что-то, что является совершенно чуждым. Их тело и изменение ума, они понимают, что могут сделать вещи, которые они никогда не были бы в состоянии сделать прежде, и они должны принять на себя новую ответственность. Они также испытывают новый, часто неудобные желания, которые они не могут вполне объяснить. Это часто заставляет Левиафана испытать поиски значения, вычеркивая самостоятельно или с близкой группой друзей, чтобы найти их собственный путь. Все эти элементы отражают близко события юности со сверхъестественным завихрением на нем, которое делает Левиафанов истинными монстрами, хотя иногда отказывающийся. Это может обеспечить общие рамки истории как это в bildungsroman, где характеры выходят из истории, глубоко измененной ее событиями.

Вторая тема - тема изоляции или ответственности. Левиафаны проявляют напряжение на человеческой душе, которая заставляет людей хотеть поклоняться и служить им, или по крайней мере выйти из их пути. Ответственность, которую это навлекает, огромная, как злоупотребления потенциала, Левиафан может выйти из согласных подвластных людей. С несколькими

определенными людьми, названными Атоллами, полностью изменены отношения: они очаровывают Левиафанов и могли крайне поработить их. Некоторые Левиафаны выбирают изоляцию, чтобы иметь дело с этим, но чудовищная часть того, что они были активно хочет вероисповедание и жертву, и будет бороться, чтобы получить ее. В любом случае у Левиафанов могут едва быть нормальные отношения с людьми. Это - основной конфликт, который ведет истории в игре.

[отредактировать]

Настроение

Общее настроение игры - настроение Застоя. Застой - необычное настроение найти рядом с темами половой зрелости и изменения; связь состоит в том, что индивидуальные Левиафаны претерпевают чудовищные изменения, Племя застаивается. Хотя индивидуальный Левиафан может сделать большие выполнения, и более утомленные члены старшего возраста племени видели его прежде. Те же самые идеи, те же самые достижения, молодые Левиафаны, которых они знали с колыбели, старели и стали утомленными, все же не достиг ничего действительно нового. Есть постоянное изменение, но оно все суетится без толку.

Иногда Левиафану удастся избежать этой судьбы, но даже тогда застой Племени абсолютный. Если они особенно удачны, что будут в состоянии воспитать студента или лелеять традицию, которая служит для нескольких поколений, но они только временные. Как люди Левиафаны кажутся неспособными к положению на плечо гигантов. Каждое поколение должно начать с начала, восстанавливая протектор старой земли снова и снова. Каждый год мир продвигается, оставляя Племя далее позади.

[отредактировать]

Левиафан: словарь бури

Ahab: человек, чей будет, был подавлен Следом, но доведен ненависть, а не рабство. Ahabs - темное отражение Любимых.

Атолл: человек, который естественно неуязвим к Следу. Атоллы проявляют сильное восхищение на Левиафанах, поскольку контакт с ними обеспечивает мгновенную отсрочку от многих их забот.

Bahamutans: Левиафан Напряжения, спускающегося от Прародителя Бэхэмута. Bahamutans изображаются как неразрушимые и склоняются к большому размеру и власти. Они наиболее легко выращивают эластичную адаптацию Племени.

Любимый: человек, чей будет, был подавлен Следом. Они одержимы Левиафаном, на котором они устанавливают и заставлены поклоняться и повиноваться им. Любимая форма основа Культа Левиафана.

Неотъемлемое право: власть низкого уровня связалась с Остатком. Может использоваться в любой форме.

Канал: выражение сверхъестественной власти, которая представляет часть большего Остатка. Поскольку Левиафан преобразовывает к большей Глубине, количеству власти доступные увеличения. Каналы могут быть Наследственными или Потомок с пониманием последнего "вырастания" из мастерства прежнего.

Когорта: маленькая, близкая социальная группировка Левиафанов, подобных Кругу Вампира, и др.

Култ: собрание людей, ниспровергавших Следом, чтобы служить и поклоняться Левиафану, желает ли Левиафан этого или нет.

Dagonites: Левиафан Напряжения, спускающегося от Прародителя Дэгона. Кровь Дэгона является самой плодородной из этого в любом Напряжении, и Dagonites в результате легко выращивать порождающие полномочия Племена.

Глубина: особый уровень преобразования, которого может достигнуть Левиафан. Больше Глубина, самое чудовищное и наименее человеческое Левиафан. Есть семь форм, доступных Племени всего, в пределах от человеческой формы к гротескному отращиванию.

Плохое настроение: области в пределах Отчуждения, которые так или иначе ограждены от Бури.

Gatewaters: область реального мира с необычно близкой связью с Отчуждением, приводя к исчезновениям, галлюцинациям и таинственным событиям. Большинство Gatewaters находится в областях с большим количеством воды.

Hetman: местный руководитель Племена. Обычно неофициальная роль без официальной власти, которая появляется и исчезает естественно от репутации и социальной динамики.

Гибрид: получеловеческое предприятие, родословная которого была смешана с тем из Левиафана или подобного предприятия. Гибриды показывают типичные наборы мутаций в данной семье, но не имеют никакого контроля над их формами. Каждое Напряжение может сознательно вырастить определенную породу Гибрида - эти "привилегированные типы" называют Lahmasu и часто воздвигаются, чтобы обеспечить помощь или вероисповедание к Левиафану.

Lahamin: Левиафан Напряжения, спускающегося от Прародителя Лэхэму. Lahamin известны своим безграничным видением, они наиболее легко выращивают проникающие полномочия Племени.

Marduk: Относится к мифическому убийце Tiamat и к Обществу Marduk, заговору Охотника, обеспеченному Супер Наукой, посвященной отслеживанию Племени.

Ню: Или Прародитель Злого Племени или Левиафан от Напряжения, спускающегося с него. У напряжения Ню связано со связью с Исконными Водами и, как говорят, есть подарки самоанализа и чрезвычайное мастерство элементов.

Oceanids: Левиафан Напряжения, спускающегося от Прародителя Окинуса. Oceanids связаны с контролем смертных умов и с грандиозным преследованием - они идентифицируют себя с великой державой и безграничными аппетитами героев греческой легенды.

Orhion: Левиафан, полностью лишенный Спокойствия, кто возвратился надолго в чудовищное, божественное государство. Названный по имени исконной змеи греческой мифологии, первого правителя Олимпа, который был разрушен в океанский поток.

Вспышка: ненамеренное и болезненное преобразование в большую Глубину, навлеченную психологическим или сверхъестественным напряжением.

Исконные Воды: потерянная сфера управляла Tiamat и Прародителями, который был разрушен подъемом человечества и созданием Бури. Теперь потерянный, это остается целью для многих Левиафанов и как физическое место и как необремененное и безмятежное состояние существования.

Прародитель: Мифические существа огромной власти, которая, как сказали, родила современных Левиафанов. Прародители, как говорят, управляли по всем живым существам во время прежде, чем Буря повысилась. Племя признает семь главных Прародителей:

Освобожденный Bahamut, легендарный для его размера, его обычного спокойствия и его ярости когда пробуждено. Прародитель Bahamutans.

Dagon Иерарх, также Dagon Еретик арки. Dagon мог навязать его волю тому, кому бы ни он желал и обеспечил контроль над обширным, обматывает смертного населения. Прародитель Dagonites.

Старший Ню, также названный Nunet. Ню был исконным предприятием, глубоко связанным с плодородными водами, которые никогда не держали твердую физическую форму. Прародитель к Напряжению Левиафанов того же самого имени.

Осторожный Lahamu или Lahamu Астрономический Глаз. Извилистое существо, отшельник, который однако, как говорили, видел и знал все вещи. Прародитель Lahamin.

Oceanus, Отец морей, известный как патриархальное число невозможного очарования, которому поклоняются с несдержанным пылом. Прародитель Oceanids.

Пожирающий грешника Tanninim, также Tanninim Непреклонное. Решительный и бесчувственный хищник, который, как говорили, пожирал все страны, которые противостояли Племени. Прародитель Tanninim.

Ломающий остров Thalassa или Могущественно-вооруженный Thalassa. Известный его невозможной силой и изяществом, это, как говорили, увеличило континенты от глубин и сформировало лица гор. Прародитель Thalassans.

Расколите: умственная и метафизическая действительность, что Левиафаны могут получить доступ через различные средства. Отчуждение содержит физические элементы потерянного мира, но также и (или возможно только) отражает коллективное бессознательное всего проживания и мертвых Левиафанов, выращивая прогрессивно больше чуждое и неприветливое, более глубокий идет. Исконные Воды, предположительно, лежат за пределами предельных глубин Отчуждения вне Бури. Отчуждение противопоставлено Берегу, термину для реального мира.

Школа: неофициальная группа обучения, идеалов и подходов к жизни, которые предоставляют Левиафану модель для поведения. Школа Левиафана определяет подход, который он проявляет к центрам композиции Племени: древняя история, отношения со смертными, моральным поведением, и т.д. Школы следующие:

Школа Пропasti поощряет Левиафанов уходить из мира и находить ответы в Отчуждении.

Школа Глины сосредотачивается на понимании человеческой культуры, общества и технологии, чтобы объединяться в современном мире.

Школа Тумана пытается понять как Левиафаны и их функция полномочий, обновить мир перед Бурей.

Школа Рифа считает, что смертные и левиафаны подобно требуют постоянной защиты от опасностей, и агрессивно ищут угрозы устранить и знание врагов Племени.

Школа Солнца поощряет Левиафанов строить религиозные отношения с миром и со смертными.

Отмель: область Отчуждения, самого близкого к Берегу.

Поддержите: термин раньше при случае относился к реальному миру, в противоположность Отчуждению. Наиболее распространенный среди Левиафанов, которые утверждают, что оба факта "одинаково верны" и кто оцетинивается в идее "реального" мира.

Напряжения: Происхождения Левиафанов спустились от Прародителя общего предка. Напряжения разделяют некоторые особенности, и данная семейная линия с кровью Левиафана обычно принадлежит одному данному Напряжению. Есть семь главных Напряжений, и горстка меньших и менее признанных ответвлений или дальних родственников.

Tanninim: Левиафан Напряжения, спускающегося с Танина Прародителя. Особенно склонный, чтобы развить механизмы преследования и охоты Племени, Tanninim упоминаются как "судьи" - восприятие и наказание грехов смертных и врагов Племени.

Thalassans: Левиафан Напряжения, спускающегося от Прародителя Тэлассы. Thalassans характеризуются невозможной силой и изяществом. У них есть естественное схватывание по физической потенции Племени.

Tiamat: мифический предок для всех Левиафанов. Возможно персонификация исконной жизненной силы или даже исконного ила, от которого прыгнула вся жизнь. Сказанный быть "убитыми" и расчлененными; ее место было занято Бурей.

Буря: И физическая и духовная неустойчивость, которая, как говорят, существует как следствие создания текущего мира. Буря, как говорили, возникла, когда Marduk убил Tiamat и переупорядочил мир, отделяя Племя от Исконных Вод. Буря также используется в качестве модели для эмоциональных трудностей, с которыми стоят Левиафаны из-за их упавшего государства.

Спокойствие: государство спокойствия, баланса и связи с их внутренней природой, которая расценена как цель большинством Левиафанов.

Тифон: Левиафан, полностью лишенный Спокойствия, кто возвратился надолго в чудовищное, основное государство.

Остаток: остаток невозможных полномочий Прародителей, разделенных на различные Каналы, которые схватывают фрагменты большей черты, такие как "неприкосновенность" или "неразрушимость".

Проснитесь: экстрасенсорное впечатление, созданное Левиафанами, который убеждает смертных подсознательно подчиниться или сжаться в присутствии члена Племени. Некоторые смертные особенно уязвимы с давлением Следа, поворачивающего их в Любимый, в то время как другие, известные как Атоллы, неуязвимы.

Злое Племя: Левиафаны в целом, дифференцированный от племен человечества и других предприятий.

Глава 1: Мир, Который Является (и Был),

"В начинающем Боге создал небеса и землю. Теперь земля была бесформенна и пуста, темнота была по поверхности глубокого, и дух Бога нависал над водами."

Происхождение 1:1-2.

В некотором смысле история Племени начинается здесь - в происхождении создания. Но бесформенный мир не оставался тем путем. Ничто ни из чего не появляется - наследство Племени закодировано в истории Исконных Вод и родословных Прародителей, понятых в Напряжениях Племени. Левиафан - наследник этих прошлых дней - пункты перед определением, мир перед разделением вод. Мир перед человечеством и их мандатом по земле и небу и морям. Перед всем этим, бесформенным хаосом Tiamat и ее потомков. После него, Буря.

[отредактировать]

Bereshit - племя

Левиафан - человек или женщина, родившаяся в родословную, смешанную с кровью Прародителя, который входит в ту власть и изменения в бесчеловечное существо, божественная сущность, ограниченная и деформированная границами плоти. Вместе, Левиафаны формируют Племя. Объединенный в крови и обстоятельством, они, к счастью или к несчастью, остаток прерванной стадии создания. Для излишков их предков и буйного голода, закодированного в их кровь, Левиафаны увековечены в мифах и остаточной памяти о человечестве как Злое Племя - абориген Другой, с кого спускаются все ужасы.

У членов Племени нет роскоши отклонения этого отрицательного изображения их происхождения. Их существование - недвусмысленно что-то ужасающее, что-то не так - мир искажает вокруг них. Их инстинкты ведут их неизбежно к преследованию греха и избытка, к злоупотреблению другими, разрушением и извращением умов. Кровь Прародителей жить не может без разрушения этого нового, разбавленного броска создания по подобию человечества и не их собственного. Левиафан не может умолять потребность или сделать оправдания за себя - они не должны быть. Выражение их Напряжения, как пункт, в котором они становятся чем-то полностью кроме человека, толкает их единогласно в ненадежное положение, пункт, от которого они должны стать чем-то еще. Суровое испытание изменения не добро к Левиафану, инстинктивно раскалывая к их человеческой жизни в то время как одновременно убеждено, чтобы бежать необузданный и баловаться большинством несдержанных глубин греха и жестокости. Наиболее никогда продвижение, бесконечно конспективные периоды роста, стабильности и возможного краха. Некоторые просто останавливаются, становясь чудовищем, которым их происхождение направляет их, чтобы стать. Они становятся Тифонами, существами чистого аппетита, произволы которого воспроизводят худшие ужасы потерянного возраста превосходства Прародителя.

[отредактировать]

Прежде

Что мало информации, которую Племя имеет о мире Прародителей, отражает многочисленные мифы о создании. Они предполагают мир бесформенного хаоса, названного Исконными Водами. В основе Морей, самых глубоких глубин, оставил источник всех вещей: Tiamat, Мать. Все вещи появились из Tiamat - земля, море и звезды, и среди них Прародители, неизмеримые существа, которые в свою очередь родили меньшие существа, и от них еще меньшие существа. От смешивания крови Прародителей и человечества, Племя родилось и управлялось по странам как полубоги и герои. Поскольку время прошло, член Племени разовьется и вырастет, назревая во что-то новое или возможно даже в Прародителя. Человечество жило в грубой гармонии с миром, подвластным происхождению Tiamat, и мир был цел и готов с возможностью.

Или возможно нет. Факт, миф о создании Племени - просто это - миф. Они понятия не имеют, сколько должно быть взято в качестве метафорического и какие части - несбыточные мечты, исправленные к структуре рассказа более поздних поколений. Tiamat мог быть предприятием или идеалом или даже просто другим термином для исконного ила. Прародители могли быть буквальными существами или линиями развития. В первую очередь среди этих проблем понятие стадии Левиафана как один из перехода на что-то лучше, более целый и полный - государство, которого никакой Левиафан не достиг, по крайней мере согласно тому, что может быть предугадано из ненадежных отчетов. Стадия, которая даже не могла бы существовать. Племя выражает большую и величественную историю, которая была потеряна, потому что альтернатива - то, что они - осколки, чудовищный гибрид двух форм жизни, у которой нет возможности будущего development. Племя не может признать, что то, что они, является всем, чем они когда-либо будут. Сделать так означало бы сдаться факту, что они между государствами, что нет никакого высокого государства, к которому они возвращаются. То, что там нигде не должен пойти, но вниз.

[отредактировать]

Marduk

Миф или нет, мир, ясно показанный Tiamat, не длился. Человечество, не довольное служить, начало использовать силы природы. Люди построили богов, чтобы вытеснить идолов Прародителей и сформированных сообществ, которые наблюдали их собственные правила, сопротивляясь указам Племени. Marduk - человек, возможно, или группа мужчин, или возможно просто движение - поднялись в сражении против Племени, и побежденный их, разрушая Tiamat и налагая новый заказ на создание. Исконные Воды были разделены и земля, и небо подделано из тел Прародителей. Племя, прежде обожествленное, стало оскорбляемым и преследуемым, их наследственные весны, высыхая и Прародители, разъединенные от их икры. Высокие шпили и часовни Племени были сорваны или проиграли в разделении морей и их истории, пораженной от отчета. Цивилизация Человека была основана на костях и кишках Прародителей и реликвиях Племени.

Или возможно нет. Возможно Marduk был первым человеком, который свергнет тиранию монстров и уничтожит их богохульных идолов. Племя именует Исконные Воды как место спокойствия и гармонии, и в то время как это может быть верно для Племени, это - едва прыжок логики, чтобы думать, что прародители родословной, которая процветает в эксплуатации и оптовой деградации человечества, возможно, не были столбами жизнеспособного сообщества, намного меньше мир, к которому можно было бы хотеть возвратиться. Фактически, нет никакой настоящей причины вне глубокого смысла Племени, не принадлежащего этому миру, что нужно признать, что немного больше, больше подходящего мира когда-либо существовало. sundering мира мог бы быть другим из удобных, самопрощающих мифов, что использование Племени, чтобы оправдать их поведение и путь они рассматривают человечество.

[отредактировать]

Noach - падение

"И целая земля имела один язык, и одной речи. И это случилось, когда они путешествовали с востока, что они нашли равнину на земле Shinar; и они жили там. И они сказали тот другому, Пойдите в, давайте сделаем кирпич и сожгите их полностью. И у них был кирпич для камня, и у слизи были они для mortar. И они сказали, Пойдите в, давайте построим нас город и башня, вершина которой может достигнуть к небесам; и давайте сделаем нас именем, чтобы мы быть рассеянными за границей на лицо целой земли."

Происхождение 11:1-4.

С человечеством, доминирующим в мире, Племя исчезает из исторической арены, но не полностью. Кровь Прародителей неизмеримо сильна - она не может быть порождена или погашена. Племя имеет, насколько они могут сказать, всегда существовал где-нибудь - в

некоторый момент в краях общества, где кузен встречается кузена слишком много раз, и отношение человека к Другому в их крови достигает переломного момента. Где линии пятнают между человеком и животным. Где мир становится немного более странным. Здесь, там быть драконами. У Племени есть место в прошлом человечества, но это в краях. Надежные отчеты недостаточны. Часть ежедневной жизни современных членов Племени имеет дело с этим видом cryptohistory: разыскивание следов, оставленных монстрами в дни оные и распутыванием ссылок и изображений в религиозных текстах и изображениях.

То, что известно или подозревается, - то, что, во время периода расширения человечества, поскольку самые ранние цивилизации пускали корни, Племя присутствовало и вражда между ними и человечеством, выносящим. Рассказ отчета mythologists Племени после рассказа об ужасах - морских монстрах и помешанных на miscegenated, колеблющихся между линией между человечеством и животным - и, видит в них удаленную историю Племени. Левиафаны стали Другим суверенитету роста человечества по миру. В этот период были вытерты последние остатки чистой крови Племени, и они прибыли, чтобы процветать только на краях и с очень уменьшенной связью с Прародителями и их божественной природой. Напряжения Племени становятся стратифицированными в этом пункте, поскольку только самые сильные связи крови, спуска от передовых из Прародителей, могли быть выражены по поводу такого, далеко достигают. Семейные линии начали укрепляться в изолированных регионах, или случайно или дизайн, и Племя исчезло в память, которую вспоминают только через фрагментированные мифы или через их Гибридных кузенов.

Разъединенный от Исконных Морей, контроля Племени себя и связи с ее божественной природой был очень уменьшен. Вместо Tiamat, ядро их мира стало тем, что они называют Бурей - оба буквальное разрушение в ядре мистических вод, что у Племени есть доступ к и термин для эмоционального и социального опустошения, которому Левиафан подвергается. Подъем человечества, в основном, отнял у Левиафанов их неотъемлемого права и их самообладания. В "упавшем" мире Племя имеет мало контроля над изменениями, которые имеют место в их телах и еще меньшем контроле содержания их собственного ума. Мало удивления, тогда, что человечество делает запись их как ужасов и хищников.

[отредактировать]

Видообразование

Поскольку "история" Племени начинает накладываться с хронологическими записями человечества, различные происхождения и родословные приспособляются к более отличной группировке. Те человеческие родословные, которые были затронуты слегка, или хозяин крови меньших Прародителей, в конечном счете начали производить меньше и меньше потомков, которые проявили ту кровь, пока это функционально не отсутствовало. В то время как кровь Племени, как могут когда-либо говорить, действительно не исчезает, огромное большинство Левиафанов, родившихся в промежутке известной истории, спустились от горстки Прародителей. Большая часть их, в свою очередь, может проследить их родословную группе из семи Прародителей с их родословными, выражающими себя в отличных и опознаваемых образцах.

Иногда странное рождение происходит, член Племени, которое не связано с известным Прародителем или от линии, которая, как полагали, больше не существовала. Намного более распространенный семьи Гибридов, которые не могут быть легко прослежены к известному Напряжению - оставшиеся фрагменты потерянной родословной. С другой стороны, обычно замеченные Напряжения сопоставили информацию о своих Прародителях, и мифология потерянного мира развилась в течение долгого времени.

[отредактировать]

Исконные символы

"Мать Хубур, она, кто вылепляет все вещи,

Добавленное несравненное оружие, змеи монстра скуки,

Sharp зуба, щедрого из клыка.

С ядом для крови она заполнила их тела.

Ревущие драконы она одела с террором,

Короновал их ореолами, делая их как боги,

Кто бы ни созерцал их, террор преодолел его,

И это, с их телами пришло в ярость, ни один не мог бы вернуть их."

Enuma Elish

Все сказали, есть семь Прародителей, кровь которых выживает в современном мире в заметных количествах. Семь Напряжений, произошедших от них, представляют немного менее чем девять десятых частей чисел Племени, и делал так в течение тысяч лет - в то время как одна группа могла бы вырасти или сжаться, пропорции остаются примерно тем же самым. Эти Прародители получили львиную долю исследования, направленного любознательными умами Племени, и поэтому больше информации о них выжило к подарку.

Bahamut - существо огромного размера, названного "Освобожденным". Это, как говорили, было спокойно в большинство раз, с городами и храмами, установленными через его широкую спину, но грохотало с гневом когда рассержено, отвечая на восстание или ересь с апокалиптическим гневом. Это волнение, как говорили, качало фонды мира и встряхнуло небеса. Некоторые ученые Левиафана - или "ученые" в зависимости от обстоятельств - идентифицируют периодические чистки Бэхэмута с переменой возрастов в мифе Mesoamerican или легендарное Наводнение колыбели цивилизации. От Bahamut спускаются по Bahamutans, Напряжению, у кого есть талант к эмуляции и лелеющей плодовитости их Прародителя и невероятной власти и размеру.

Dagon, "Иерарх" также под названием Dagon "Еретик арки", является рассадником жизни и хлеба насущного - но не непринужденности или безопасности. Это называют "Иерархом," и, как говорят, рождает бесчисленные существа и служит источником "создания" вообще. Религиозные указы, методы и ритуалы были его областью, и это вознаградило согласие с полными урожаями и питанием. Это было покровителем вер и культов изобилия, и могло пригласить вниз дождь когда рад или разрушительные штормы когда гневный. Это выживает в символах полурыбы Месопотамии и в жестоких и кровавых обрядах, на которые человечество положились, чтобы вызвать изобилие или здоровый урожай. От Dagon спускаются по Dagonites, Напряжению, кто поддерживает обожествленную позицию их Прародителя, создавая жизнь и направляя смертные культы.

Lahamu, названный "Осторожным" или "Астрономический Глаз," является гидом солнца, описанного как один из его многих когда-либо-зорких-глаз (наряду с луной и неисчислимыми звездами), все же самой никогда не обнаруживался. От затворнической тайны это контролировало все вещи и объявило указы и направило Племя и их смертных последователей, одаренных пророчеством и пониманием умов других. Ничто не избежало его пристального взгляда и тех, которые попытались обмануть его, будет тянуться, крича к его зияющей утробе. От Lahamu спускаются по Lahamin, Напряжению, одаренному видением их Прародителя, культы которого когда-либо проверяются и чьи глаза - и влияние - могут быть найдены всюду.

Ню, "Старший", также под названием Naunet или Nun, как говорят, первый потомков Тиамата и имеет самую глубокую связь с Исконными Водами. Это была мешалка морей и неба, унаследовав их мастерство от его создателя, и его жидкая форма могла пойти куда угодно и взять любую форму. Ню был самым отдаленным от человечества и все же подвергся большому страху и почтению, поскольку его контроль сформировал известный мир. Знание Ню остается во фрагментированных рассказах об исконном иле и оригинальных водах, из которых жизнь появляется - так же как в терроре, представленном штормами и наводнениями. Потомки ню держат его имя, и Напряжение, как известно, сохраняет сильную родословную и элементное мастерство их Прародителя.

Oceanus, "Отцу морей", как говорят, предоставили доминион по большей части человеческих масс из-за ее невероятной красоты и очарования. Как божество мужчин, это, как говорили, создало реки и озера, которые выдержали их, все в обмен на иррациональную верность вассала феодалу и рабство. Если бы отрицаемый почтение, это сломало бы умы непослушного, или повернуло бы их семьи на них в разъяренных штормах рьяного насилия. Даже среди Прародителей, это был источник ужаса, поскольку у гнева Oceanus были лица и имена; это стало бы любимым с лезвием отбора. От Oceanus спускаются по Oceanids, Напряжению, которое требует себя благородный lineage, как показано той их неземной красотой и могло бы.

Танин, названный "Непреклонное" и "Пожирание грешника", провозглашен как передовой хищник. Это, как говорили, преследовало Исконные Воды, невидимые но всевидящие, вившие в зияющих челюстях и ядовитых позвоночниках. Те, которые пересекли его путь, если найдено желая, будут пожраны без колебания или раскаяния - рот Танина был воротами Ада. Все страны мятежников, как говорили, исчезли между его razored зубами. Это увековечено в историях пожирающих животных и изображениях Hellmouths, так же как терроре человечества хищников глубокого синего моря. От Танина спускаются по Tanninim, Напряжению, кто продолжает работу их Прародителя, владея естественным оружием Племени и мимолетного суждения по врагам Племени.

"Ломающий остров" Thalassa или "Могущественно-вооруженный" Thalassa, существо глубокого, подходя для давления морей. Его власть и изящество были легендарны, и поднимающий landmasses с его сильными руками и изящно ваяющий горные цепи или тонкие дворцы и храмы коралла - или разрушающий их с исключительными, сокрушительными ударами. Это было существо жидкой формы, но невозможной силы, так же успокоенной как уважающийся. Это выживает как в легендах о сокровище, которое охраняют могущественные животные и мифология обработанного ландшафта - горы сказали, чтобы быть телами огромных животных, срубленных в прошлые дни, или разрушились груды, отмечающие захваченного титана. От Thalassa спускаются по Thalassans, Напряжению, кто использует их власть и влияние, чтобы доминировать над людьми и процветать в центрах богатства и власти.

Но они не все. Легенды о Племени делают запись названий десятков больше, и время от времени потомок одного из этих менее известных Прародителей появляется - или обнаружен. Среди страшных имен, перечисленных на табличках Племени, Sanna Glacierhide, Cipactli Первое Более божественное, Нагарая, король змей, Tangaroa Горящей Крови, Isonade, Геральд Штормов и Наматывающего мир Jormungandr. Некоторые другие существуют, но никогда не может быть бесспорно, относится ли имя к неизвестному Прародителю или просто указывает на знакомую фигуру. Большая часть истории мира Прародителя была включена в категорию в мифы и пантеоны человечества.

[отредактировать]

Легенды о племени

У Племени есть мало в способе формальной истории. Определенными способами история человеческого мира несколько не важна. Это - мир, который населяют Левиафаны, но это не их. Однако, Племя существовало для всей истории человечества, и есть определенные моменты, которые имеют некоторый импорт во всех Левиафанов, если только для уроков они содержат. В самые ранние зарегистрированные моменты истории человечества Племя действовало более открыто, пытаясь исправить некоторый фрагмент господства, которое они когда-то держали. Легионы унесли целые деревни для жертвы, и культы выросли к беспрецедентному размеру. Именно эти излишки гарантировали им вялое присутствие в каталоге страхов человечества, но подъем к мифическому статусу сопровождался с кровавым ответом. Из храмов в Kish и Уруке появляются первые отчеты того, что называли бы Обществом Marduk. Наследники убийцы Tiamat, Общество было неустанными врагами Племени. Они сломали позвоночники Легионов и истребили культы Племени. Все же шепоты имеются в большом количестве кровавых обрядов, выполненных в секретных храмах, плоти Левиафанов, пожранных, чтобы воспитать смертных мужчин Общества к высоте богов, которых они разрушили. Другие говорят о чудовищных помощниках и мрачных союзах, Обществе, гнилом внутри с махинациями один или больше детей Тиамата. Безотносительно этих слухов были верны, Общество существует в современный день, используя желание и энергию человека запугать и убить Племя. Некоторый спор их старинное происхождение и требование, что они только узурпировали наследство намного более чистого и большего количества прямой организации, но немногие из Племени обсудили бы случай своего древнего врага.

Все же язвительного поражения, которое было подано, было недостаточно, чтобы подавить Племя навсегда. На индийском субконтиненте, почти за две тысячи лет до нашей эры, потомство Nagaraja началось к массе, с сильными руководителями, сознательно выращивающими десятки детей, стремясь произвести наследников и союзников, которые были полноправными членами Племени. Большая и растягивающаяся империя основывалась на задних частях роящихся Гибридов и раздражалась cultists, которым командовал Vasuki, и человеческие цивилизации дрожали в тени королевства полубогов. Все же это не должно было быть. Другие члены Племени начали негодовать на излишки - и успехи - объединенного Напряжения. Более коварно фракции начали расти, как когорты начали интриговать против друг друга, и Легионы придумали религиозные оправдания, чтобы свергнуть их конкурентов. Голод древнего Vasuki стал только больше, и в конечном счете Племя приехало к полиции свое собственное. Поразительный Bhogavati, большая и ужасная столица империи, затоплялся в свирепых штормах. Warbands Гибридов преследовал улицы и пожрал жителей. Династия Nagaraja закончила в огне. Злость и произвол гарантировали, что его цитадели были разорваны на куски и его хранивший, рассеянный через поверхность земного шара. Это не было одним. Ученые Племени делают запись нескольких таких цивилизаций, некоторого чистого предположения, все в конечном счете бичевавшие снаружи или гниющий от наизнанку. Отчеты существуют потерянного острова в Средиземноморье и большого королевства Тулия, и прозрачных шпилей Лемурии. Если все существовали, или ни один, не важно - что важно, то, что те города и королевства, подделанные Племенем, казались неизбежно обреченными закончиться в ужасе и крови. Казалось, что сам мир тайно замыслил гасить наследство Прародителей, вычищая его наследников и их работы от его поверхности.

Здесь отчет ломается в течение многих столетий. В то время как истории существуют крови Племени, текущего в венах героев древней Греции и кровавых ритуалов для их выгоды в тени Рима, это простое предположение. Тот же самый импульс, который заставляет человечество бояться Племени, кажется одинаково заставленным категоризировать Левиафанов с другими демонами и призраками их мифологии. Современные Левиафаны испытывают историю человечества как переводчики и шифровальщики, предугадывающие от намеков и предложений те пункты, в которых след Племени оставил впечатление на человечество. Такие подсказки рассеяны по всему миру в бесчисленных источниках, и по крайней мере Левиафан может быть уверен, что его предки присутствовали через лицо мира. Корчащиеся ужасы скрывались в водах прочь Китая и Японии. Культы поклонялись змеиную отвращению во фрагментированных руинах древнего Bhogavati. Племя упорствовало, даже если оно не процветало. Человечество распространилось к каждому углу мира и, с ним, крови Прародителей. Новые традиции возникли, но инстинктивный страх остался. Поскольку сознание Племени уменьшилось, жизни Левиафанов стали одновременно более легкими и более трудными. Легче, поскольку на них так с готовностью больше не охотились. Тяжелее, для недавно появившегося Левиафана было бы лишено руководства и информации.

Одна последняя назидательная история циркулирует среди Племени. В то время как мало доказательств существует, который строго поддерживает их, они получили некоторую тягу или из-за некоторой степени правдивости или из-за достоинства того, чтобы быть древней и хорошо любимой фальсификацией. Историки Племени утверждают, что в течение ранней половины предыдущего тысячелетия отчеты неистовствующих драконов и пожирающих судно змей могут быть прослежены к действию влиятельного и хорошо укомплектованного Легиона. Названный Наматывающим мир Легионом, группа была согласно заявлению мотивирована пророчеством, определенным для Напряжения, произошедшего от Прародителя по имени Джормангэндр. Разрушительные ритуальные верования этого Легиона, соединенные с относительно ограниченной способностью человечества противостоять ограблениям Племени во время этого периода, привели к широкомасштабному разрушению. Казалось, как будто человек снова подвергнется доминиону Прародителей или уничтоженный в огне великого пророчества Наматывающего мир Легиона. Ободренный успехом Легиона, другие группы Левиафанов прибыли дальше, ставя требования на территории и набросившись на человечество. И затем аннулирование прибыло. На сей раз суждение прибыло не из внутренней борьбы Племени, а из самого человечества. На сей раз, однако, это не было - или по крайней мере было очевидно не - Общество Marduk или любая такая группа, которая нанесла ответный удар. Просто обратная реакция многих индивидуальных мужчин (и женщины) стоящий дальше против их мучителей. Эта эра "убийства дракона" видела Наматывающий мир опустошенный Легион и его членство, убитое почти полностью, также объявляя вполне просто, что сопротивление "demigodhood" Племени не было исключительно областью заклятых врагов Племени.

Большинство современных Левиафанов, в результате этих и других подобных рассказов, сохраняет себя относительно хорошо охраняемыми. Вне угрозы наиболее ведомых врагов Племени есть очевидный факт, что даже у крови Прародителя есть свои пределы, и мир человечества не так гостеприимен к великим стремлениям потенциальных завоевателей.

[отредактировать]

Отчуждение

В отсутствие Исконных Морей Отчуждение - то, что остается. Вместо постоянного согревания в чистой славе Tiamat, Племя теперь валяется в полом эхе, чахлой точной копии того, что, возможно, однажды было очень реальным физическим объектом, который покрыл и содержал полноту мира. Отчуждение - мало комфорта лихорадочному уму Левиафана - это темно и разрушено с судорогами, невозможно и ужасающе обширен, сохраняя репрессивную и клаустрофобную атмосферу. В конечном счете Отчуждение представляет подсознание Племени, искривленные умы обоих Левиафанов и их родственников Lahmasu, так же как рассеянных остатков Прародителей. В некотором смысле это - музей - место, где неврозы, несчастья и страхи выживают, после того, как их владельцы умерли. Отчуждение изобилует ужасами и уроженец и импортированный, и прежде всего оно резонирует с чувством потери и нависшего насилия - нет никакого комфорта или безопасности, которая будет найдена в ее глубинах. И все же это - самая близкая вещь, которую Племя имеет в наследственную родину.

Левиафан может войти в Отчуждение посредством воды, хотя дополнительные методы существуют. Чем больше вода напоминает море, тем лучше - и море, которое разрушено с яростью шторма, лучше все еще. В любой форме вода - мощный трубопровод для крови Прародителей, и любая масса воды, достаточная, чтобы покрыть большую часть тела Левиафана - и того из любых потенциальных пассажиров - будет служить воротами. Поездка часто односторонняя, и проход Левиафана открывает трубопровод для неумолимой ярости Бури, бросая воду в небо или заставляя ее вдохнуть дальше большие облака тумана или тумана.

У Отчуждения есть слои, каждый дальше от Берега (материальный мир). Его все более и более неприветливые глубины - хозяин многочисленных животных, и древних и недавно подделанных, и в некоторых темных углах лежат потерянные структуры, затонувшие в разделении вод, в которых Левиафан мог бы исследовать или найти убежище. В конечном счете, тем не менее, Левиафан достигает ядра Отчуждения - зияющей раны, оставленной в нем смертью Tiamat - и смотрит на физическую Бурю, крутящуюся массу такой свирепости, что никакое существо не вошло в него и убежало. Слухи имеются в большом количестве, что Буря, должен один проход через, мог бы служить воротами к более глубокой, более чистой действительности - но ни один не возвратился, и немногие рискнули бы уничтожением в той ужасающей утробе просто, чтобы проверить слух. В настоящее время Племя отключено от мира, который они потеряли и могли бы всегда быть так.

[отредактировать]

Лех Леча - продвижение

Проходы времени и Племя, для всех намерений и целей, исчезают. Когда цивилизации растут и распространяются, и человечество добивается успехов в освоении с силами природы и понимании естествознания, причина заменяет страх. Пробелы в картах заполнены в, и мифы разоблачены. Полный эффект состоит в том, что Племя, для огромного большинства истории человечества, не

обладало никакой реальной информацией о потерянном мире, которым они управляли или Прародители, от которых они происходят. Современный Левиафан рождается в эру, в которую почти все реликвии мира Прародителя были уничтожены, и все знания, похороненные в столетии после столетия предположения и дополнения. Они изменяются - не может не измениться - но в то, что, они понятия не имеют. Общество Племени существует исключительно как попытка, предпринятая отчаянными и испуганными людьми, чтобы построить модель жизни, которая выдерживает их и предлагает надежду и руководство.

Они нуждаются в нем. Кровь Племени не что-то, что может лежать неподвижно. Левиафан не может быть человеческим снова, не действительно, и если они должны делать попытку его, они найдут прессу атавистических убеждений Племени, становящихся более сильными и более сильными если оставлено непотворствуемый. Племя не человеческое. Это - открытие, которого Левиафан достигает во время периода, в который он или она сообразил это есть что-то не совсем правильное о них - переход от нормального человека к Левиафану. Нет никакого единственного фактора, который, как известно, начинает изменение, и никакой метод не известен, который может различить потенциального Левиафана от нормального человека. В отсутствие спускового механизма, однако, есть разнообразие потенциальных факторов, каждый из которых выдвигает часть крови человека, которая содержит следы Прародителей вперед. Генетика - проблема - семьи, которые произвели Гибриды и Левиафанов прежде, чем, вероятно, сделает так снова. Размещение звезд после рождения человека может также иметь значение, или его группа крови или число родных братьев, которых она имеет - или ни один из них. Факт вопроса - то, что Племя попыталось изолировать необходимые черты, чтобы произвести другое из их числа и просто потерпело неудачу. Подведенный на целое время истории человечества, несмотря на гротескные программы разведения и мистические обряды - все из которых оставили чудовищные остатки по всему миру, крутили гибриды и загрязнил отрезки земли.

[отредактировать]

Появление

В результате большинство Левиафанов входит в свое наследование в то время как неосведомленный об истории мира Прародителя и существовании Племени. Эта нехватка информации добавляет другой слой дискомфорта к процессу, который уже физически и эмоционально страдает. Никакие два члена Племени не испытывают идентичное Появление - период, во время которого неоперившийся Левиафан начинает проявлять След и способность изменить форму. Однако, Появление - однородно период беспокойства и потеря контроля, во время который кровь необузданных пробегов Прародителей, вызывая эмоциональное бедствие и Вспышки безудержного преобразования. Левиафан мог бы найти, что ее друзья становятся неудобными в ее присутствии, или любимое домашнее животное становится агрессивным и отказывается быть тронутым. Он мог бы мечтать об океанских глубинах или чувствовать мышцы - или существа - корчащийся ниже его кожи. Старые импульсы, обычный каталог основных инстинктов, становятся более явными, или начинают накладываться. Аромат гниющей рыбы мог бы стать, в течение краткого и поворачивающего живот момента, пробуждаясь. Прикосновение любителя могло бы призыв, ослепляющий гнев рядом с обычной теплотой и комфортом. Такие инциденты начнут происходить с увеличивающейся частотой. Некоторые Левиафаны ищут

медицинскую или психологическую помощь или совет от членов семьи. Самый удачный из них (для данной ценности удачных) будет в семьях, у которых есть некоторое знание предков, родословная которых также проявила, или даже возможно, живущее отделение семьи, составленной из Гибридов. Они получают ядра информации, часто вводящей в заблуждение или извращенной, об их условии.

Большинство других не так удачливо. Те, которые ищут медицинскую помощь, будут, вероятно, отклонены напуганными смертными докторами - или они бегут из одержимого любопытства (и почтительный страх), который След вызывает в воображении в их потенциальных целителях. Некоторые не находятся ни в каком положении, чтобы обратиться за помощью, или слишком боящийся того, что они обнаружат. Они могут исследовать самостоятельно или копаться в семейных отчетах. Нет часто мало ни к чему, чтобы найти. В течение этого периода инциденты станут более явной и более частой, но определенной степени контроля, разовьется. Изменение могло бы быть укушено вниз на, или по крайней мере подавлено в течение нескольких решающих моментов. Террор, вызванный присутствием неоперившегося юнца, может слабеть к общему смыслу неловкости. Едва оптимальный - но способный к выживанию. Появление Левиафана, как могут говорить, полно, когда он или она схватывает достаточно самообладания, что продвижение на ежедневной основе без инцидента становится просто сомнительным, а не нелепым. Это - пункт, в котором борьба может переместиться от сопротивления природе к освоению с ним. Основной элемент к прибытию в этот пункт - степень принятия. Левиафан должен быть готов признать, что он или она не чисто человеческий - или больше чисто человеческий - чтобы идентифицировать с и управлять их божественной природой. Это принятие не должно быть подтверждением жизни или положительный, и редко. Большинство Левиафанов остается испуганным собой хорошо мимо их Появления. Это просто означает чертить линию и говорить, "Я - что-то другое." Что следует, определяет то, чем это "другой" будет.

[отредактировать]

Школы

[Картина, половина страницы: верхняя часть картины показывает идущему человеку в одежде работы и реакционном. Повышение вокруг него - полузаконченные здания, главным образом скелетные, и небо покрыто дымом. Он держит обед в упаковке в правой руке и молоток в своем левом. Он идет через большую лужу, которая доминирует над землей. В луже отражение, изображающее подобно выглядящего человека, носящего черные одежды с иероглифическими числами, посеявшими в. Он носит steepled священническую шляпу. повышение вокруг него - высокие зиггураты, и небо бурное. Он держит человеческое сердце в правой руке и жестоком бронзовом кинжале, окрашенном кровью, в своем левом. Оба мужчины улыбаются нерасполагающим способом.]

Основная деятельность Левиафана, вне ежедневных элементов нормальной жизни, является поиском определения и структуры. Контроль, который Племя может осуществить над их полномочиями, ненадежен в лучшем случае и ничто не может быть сделано об изоляции, наложенной Следом. Перед лицом этой неустойчивости члены Племени принимают методы

привыкания и продвижения, пытаюсь создать эскиз вида того, чтобы быть этим они станут. Эти подходы упоминаются как Школы. Несмотря на установленный тон, который вызывает в воображении имя, Школа не здание. Вместо этого это должно быть замечено как позиция, принятая Левиафаном к действительности их характера и потерянной истории мира Прародителя. Школа - маркер того, как Левиафан имеет дело с вопросами того, кто и что они и какие отношения они будут иметь человечеству и Племени.

Те Левиафаны, которые ищут их место в Отчуждении и исследовании Исконных Вод, составляют Школу Пропasti. Они - исследователи и отшельники, надеясь находить их место в безмятежной гармонии с их средой. Часть этого поиска вовлекает принятие, что на некотором уровне Племя чуждо человеческому миру, установленному человечеством, и большинство сторонников Школы в конечном счете стремится к краям цивилизации, живущей в глубоких лесах или на отдаленных островах. В изоляции они продолжают свой поиск Спокойствия, основанного на самосознании и самопринятии.

Те, которые составляют Школу Солнца, являются священниками и демагогами Племени. Утверждая потерянное положение Племени как посредники между человечеством и Прародителями, они пытаются возвратиться к тому положению. Сердце стратегии Школы находит место в чем-то большем, чем себя, исследуя их духовную жизнь как часть руководства и участия в росте других. Школа Солнца - культовые лидеры Племени, политические деятели и провидцы, ища Спокойствие, которое прибывает из внешнего вдохновения, смирения и духовного выполнения.

Школа Глины ищет место в мире человечества, пытаюсь схватить ядро человеческого опыта и объединить себя соответственно в человеческий мир. Они - светский человек и психологи Племени, используя анализ и наблюдение как основание для того, чтобы построить способную к выживанию социальную роль для себя. Понимая, что жизнь в человеческом мире не будет прибывать к ним "естественно", они ищут его, достигая с наукой и терпением, что не будет обеспечивать инстинкт. Боясь (или, более милосердно, признавая) изоляцию, которую Племя переносит, Школа Глины, строит тождества вокруг себя. Они производят роль, которая предложит им Спокойствие.

Те Левиафаны, которых заставляют защищать себя и других, составляют Школу Рифа. Понимая, что человеческий мир не предлагает прибежища Племени, они бросаются в драку, изучая их врагов и затачивая их навыки. Подход Школы изолирует их от беспокойства их условия, хороня метафизические проблемы ниже более непосредственной проблемы выживания. Более дальновидные члены Школы с нетерпением ждут сражения, чтобы свергнуть результат успеха Мардука, победа, которая возвратила бы Племя к положениям безопасности. Они нашли, что их Спокойствие при наличии цели и цели - защищает моих друзей и запугивает моих врагов, кем бы ни они могут быть.

Некоторые Левиафаны посвящают свое время рассмотрению их собственного условия и природы самого Племени. Они составляют Школу Тумана, кто стремится повторно подделать союзы, которые когда-то связали Племя, и восстановите потерянные традиции. Таинственная история Племени становится центром их исследования, ища место относительно их пэров. Заключительная цель - полное происхождение и культура, которая выдержала бы и вела бы Племя в течение многих столетий, чтобы прибыть, предлагая место, чтобы остаться и человек, чтобы быть. Школа ищет Спокойствие через открытие истории и охоты на чувство принадлежности и цель.

В то время как Левиафан не ознакомлен в Школу, небольшая иерархия могла бы присутствовать на местном уровне. Более опытные и установленные члены Племени, должен они делить мнения с "кузеном", мог бы взять их под их крылом. По большей части руководство и гарантия являются лучшими, который может предложить наставник. Уверенность и безопасность не могут преподаваться. Эти местные символы могли бы в конечном счете быть замечены как число импорта в политике Племени, но это - больше фактор их личности как их Школа. Никакой член Племени не может превзойти другого кроме соучастием "юниора".

[отредактировать]

Врезка: другие школы?

Это - конечно, возможность, что Левиафаны существуют, которые не попадают в одну из указанных Школ. То, что намного более маловероятно, является Левиафаном без любой Школы вообще. Существенно, Левиафан без Школы без стратегии контакта с усилиями его или ее условия. Часть Появления и один из основных элементов того, чтобы быть Левиафаном с незначительным контролем, а не неоперившимся юнцом ни с кем, принимают бесчеловечную природу и думают активно о том, как жить с ним. Это - то, где Школы входят. Школы предназначены, чтобы быть широкими и покрыть множество стратегий, но если характер не хорошо представлен ни одним из них, для игрока и их Рассказчика, конечно, возможно проектировать Школу, которая имеет смысл. У школ должно быть ясное понятие того, что Левиафан и как они должны действовать - это - какова Школа. Механически, они предлагают свободную Специальность в одном умении от выбора три (один от каждой категории) и одобряют Адаптацию от двух Остатков.

Левиафаны иногда изменяют Школы во время своих жизней, но редко для одного полностью оставить Школу в целом. Такое изменение представляло бы довольно драматическое изменение в личной философии и вероятно будет предшественником катастрофического расстройств, и потеря Спокойствия - являющийся без Школы сродни наличию никаких ясных целей, самоизображения или жизненной философии.

[отредактировать]

Человечество

Самый большой барьер между Левиафаном и нормальной человеческой жизнью не риск нежелательного преобразования. В то время как такие инциденты ужасающие для зрителей, они спорадические. Сравнительно, След неизбежен. Самое опрятное объяснение Следа состоит в том, что это - область *surrounding* все Левиафаны, который вызывает инстинктивные ответы страха, рабства и страха в нормальных людях. В то время как его эффекты не вполне достигают уровня управления сознанием, он, тем не менее, представляет почти непреодолимое препятствие наличию нормальных социальных взаимодействий. Люди в присутствии Левиафана чувствуют себя неловко и чувствуют себя беспокоящимися. Их зубы находятся на краю, и волосы в конце их шеи встают. Они понижают свои голоса подсознательно. Что еще более важно, с моральной точки зрения, они уступают Левиафану, и физически и в социальном отношении. В беседе лицом к лицу Левиафан по существу постоянно запугивает его аудиторию.

Вообразите то, на что это походило бы, чтобы никогда не получить противоположную точку зрения или неожиданный отказ. Больше, чем это, вообразите то, на что это походило бы, чтобы говорить с людьми, которые были, Вы знали, бесспорный (на некотором подсознательном уровне), что они должны успокоить Ваши прихоти. Члены Племени делают людей неудобными, и нет очень, они могут сделать, чтобы предотвратить его. Поскольку Левиафан становится более сильным, След становится более репрессивным и широко распространенным - просачивание сначала в его доме и затем его соседстве. Дети больше не играют на улице. Люди захватывают свои двери и пренебрегают их дворами. Полицейские не приходят. Семьи переезжают. Хуже те, для кого След становится приманкой *irresistable*, ломая их желание и заставляя их ответить рабской преданностью Левиафану. Названный Возлюбленный, у этих неудачников есть свой личный мир, повторно телеграфированный, чтобы возвращаться вокруг их новой навязчивой идеи - или с фанатическим вероисповеданием или, намного чаще, беспорядок и террор. Возлюбленный сохраняет их присутствие духа и как раз достаточно их желания знать, что они испытывают своего рода травмирующее расстройство, но они понятия не имеют, что это, это тянет их к Левиафану. Немного становятся stalkers. Другие намного более жалкие, задерживаясь предмет их навязчивой идеи, равные части, напуганные и очарованные.

При случае человек, желание которого заманено в ловушку Следом, будет сопротивляться быть сломанным. Возможно, инстинктивная ненависть и террор сокрушают импульс поклоняться и повиноваться, или возможно сильный ум отвечает на давление с нарушенным сопротивлением. Независимо, преданность заменена одержимой ненавистью к Левиафану, След которого коснулся их, так же как враждебности для Племени в целом. Не менее фанатичный, чем самый преданный Возлюбленный, эти сильные души посвящают себя уничтожению Племени. В древние дни Племя назвало их *Nebrodids*, но более общий лейбл в современном мире более вызывает воспоминания об их двигателе - *Ahabs*. *Ahab* - опасный враг всех Левиафанов; их желание изолирует их от Следа, в то время как их фанатический двигатель делает их неустанными и непредсказуемыми. Большинство будет удовлетворено не чем иным как полным и полным исчезновением Племени.

В то время как много могло быть сказано относительно грехов, переданных членами Племени, использующего их удивительные полномочия, Остатки, факт - то, что средний Левиафан, намного более вероятно, злоупотребит Следом. Вместо шторма, который стирает город с лица земли,

Левиафан может начать просто брать то, что он или она хочет от других, никогда не имея необходимость чувствовать жало опровержения. Пойманные в ловушку сердца Возлюбленного еще более восприимчивы к безнравственному Левиафану, кто может заставить их бросать свой комфорт, образ жизни, даже их самые жизни, чтобы нравиться центру их навязчивой идеи. Эти небольшие предательства менее очевидно злые, чем некоторая гневная вспышка божественной власти, но более вероятно медленно выдвигать клин между Левиафаном и человечеством. Члену Племени более свойственно спуститься в развращенность с многочисленными маленькими концессиями потребности.

Странно, некоторые люди абсолютно незатронуты Следом. Названные Атоллы, они, кажется, полностью нетронутые давлением, созданным присутствием Левиафана, и контакт с ними может служить мгновенной отсрочкой от Бури. Очарование, которое они имеют членам Племени, не может быть завышено. Звук голоса Атоллы или легкая их рука, предлагает мгновенное облегчение при иначе неизбежном чувстве беспокойства и напряженности. Левиафаны уподобили контакт с Атоллом к массажу или длинной ванне - что-то, что, кажется, позволяет им ступить за пределами затруднений их жизни и расслабляться, если только на мгновение. Члены Племени будут часто идти на все, чтобы обеспечить этот контакт, и результат может стать ужасающим. Недобросовестный Атолл может управлять нуждающимся Левиафаном, в то время как отчаянный Левиафан мог бы похитить и заключить в тюрьму их "задушевного друга", чтобы сохранить доступ к захватывающему комфорту отсрочки. Неприкосновенность Атоллы от Следа только усиливает проблему - они - один из нескольких человек, которые могут просто отрицать Левиафана. След - мощный инструмент, да, но его власть часто означает, что Левиафан отчаянно *underprepared* для того, чтобы социализировать на ровном киле.

[отредактировать]

Культы

У тех людей, которые становятся Возлюбленным данного Левиафана, есть тенденция собраться. В конце концов, их целые жизни начали вращаться вокруг опыта, которым обмениваются, особого человека. Они проведут время вокруг Левиафана, и это часто означает проводить время вокруг друг друга. Тенденция этой ассоциации - формирование Культа. "Палата эха" идей и сенсаций, что группа Любимых событий приводит их к большему и большему почтению и вниманию на Левиафана, След которого поймал в ловушку их. Они столкнулись с другими людьми, которые готовы и готовы провести часы, обсуждая то, что они чувствуют и могут конкурировать друг с другом за внимание или отношение Левиафана. В конечном счете Вы получаете группу, преданность которой Левиафану абсолютная и чьи точки зрения укрепляются (и охраняются) их Любимым товарищем. Это - Культ. Пока Левиафан проводит время, обращаясь к Культ, заставляя их чувствовать, что часть объединенной группы, их преданности и центра становится мощными инструментами. Получение молитв и преданности предоставляет Левиафану мистическую власть, в то время как приземленные ресурсы группы преданных людей могут осветить бремя повседневных потребностей и желаний.

Культы не ограничены просто повседневный, как бы то ни было. Левиафан, который хочет сделать так, может сформировать его или ее Культ, как любое другое общество, налагая санкции и прося обслуживание. Пока прогрессия постепенна, и Левиафан остается "в контакте" с Культом, его или ее последователи могут быть подделаны в более опасный инструмент. Простая преданность может быть заменена тщательно продуманными ритуалами и жертвами, в то время как навязчивая идея может быть превращена за пределы в насилие. Когда Культ растет, он может проникнуть в положения власти, или даже настичь малочисленное сообщество - многими "странными небольшими городами" в отдаленных уголках в мире в конечном счете управляет замкнутый Культ в центре, все работающие в пользу их "бога". Даже в большом городе, влияние Культа может стать распространяющимся - полицейские могут быть превращены, и адвокаты и бизнесмены. Осторожный Левиафан может закончиться с "агентами", действующими на многих уровнях общества, отнимая у его врагов любой надежды на безопасность.

Самое большое ограничение Культа - то, что, независимо от того намерение Левиафана в его ядре, структура утверждена на запугивании и отрицательном давлении, созданном Следом, укрепленным резкой внутренней борьбой. Даже самое умеренное и большинство Культов выполнения внушительны на завещаниях участников, и самые сильные Культы безжалостно сильны в преследовании желания Левиафана. Это - природа Следа, и возможно Племени, что у них нет положительных и самоподтверждающих общественных отношений. Этот эффект вселяет Культ. Сильная навязчивая идея, которая ведет cultist, отличается очень от умеренного и в психологическом отношении удовлетворяющего религиозного осуждения. Культ становится инструментом, которым Левиафан может потворствовать его или ее недостаткам, и его участники начинают упиваться нарушениями, которые они передают. В то время как традиционная модель культа - скрытый религиозный заговор, более способная современная параллель - террористическая организация - идеологическая обработка, манипуляция и сильный фанатизм. Неудивительно, когда Левиафаны вступают в конфликт, обычно, их cultists становятся жертвами конфликта. Их чрезвычайная преданность и очевидная готовность сделать независимо от того, что спрашивают их, предлагают легкий способ мимо ужаса насилия и признающий моральную ответственность. Жестокий Левиафан мог бы потратить жизни его cultists потакание его большинству гротескных и зверских импульсов, не требуя никакой личной доли в их действиях.

[отредактировать]

Семья

Это - источник смешанных чувств для большинства Левиафанов, чтобы знать, что они связаны кровью не только их непосредственной смертной семье, но и каждому члену Племени и, вне даже что, ко всей икре Tiamat. На первом уровне Левиафан может найти некоторых союзников в его родителях и родных братьях. Семья, которая глубоко тронута кровью Племени, часто тонко отличается от его соседей. Семья помнит. Если Левиафан появился из семьи в прошлом будут следы. Левиафан, который взаимодействует с их семьей - или поднимает одно собственное - изменит их. Родные братья и кузены становятся cultists. Дети - искривленные гибриды, деформированные присутствием крови Прародителя. Элементы поиска Левиафана значения и положения будут наложены на семейную традицию и методы. Ритуалы появятся. Как проходят времени, могло бы исчезнуть более непосредственное воздействие, но элементы останутся как

семейный фольклор и суеверие. В самых решительных случаях целое отделение семьи могло бы быть составлено из Гибридов, скрывающихся в краях, просто ожидая возрождения крови Прародителей. Для некоторых Левиафанов много небольших причуд их семьи начинает делать адскую партию большим смыслом после их Появления.

Семейные связи могут быть благословением, но большинство испорчено тем же самым неравенством власти, которая изолирует Левиафана от других людей. Родственники не доказательство против Следа, и признанное богословие члена Племени означает, что тенденция к вероисповеданию только будет более явной в тех, которые являются "знающими." Левиафан, кто возвращается к его семье, найдет, что его роль перешла полностью. Те, которые когда-то предложили утешение и совет, теперь приедут, прося благословения, и бывшие близкие родные братья будут почтительны и робки. Роль божества несовместима с ролью ребенка или родного брата. Именно по этой причине большинство членов Племени находит, что их единственные пары - ну, в общем, их пары. Поддерживающие Левиафаны неуязвимы к Следу. Они разделяют многие из тех же самых проблем и претерпевают те же самые изменения. Решение не прекрасно. Просто, потому что у членов Племени есть что-то общее, не означает, что они наслаждаются присутствием друг друга. Вне обычных препятствий несовместимых лиц и раздражающих причуд, инстинкты, закодированные в крови Прародителей, глубоко внедрены в убеждения животного. Быть близко к такому же Левиафану может вызвать многочисленные и противоречивые инстинкты - несоответствующие желания, объединенные с сильным и территориальным произволом. Члены Племени одновременно испытывают друг друга как человеческих людей и как потенциальные конкуренты или помощники (или оба).

Когда группа Левиафанов встречается, называют ли для приведенной причины или потому что они все разделяют данную черту, такую как проживание в том же самом регионе, это таксоном. Они служат самой соответствующей социальной единицей для Племени, но они полностью эфемерны, и могут значительно различаться в размере. Если каждый член Племени в городе встречается, это - таксон, и это - то же самое соглашение, если это - только три Левиафана, которые разделяют графство. Многие таксон составлен из Левиафанов, кто разделяет Школу как некоторый случай относительно их общего интереса, подходят, относительно которого они хотят проконсультироваться. Эти события не построены со списком приглашенных в памяти, однако, и никто с интересом не собирается быть отрицаемым входом во встречу - они там, потому что им интересно, не потому что они - часть некоторого секретного клуба. Таксон мог бы вовлечь обмен информацией, особенно контактная информация, чтобы построить группу поддержки, но многие Левиафан отказываются быть "в контакте" с другими членами Племени - есть понятая степень чрезвычайной ситуации, которая необходима прежде, чем контакт будет установлен.

Региональные таксоны могли бы встретиться в повторных случаях и развить неофициальную структуру лидерства, в который самый опасный или опытный Левиафан, который потрудился показывать, дан предшествование и может обратиться с просьбами к тем, представляют. Положение главным образом организационное, однако, и Левиафаны будут эффективно предлагать помощь на своем собственном усмотрении. Региональный "лидер" будет тем, на который члены Племени обращаются для совета и руководства, когда местный кузен идет жулик

(или Тифон), часто прямо прежде, чем каждый человек сделает то, что он или она намеревался сделать во-первых. Региональный таксон также, где Левиафаны, которые позже сформируют Когорту, могли бы встретиться, и где члены Школы могут обменивать информацию и магазин разговора друг с другом. Неофициальных лидеров таксонов традиционно называют Hetmen. Самый влиятельный из них мог бы "вести" в течение многих лет и наложить определенную регулярность к встречам таксона, но это редко. Намного чаще у данной области с существенным населением Левиафана вместо этого будет несколько Hetmen, которые ведут таксоны на различных областях интереса. Действительно ведомый и хорошо уважаемый Hetman может служить основателем Легиона, подделывая его таксон в ритуальный случай с далеко идущими последствиями.

Многие недавно Появились, Левиафаны испытывают достаточно затруднений, имея дело с новостями, что они - отростки давно потерянных исконных богов. Узнавание, что Вы и Ваши "кузены" - чудовищный shapeshifters, является настоящим шоком. Тогда есть более дальние родственники. Родословная Племени - больше кустарника чертополоха, и есть обширное число существ, которые разделяют, по крайней мере, некоторую фракцию их родословной с Прародителями.

Гибриды - передовые из них со смесью сильного Прародителя и человеческой кровью, производящей существо, форма которого повторяет Прародителя без многих мистических подарков Племени. Гибриды могут измениться от почти человеческого, чтобы закончить отвращение, и многие прокляты с анималистскими умами, чтобы соответствовать их скотским телам. Основные Напряжения Племени удачны произвести относительно устойчивые Гибриды, кто разделяет примерно тот же самый набор черт. Они служат их слугами и помощниками, защитниками линии, и дифференцированы от других названием Lahmasu. Другие линии Гибридов произведены случайно или посредством подвергания крови Tiamat из источников кроме Племени. Они могут измениться дико по внешности и менталитет и большая часть слежки в местах, о которых забывают, как хищники и мусорщики. Гибриды могут быть союзниками, но большинство, которые не являются Lahmasu, ненадежно и часто деформировало их умы затруднениями их искривленного существования. Они объединяют хищные инстинкты и естественное оружие животного с жестокостью и хитростью человеческого хищника, делая их чрезвычайно опасными. Таксоны иногда формируются просто, чтобы истребить группу Гибридов, которая стала слишком медной в ее излишках, но, поскольку Гибриды могут обновить себя достоверно посредством воспроизводства, трудно сказать, был ли данный клан действительно истреблен.

Более опасный, чем Гибриды те потомки, которые стреляют с другой икры Тиамата. В то время как Прародители были очевидно самыми многочисленными, Племя обнаружило, что они не были одними. Мало уверено в этих дальних родственниках, и теории имеются в большом количестве Прародителя или группы Прародителей, которые были порождены для суверенитета по небу и земле так же как морям. Некоторые Левиафаны указывают на историю Ехидны, другую мать монстров, как потенциальное ответвление Tiamat. Племя именует этих несоизмеримых земных кузенов как Cryptids. Некоторые Cryptids проявляют сверхъестественные способности, включая своего рода След, в то время как другие не делают - предполагающий, возможно, что "меньшие"

кузены - фактически Гибриды, порожденные от скрытого и параллельного Племени земли и неба, которое выжило в карманах к современным ночам. Когда члены Племени встречаются этих дальних родственников, результаты обычно не симпатичны. К настоящему времени нет никакого известного отчета контакта, и сотрудничество с "другим Племенем," должно он действительно существовать.

[отредактировать]

Когорта

Левиафаны, которые разделяют таксон и кто оказывается особенно близко (или по крайней мере поддерживают необычный уровень контакта), форма в единицу, названную когортой. В равной степени группа поддержки, политическая единица и семейная встреча, когорты - привилегированная общественная организация для младших и более новых Левиафанов. В то время как напряженность контакта с поддерживающими Левиафанами означает, что когорты редко разделяют жилую площадь, большинство достаточно близко, чтобы прибыть когда названо, и местный масштаб единицы разрешает им прибывать в помощь друг друга когда это необходимо. Такая помощь может быть столь же прямой как запасная рука в случае насилия или столь же сложная как адвокат и эмоциональная поддержка. Тревожащая смесь привлекательности и ненависти, что члены доли Племени подразумевают, что когорты существуют в особой форме напряжения." " Отношения любви и ненависти - норма, и часто испытываются с интенсивностью, которая потрясла бы и обеспокоила бы внешних наблюдателей. Для члена Племени, тем не менее, такие бурные связи лучше, чем изоляция и дискомфорт, который они испытывают в компании нормальных людей.

Лидерство в когорте обычно - трудный предмет. Редко, чтобы Hetman появился в когорте, поскольку они обычно основываются родственником, равняется действию в подобных весах и контакту с той же самой проблемой. В таком сценарии захват для власти будет обычно замечаться как оскорбляющий в лучшем случае и как прямая угроза в худшем случае. Некоторые когорты растут, чтобы иметь неофициального организатора, обычно главу уровня, который помогает промежуточный между участниками, но даже они были бы поражены предположением, что их арбитр находится в положении лидерства. Намного более вероятно, что у каждого члена когорты есть данная область центра, в котором им дают некоторый кредит на их власть. Если участник будет нуждаться в помощи, выкорчевывая опасный клан Гибридов, то он или она пойдет к самому воинственно склонному участнику. Если они нуждаются в чем-то переведенном, самом академическом, и т.д.

Большинство когорт относительно недолгое, длящийся в течение года или два, пока участники не переезжают или уступают опасностям их условия. Некоторые интегрируются, часто злобно, поскольку участники вступают в конфликт и набросились эмоционально и физически. Те когорты, которые выживают в течение более длинных периодов, обычно в некоторый момент промежуточные, будучи достаточно близкими, чтобы остаться связными, не становясь, так закройтесь, чтобы пригласить пагубные столкновения. Как с большинством вещей, это - уравнивание. Те когорты, которым действительно удается выжить, могут стать невероятно

влиятельными, поскольку культы поддерживают друг друга и индивидуальных участников developе. Много Легионов сформировались из основной группы Когорты, которая прибывает, чтобы разделить идеи о Племени и их общей судьбе.

[отредактировать]

Врезка: ряды и левиафан

Как базовая модель, применяя структуру "ряда" к Левиафанам, следующие руководящие принципы - самая точная подгонка:

Ряд Один - Когорта (3-10 участников, ограниченная географическая область, ограничили власть и ресурсы),

Ряд Два - Легион (10-150 участников, каждый с его или ее собственным Культом, региональной властью, значительными ресурсами и властью)

Ряд Три - само Племя (Больше чем 5,000 участников, никакие объединенные цели, глобальная область, неизмеримые ресурсы, если они работали в тандеме),

[отредактировать]

"Культура"

Самая важная вещь понять о Племени состоит в том, что каждый участник участвует в создании культуры. В то время как тенденция состоит в том, чтобы украсить методы Легиона или когорты как помнившие элементы потерянного общества, есть очень мало фактической власти, чтобы быть найденным. Большинство Левиафанов строит ортодоксальность, которую они утверждают, что поддерживали. Сознание этого изменяется от Левиафана до Левиафана, но это никогда не полностью отсутствует. "Исконное королевство", которое обсуждает Племя, является путаницей изображений и мифов, собранных случайно из дюжины или больше культур, и утверждало рядом с требованием правдивости и точности. Это смешно, возможно, но это также важно. "Большая ложь" что стены между Племенем и полной и полной неуверенностью. Если бы они были пуристами о только охвате, что они, может оказаться, верны, то у них не было бы ничего вообще.

Результат этого - то, что "культура" Племени довольно жидка. Мысли о природе Прародителей и значении данного мифа или пережитка собираются измениться от Левиафана до Левиафана, и от Когорты до Когорты. В пределах данного таксоны могло бы иметь место, что харизматическое или властное число могло бы защитить точку зрения, вызывая проистекающее изменение в верованиях тех в области, но это исключение. Это также означает, что неизбежные изменения не сопровождаются с тем же самым видом трудности и нежелания, которое символизирует главное изменение в политических или религиозных идеологиях - есть определенная "привлекательность", которую предлагает новая "правда". Изменение неотразимо. Изменение скрывает факт, что Племя действительно не сделало значащие успехи к надежной идее того, что они и что они должны сделать всюду по всей истории.

Когорты имеют тенденцию разделять эстетическое или рассказ истории, но это не всегда имеет место. Многие сформированы из потребности, в конце концов, и недовольства, и разногласия едва необычны. Легионы склонны иметь намного более устойчивый набор верований, которые они налагают на участников, но даже Легион не устойчивое предприятие. Есть политика и личный интерес на каждом уровне и наследники Легиона, или те, которые "восстанавливают" "потерянный" Легион, будьте склонны иметь их собственные взгляды, которые наложены с утверждением власти и ортодоксальности. Даже фанатики - все еще люди.

[отредактировать]

Вписывание

В то время как Школа Левиафана подчеркивает пути, которыми Левиафан стремится сформулировать его личность, они делают мало, чтобы обязательно выдвинуть на первый план то, что член Племени делает на ежедневной основе. Большинство Школ, по крайней мере, намекает на некоторую карьеру, которая могла бы удовлетворить самоизображению и желаниям Левиафана, но они едва связывают. Кроме того, неограниченная природа сверхъестественной родословной Левиафана такова, что самые нормальные, смертные рабочие места трудно удержать. Вспышки гнева (или, более проблематично, преобразование) имеют тенденцию держать большинство Левиафанов от положений, которые требуют большого человеческого контакта. Даже дисциплинированный Левиафан не будет удобен в в большой степени социальном урегулировании. Те, которые действительно предпринимают очень социальные роли, склонны предоставлять себе буферная зона, или физическая или социальная. У Левиафана это вовлечено в политику, например, могло бы быть частное отступление, к которому он скрывается каждые несколько недель. Социальный буфер может быть сформирован из аналогично мыслящих людей или, еще лучше, Возлюбленный Левиафана. Наличие помощника или двух "знающих" может уменьшить много давления. Природа Следа такова, что независимо от положения Левиафан будет известен его коллегам и клиентам. У него, вероятно, будет небольшая группа, которая или приведена в восторг или испугана его присутствием, и его рабочее место в конечном счете прибывает, чтобы иметь своего рода репутацию. Из-за этого, большинство Левиафанов имеет тенденцию заканчиваться в меньших, частных фирмах, или, которые они имеют сами или те, у которых есть работодатели, которые являются сочувствующими или безразличными к тяжелому положению Левиафана. Неудивительно, большинство Левиафанов не сыплет наличные деньги - они часто теряют рабочие места и работу мисс, и фирмы, которые будут держать их, склонны быть меньшими и по более грубым окрестностям. Даже в главном городе, Племя склоняется к краям.

В более глобальном масштабе Племя склонно стремиться к областям с большими доступными массами воды (по очевидным метафизическим и практическим причинам.) Кроме того, пути, которыми у Левиафанов есть более легкое время, существующее если не под главным наблюдением и политической поддержкой установления в регионах, которые являются уже хаотическими, принуждают многих собираться в местах, порванных войной и борьбой. Для Левиафана довольно легко поглотить малочисленное местное ополчение или подобную замкнутую группу и хаос, который сопровождает войну, и кровопролитие служит, чтобы скрыть их

от исследования и вмешательства. Важно отметить, что Племя не ответственно за большинство конфликтов, но они вписываются вполне с готовностью среди злодеяний и суеверия имеющей определенную высоту войны. Команда, separated от ее товарищей и испуганный из ее остроумия, готова для вербовки уверенным и убедительным Левиафаном. Для многих более старых Левиафанов (или наследники наследства прародителя), главные войны и этнические конфликты 20-ого столетия служили дымовой завесой, в которой могло процветать замечательное мелкое королевство. Вторую мировую войну в особенности помнят как звездный час влияния Племени, поскольку сотни отдаленных и неизведанных островов, которые усеяли Тихоокеанский театр, стали хозяином многочисленных Левиафанов. В результате многие из этих небольших "бывших королевств" являются теперь хозяином изолированных кланов Гибридов, некоторые все еще нагнали в конфликте, который давно закончился.

Некоторые Левиафаны стремятся найти места убежища, отдельного от хаоса и дискомфорта контакта с человечеством. Это - опасная перспектива. Изоляция в психологическом отношении опасна даже для нормальных людей, и вдвойне так для несчастного члена Племени. Нехватка человеческого контакта может разрушить барьеры, которые отделяют ум Левиафана от его скотских убеждений, и много членов Племени крайне сошли с ума в их отступлениях, будучи подураски уверенными, что они могли подвергнуться идеалу, если только они могли бы "избежать" своих человеческих жизней.

Результат состоит в том, что большинство Левиафанов должно справиться с уравниванием. Когда возможно, они избегают напряжения и беспокойства, которое привело бы к потере контроля. Они нормируют свое время, проведенное с другими людьми. Они пытаются построить безопасную область, к которой они могут отступить. Если они получают шанс, то они проведут время, думая об их условии - но это - долгосрочное планирование. Большинство Левиафанов не находится в социальном, финансовом, или психологическом положении, чтобы просто забыть о работе в течение шести месяцев исследовать некоторое древнее шумерское крушение. Ежедневное имеет приоритет, и большая часть этого вовлекает открытие способы работать вокруг проблемы родословной. Левиафаны, которые действительно в курсе событий, находят способы сделать их повседневные жизни большим количеством выполнения с точки зрения их желания подделать роль и достигнуть чувства принадлежности. Это - то, где Школа имеет приоритет в действиях Левиафана, ведя их к определенным способам взаимодействовать с людьми, другими членами Племени и их культами. Время от времени большая проблема подходит - или что-то, что Левиафан сделал к themselves или некоторой внешней угрозе. Это действительно опасные моменты. Удобный небольшой мир Левиафана попадает под давление, и повестка дня, "Как я могу решить эту проблему, не жертвуя аспектами человека, которым я стал и стабильность, которой я изо всех сил пытался достигнуть?"

LeviathanTempest:ChapterTwo

Скачок в: навигация, поиск

«О, но мы в порядке

Мы в порядке

Вы не можете быть навсегда благословлены

Все еще завтрашняя попытка быть другим рабочим днем

И я пытаюсь получить некоторый отдых

Это - все, что я пытаюсь получить некоторый отдых.»

Вы и я оба, приятель.

Я ездил в течение трех дней теперь. Ночное радио - удивительно приятный компаньон, как только Вы придерживаетесь станций только для музыки. Человеческие голоса не трут во мне так, когда они поют. Это - то, как они должны звучать все время.

Пять раз мой телефон звонил от его места на сиденье пассажира прежде, чем идти в голосовую почту. Это - двадцать пять колец, каждый заставляющий меня хотеть поднять больше, чем последнее. Я боюсь поднять. Я знаю, что это сделает вещи хуже, не только для Эйлин, но и для всех остальных также.

Но с каждым кольцом, я чувствую, что моя рука идет для телефона прежде, чем я смогу остановить меня.

Я слушаю сообщения впоследствии, когда я делаю перерыв. (Я действительно не слушаю слова, просто голос. Хорошо услышать.) Я должен сделать перерывы чаще, теперь. Есть времена, когда постоянный, жужжащий шум двигателя грузовика заставляет меня хотеть просто разбить его в части. Таким образом, я останавливаюсь, и я убегая, прежде... прежде, чем вещи разлагаются. Иногда это берет меня за несколько часов до того, как я буду в достаточно хорошей форме, чтобы возвратиться на дороге.

Я убегая, езда по всей стране на основе единственной линии в интернет-почте форума. В эти дни я в большой степени нормирую свое время в сети, потому что глупая болтовня и повторные истерики на форумах заставляют меня хотеть выбросить монитор. Я не могу позволить себе новые

компьютеры, что часто, таким образом, я захожу в кибер кафе и использую поисковые системы. Но тогда я всегда привлекаюсь к шуму в комнатах для дискуссий и комментариях блога и форумах, и это обычно - заданный предел на моем времени связи, которое спасает меня.

На этой неделе я счел что-то стоящим вовремя. Изображение части вырезанной яшмы, части индейской выставки в небольшом музее на Тихоокеанском побережье. Это не родное, анонимный плакат сказал. Это - что-то еще, и это более старое. Это - достаточно хорошая причина, и достаточно хорошее время, чтобы выйти из уловки.

Я - много вещей. Я - неполный рабочий день, механический, в настоящее время безработный. Я - довольно хороший серфингист – достаточно хороший для сцены Побережья Залива, так или иначе. Я - вполне ученый на предколумбийском искусстве. Я - опытный повар. И я - убийца.

Я знаю, что должен чувствовать себя потревоженным той последней частью. Но я только потревожен, потому что, поскольку человек сказал, откровенно говоря, мое дорогое, я не даю проклятое. Не то, чтобы я думаю те два парня, я свалил в океане с их искореженными костями, и их трахеи сокрушили, заслужил его – хотя они сделали. Они были мешками с дерьмом торговли наркотиками. Но я просто не делаю. Забота. Это. Очень. И дети в гараже, которые уже фактически поклонялись мне прежде, думали, что это было настолько прохладно. Ну, это потревожило меня для реального. Время, чтобы уйти некоторое время.

Я предлагаю мне роскошь подлинного разрыва прежде, чем я пересеку государственную границу. Это становится ближе к океану теперь. Моя кожа чувствует себя более трудной, тяжелее. Это делает это, я учился. Когда это добирается так, я могу чувствовать запах соли, мое видение станет более острым, и я буду чувствовать, что мои кости становятся более тяжелыми. Я изучил это также.

Но оказывается, что мне нравится пустыня. Дым под звездами - довольно прохладный способ раскрутить и позволить себе слив.

Пока телефонные кольца, и на сей раз я не могу остановить меня вовремя.

Никакой отдых для меня сегодня вечером, приятеля.

[[КАРТИНА: Полная страница. Молодой человек сидит в постели припаркованного пикапа. Он окружен полдюжиной кувшинами воды, офисного размера водного холодильника. Молодой

человек коричневого и shirtless, с черными масками кожи – полосами - пересечение его груди, предплечий и плеч. Его голова склонена, волосы, затеняя его глаза, но перо тумана или дыма повышается с его рта. Его руки завиты в кулаки. Венозная кровь протекает от одной, в которой видимо, что, кажется, черепки сокрушенного сотового телефона. На заднем плане дорога спускается к побережью, где город полувидим через туман. Номерной знак грузовика видим – Луизиана, 007-981.]] Содержание [скрывается]

1 Глава 2: Создание Характера

1.1 Создание характера

1.1.1 Шаг Один: Понятие

1.1.2 Шаг Два: Выберите Признаки

1.1.3 Шаг Три: Выберите Навыки

1.1.4 Шаг Четыре: Выберите Профессиональные Особенности

1.1.5 Шаг Пять: Назначьте Шаблон Левиафана

1.1.5.1 Напряжение

1.1.5.2 Школа

1.1.5.3 Преисподняя

1.1.5.4 Остатки

1.1.5.5 Плавание

1.1.6 Шаг Шесть: Выберите Достоинства

1.1.7 Шаг Семь: Определите Преимущества

1.1.7.1 Сила воли

1.1.7.2 Спокойствие

1.1.7.3 Ихор

1.1.7.4 Достоинства и Недостатки

1.1.7.4.1 Врезка: Большая Лодка может быть в порядке

1.1.8 Шаг Восемь: Следы, Покидая Море

1.1.8.1 Врезка: Взгляды могут Убить

1.1.9 Создание характера Быстрая Ссылка

1.1.9.1 Напряжение

1.1.9.2 Школа

1.1.9.3 Остатки

1.1.9.4 Преисподняя

1.1.9.5 Ихор

1.1.9.6 Достоинства

1.1.9.7 Затраты очка опыта

1.2 Напряжения

1.2.1 Bahamutans

1.2.1.1 Морфология

1.2.1.2 Прародитель

1.2.1.3 Генетика

1.2.1.4 Половая зрелость

1.2.1.5 Развитие

1.2.1.6 Экология

1.2.1.6.1 Семья

1.2.1.6.2 Lahmasu

1.2.1.6.3 Культы

1.2.1.7 Остатки

1.2.1.8 Символы и Ассоциации

1.2.1.9 Понятия

1.2.1.10 Цитата

1.2.2 Dagonites

1.2.2.1 Морфология

1.2.2.2 Прародитель

1.2.2.3 Генетика

1.2.2.4 Половая зрелость

1.2.2.5 Развитие

1.2.2.6 Экология

1.2.2.6.1 Семья

1.2.2.6.2 Lahmasu

1.2.2.6.3 Культы

1.2.2.7 Остатки

1.2.2.8 Символы и Ассоциации

1.2.2.9 Понятия

1.2.2.10 Цитата

1.2.3 Lahamin

1.2.3.1 Морфология

1.2.3.2 Прародитель

1.2.3.3 Генетика

1.2.3.4 Половая зрелость

1.2.3.5 Развитие

1.2.3.6 Экология

1.2.3.6.1 Семья

1.2.3.6.2 Lahmasu

1.2.3.6.3 Культы

1.2.3.7 Остатки

1.2.3.8 Символы и Ассоциации

1.2.3.9 Понятия

1.2.3.10 Цитата

1.2.4 Нью

1.2.4.1 Морфология

1.2.4.2 Прародитель

1.2.4.3 Генетика

1.2.4.4 Половая зрелость

1.2.4.5 Развитие

1.2.4.6 Экология

1.2.4.6.1 Семья

1.2.4.6.2 Lahmasu

1.2.4.6.3 Культы

1.2.4.7 Остатки

1.2.4.8 Символы и Ассоциации

1.2.4.9 Понятия

1.2.4.10 Цитата

1.2.5 Oceanids

1.2.5.1 Морфология

1.2.5.2 Прародитель

1.2.5.3 Генетика

1.2.5.4 Половая зрелость

1.2.5.5 Развитие

1.2.5.6 Экология

1.2.5.6.1 Семья

1.2.5.6.2 Lahmasu

1.2.5.6.3 Культы

1.2.5.7 Остатки

1.2.5.8 Символы и Ассоциации

1.2.5.9 Понятия

1.2.5.10 Цитата

1.2.6 Tanninim

1.2.6.1 Морфология

1.2.6.2 Прародитель

1.2.6.3 Генетика

1.2.6.4 Половая зрелость

1.2.6.5 Развитие

1.2.6.6 Экология

1.2.6.6.1 Семья

1.2.6.6.2 Lahmasu

1.2.6.6.3 Культы

1.2.6.7 Остатки

1.2.6.8 Символы и Ассоциации

1.2.6.9 Понятия

1.2.6.10 Цитата

1.2.7 Thalassans

1.2.7.1 Морфология

1.2.7.2 Прародитель

1.2.7.3 Генетика

1.2.7.4 Половая зрелость

1.2.7.5 Развитие

1.2.7.6 Экология

1.2.7.6.1 Семья

1.2.7.6.2 Lahmasu

1.2.7.6.3 Культы

1.2.7.7 Остатки

1.2.7.8 Символы и Ассоциации

1.2.7.9 Понятия характера

1.2.7.10 Цитата

1.3 Школы

1.3.1 Школа Пропасти

1.3.1.1 Членство

1.3.1.2 Преобразование

1.3.1.3 Создание характера

1.3.1.4 Роль

1.3.1.5 Остаток

1.3.1.6 Традиции

1.3.1.7 Понятия

1.3.1.8 Цитата

1.3.1.9 Стереотипы

1.3.2 Школа Солнца

1.3.2.1 Членство

1.3.2.2 Преобразование

1.3.2.3 Создание характера

1.3.2.4 Роль

1.3.2.5 Остатки

1.3.2.6 Традиции

1.3.2.7 Понятия

1.3.2.8 Цитата

1.3.2.9 Стереотипы

1.3.3 Школа Глины

1.3.3.1 Членство

1.3.3.2 Преобразование

1.3.3.3 Создание характера

1.3.3.4 Роль

1.3.3.5 Остатки

1.3.3.6 Традиции

1.3.3.7 Понятия

1.3.3.8 Цитата

1.3.3.9 Стереотипы

1.3.4 Школа Рифа

1.3.4.1 Членство

1.3.4.2 Преобразование

1.3.4.3 Создание характера

1.3.4.4 Роль

1.3.4.5 'Остатки

1.3.4.6 Традиции

1.3.4.7 Понятия

1.3.4.8 Цитата

1.3.4.9 Стереотипы

1.3.5 Школа Тумана

1.3.5.1 Членство

1.3.5.2 Преобразование

1.3.5.3 Создание характера

1.3.5.4 Роль

1.3.5.5 Остатки

1.3.5.6 Традиции

1.3.5.7 Понятия

1.3.5.8 Цитата

1.3.5.9 Стереотипы

1.4 Прелюдия

1.4.1 Рассказывание историй Прелюдия

1.4.2 Развитие – Молодость

1.4.3 Волосы на лице, Более глубокий Голос, Жабры, Обычное – Изменение

1.4.4 Моя Жизнь с Монстром - Продвижение

1.4.5 Несколько Вопросов

1.4.6 Имена, Псевдонимы и Honorifics

1.5 Пример Создания Характера

1.5.1 Шаг Один – Понятие

1.5.2 Шаг Два – Признаки

1.5.3 Шаг Три – Навыки

1.5.4 Шаг Четыре – Профессиональные Особенности

1.5.5 Шаг Пять – Шаблон Левиафана

1.5.6 Шаг Шесть – Достоинства

1.5.7 Шаг Семь – Преимущества

1.5.8 Шаг Восемь – Последние штрихи

[отредактировать]

Глава 2: Создание Характера

Это, казалось, было своего рода монстром или символом, представляющим монстра, формы, которую могло задумать только больное воображение. Если я скажу, что мое несколько экстравагантное воображение привело к одновременным картинам осьминога, дракона и человеческой карикатуры, то я не буду неверен к духу вещи. Мясистое, tentacled голова преодолело гротескное и чешуйчатое тело с элементарными крыльями; но это была общая схема целого, которое сделало его наиболее отвратительно ужасным.

Х.П. Лавкрэфт, "Зов Ктулху"

[отредактировать]

Создание характера

Создание члена Племени, определенными способами, относительно прямыми, и другими несколько трудными способами. Основной вещью, которая дифференцирует создание Левиафана от большей части Мира других сверхъестественных предприятий Темноты, является природа вступления в необычный мир Племени. Есть не "Ах ха!" момент, никакое переключение, которое отмечает переход между человеком и Левиафаном и никакой большой социальной системой, в которую введен неоперившийся Левиафан. Определенными способами это - пункт – Племя действительно не принадлежит нигде. Это означает, что с точки зрения понятия Левиафаны главным образом определены тем, что они намереваются сделать об этом – даже руководящие принципы центра выбранной Школы оставляют целеустремленно широкими, поскольку каждый Левиафан выбирает личную интерпретацию поиска самопринятия.

Трудность не наличия "момента изменения" как схождение с пункта противопоставлена с относительно простота Левиафана "общество", такое как, он – Левиафан не должен действительно коснуться его или ее с его родственниками структурированным способом. Они могут приблизиться к своей семье, как они считают целесообразным, и этот подход - один из путей, которыми член Племени определяет свою Школу. Также, каждая Черта, которую Вы выбираете во время создания, может быть замечена как способ определить, какой человек характер или хочет быть – каждое умение, на котором сосредотачивается Левиафан, определенными способами, частью самоопределяющего процесса. Изучение и изменение и приспособливание все справляются механизмы для Левиафана, и рассмотрение черт в этом свете может увеличить понятие Вашего характера – даже приземленные вещи, как выбор профессии, взять значительное значение для члена Племени.

Стартовый Левиафан еще не гуляющее божество, так, как Племя могло бы взять воздух заброшенных полубогов. Ограничения их полномочий, так же как их относительной неопытности, означают, что они просто еще не "превратились" в свою власть. Хотелось бы надеяться, это не будет слишком печально – особенно полагающий, что даже старшее и большинство устанавливают Левиафанов, тайно все еще в море об их месте в жизни. Это - природа игры для Племени – независимо от того, насколько они развивают и укрепляют свое место вокруг них, они не могут возвратиться к миру, который породил их. Нехватка прочного фундамента - тематический

элемент затруднений изменения и неуверенности – надо надеяться, слабые места стартового Левиафана будут служить фуражом для его истории, а не затруднением для его игрока.

Желательно полагать, что Ваш характер рядом с теми, которые заставляют Вашими поддерживающими игроками, оба, предотвращает расстраивающий сценарий, в котором понятие многократных характеров накладывается таким способом как, чтобы досадить их игрокам и рассмотреть Вашего Левиафана в свете его Когорты. Члены Племена согласно двум наборам инстинктивных импульсов и значительных психологических затруднений, будьте склонны иметь бурные отношения к друг другу, и эта возможность может открыть много возможностей для игроков, которые хотят сотрудничать. Замысловатые и находящиеся во власти конфликтом "семейные" отношения, в конце концов, в теме.

[отредактировать]

Шаг один: понятие

Ваше понятие может служить структурой, на которую Черты могут быть повешены – или просто как легкая стенография, чтобы объяснить Вашего персонажа поддерживающим игрокам и Вашего Рассказчика. Вообще, это не должно так связывать, чтобы служить смиренной рубашкой – как любой выбор, это предназначается к открытым дверям, не закрывают их. Понятие может быть столь же кратким как пара слов или пока сложное заявление, но по крайней мере часть он - полезность, как резюме, определяя заявление – идея того, какой человек Левиафан и какие вещи он считает важным.

В начале хроники большинство Левиафанов молодо и в новинку для их происхождения – вообще, намеки начинают появляться между возрастами шестнадцать и ранние двадцатые, и у стартового Левиафана было два года или меньше понять факты его неестественной родословной. Это означает, что Левиафан сделает много из его или ее выбора молодости с, по крайней мере, некоторым пониманием ситуации – возможно служение в качестве гида для этого выбора или ограничения их вариантов.

Напряжение может быть фактором в понятии – родословная, которая приняла Левиафанов, ранее мог бы хорошо быть, умышленно или нет, деформирован рукой предшественников Вашего характера. У семей, которые знают об их происхождении, могли бы хорошо быть свои собственные понятия того, что недавно возникший Левиафан должен сделать – идеи, которые могли столкнуться с собственными желаниями неоперившегося юнца. Школа Левиафана - вообще решение, сформированное его действиями после узнающий, но этот выбор может быть направлен тем, что Левиафан оценил или верил прежде, чем они изменились. Включение Напряжения или Школы нельзя считать потребностью, однако – характер и индивидуальность Левиафана не определены его родословной.

[отредактировать]

Шаг два: выберите признаки

Признаки Вашего Левиафана отражают его сырые способности – его естественные предпочтения и таланты, добавленные навыками, которые он изучает и методы. Эти таланты могут влиять на его индивидуальность – его Признаки предлагают, как в вакууме он наиболее правдоподобный, чтобы решить проблемы. Все Признаки начинаются с одной точки, и Вы назначаете еще пять точек на одну категорию, четыре к секунде, и три остающейся группе. Пятая точка Признака требует, чтобы две точки купили.

Суровость жизни Левиафана и природа их нехватки контроля означают, что у них часто есть большая потребность в признаках Соппротивления – Решение, Стойкость и Самообладание. Это - маркер проблем Племени, которое большинство Левиафанов фактически особенно не превосходит на этих жизненных аренах, однако – их неуравновешенные жизни просто не предоставляют себя развитию Решения, и След часто означает, что член Племени не сталкивается с конфликтами и проблемами, которые привели бы к улучшению его Самообладания.

Признаки власти характерны для Левиафанов, которые работают более открыто – они разрешают опасному Левиафану навязывать свою волю другим (агрессивная позиция может часто служить заменой для фактического самообладания.) Те, которые активно выступают против врагов Племени часто, выращивают Разведку для тактики, и большинство предпочитает Силу, используя его рядом с их естественным оружием, чтобы напасть в пути, который уникально показывает их божественное наследие.

Левиафаны, которые делают попытку большего количества самосозерцательных методов контроля, вообще вырастят свое Решение – они сосредотачивают недовольные трудности ежедневного и нацеливают себя, как ракеты, при достижении Спокойствия. Большинство терпит неудачу, но высокое Решение изолирует Левиафана от многих проблем их несовершенного контроля их собственных тел. Это также распространено среди Левиафанов, которые пытаются отчаянно "гармонизировать" со смертными, поскольку это - фактор в сопротивлении Вспышкам.

[отредактировать]

Шаг три: выберите навыки

Расположите по приоритетам три категории умения – Умственный, Физический, и Социальный. Разделите одиннадцать пунктов между навыками в основной категории, семь во вторичном, и четыре в третичном. Левиафаны на линиях фронта ежедневной борьбы Племени имеют тенденцию одобрять Двигательные навыки, особенно Ссора, максимально используя их врожденные преимущества. Те, которые более обеспокоены исследованием наследства их предков, склоняются к Умственному, особенно Тайному и Академикам. Социальные навыки несколько более редки – След может часто противодействовать социальной неловкости с грубой

силой. Запугивание безусловно наиболее распространено из Социальных навыков. Эти категорические тенденции не связывают, однако, и те Левиафаны, которые выращивают последователей часто, начинают серьезно рассматривать манипуляцию других.

Школа может влиять на профессиональный выбор, и наоборот – тактика данной Школы в исследовании природы родословной Левиафана будет общей привилегией определенных подходов. Левиафан военного происхождения, вероятно, закончит тем серьезно, что рассмотрел точку зрения Школы Рифа, например.

[отредактировать]

Шаг четыре: выберите профессиональные особенности

Узкие области исследования - что-то вроде навязчивой идеи среди Племени – большинство приспосабливается к удобным рутинам или установлено в проверенные методы рассматривания их проблем. Также, особенности довольно распространены. Область центра часто утешительна и знакома.

Стартовый Левиафан выбирает три профессиональных особенности. Они получают дополнительную специальность, выбирая их Школу, но эта "премия" будет ограничена одними из трех Навыков, тогда как эти первые три неограниченны.

[отредактировать]

Шаг пять: назначьте шаблон левиафана

До этого пункта черты, которые были назначены, были прежде всего маркерами естественных ответов и тенденциями Левиафана. В то время как различие между "прежде" и "после" преобразования ненадежно для Племени, линия между маркерами их нормальных и чудовищных жизней - более отличное прикосновение. Шаблон Левиафана обеспечивает те элементы характера, которые уникальны для его событий как член Племени.

Шаблоны не могут наложиться, и врожденное свойство крови Племени таково, что большинство сверхъестественных шаблонов не будет даже захватывать Левиафана, который начал подвергаться его преобразованию. У Левиафана, как полагают, есть шаблон, как только изменение начинается – дополнительное сверхъестественное влияние на его жизнь в этом пункте не будет изменять курс его жизни и может оказаться фатальным, даже для просителя. Особенно, если защитная семья Lahmasu ухаживает за их новым полубогом для его подъема.

[отредактировать]

Напряжение

Из всех черт стартового Левиафана его Напряжение - фактор, который является больше всего вне его контроля. Напряжение Левиафана - функция его родословной, и данная семейная линия людей, вероятно, только произведет единственное Напряжение Левиафанов (Случаи края существуют, в котором тесно связанные Напряжения могут возникнуть в той же самой родословной, однако). Напряжение Левиафана определяет, какая из основных родословных Прародителя выражается в его существе, и какая из черт Племени, которое он наиболее естественно склонен показать. Семья, которая знает о ее крови Племени, будет, вероятно, сформирована вмешательством предыдущих поколений Левиафана – его структура и верования могли бы хорошо быть укреплены с туманными соглашениями Исконных Мореи, и члены семьи могли бы быть отмечены с инфекцией крови Левиафана, потенциально даже Lahmasu. Некоторые Левиафаны рождаются в линиях, которые далеко удалены от оригинального подвергания до крови Племени, однако, и должны найти их собственный путь в мир Племени.

Напряжение определяет, какие Остатки характер одобряет. Внимание на определенные Остатки - функция генетики, и возможно проследить "отношения" между Напряжениями, отмечая близость их привилегированных Остатков. Способность одобрить определенные Остатки действительно имеет небольшой эффект на то, как Племя рассматривает данное Напряжение – каждая группа стереотипирована как пользователи их привилегированного Остатка, поскольку большинство Левиафанов берет, "У меня есть молоток" подход к решению проблем.

[отредактировать]

Школа

Школы - способы мышления, которые направляют исследование Левиафана их бесчеловечного происхождения. С их историей, потерянной, и их нехватка контроля над их собственными божественными родословными, члены Племени сталкиваются с враждебным миром и неспособностью провести нормальную человеческую жизнь. Внимание на некоторый метод понимания их изменяющегося мира, и определения места для себя, определяет Школу Левиафана. Они не формальные ассоциации, но способы мышления – мало чем отличающийся "от критических методов" в академической беседе. Выбор Левиафана Школы - возможно, самое значащее решение, которое он примет относительно того, как его жизнь будет проводиться от того пункта вперед. Выбор Левиафана Школы предоставляет ему свободную Специальность в одних из трех Навыков, связанных с той Школой, и предоставляет ему скидку, вкладывая капитал в Адаптацию определенных Остатков.

Процесс индукции в школу прост: характер должен изучить свои принципы и попытаться применить их к ее собственной жизни. Нет никакого ритуального инициирования, hazings, или заявлений лояльности; Школы - философские точки зрения, не религии или политические организации. То, как характер был выставлен Школе, может быть решающим моментом характера. Она получала инструкцию в чешуйчатой ноге старшего Левиафана? Ей просто вручили тяжелую, грубо печатную книгу, ее страницы, окрашенные морской солью? Или она получала

краткое электронное письмо и.pdf файл, суммирующий точки зрения известных Школ? Поскольку у общества Левиафана есть немного устойчивых учреждений, все они возможны. Также более, чем вероятно, что молодой Левиафан войдет в Племенное общество с некоторыми серьезными недоразумениями о Школах не ее собственный.

Некоторые Левиафаны, особенно самые плохо знакомые с их происхождением, без Школы. Большинство долгое время не поддерживает это положение – в то время как они не страдают в социальном отношении для этого выбора, нехватка, по крайней мере, неосновательной отговорки жизненного плана чрезвычайно опасна для хрупких душ беспочвенного члена Племени, и изоляция и сомнение - быстрые маршруты к спуску в безумие. Школьный меньше Левиафан может взять свободную Специальность или в Ссоре, Хитрости или в Выживании – их центр находится на ежедневной борьбе, не долгосрочном плане. Они не одобряют Остатка. Школьный меньше Левиафан может переместиться в Школу позже – это и возможность изменения Школы, обсуждены позже.

[отредактировать]

Преисподняя

Очистка Вашим характером родословной его Прародителя, степени, до которой он копался в своей родословной, измерена его Преисподней. Это представляет потрескивающий потенциал его бессмертного происхождения и его способности управлять и предписать что кровь – божественный Ихор. Поскольку Преисподняя становится более явной, След Левиафана становится более сильным – он бросает тень большей величины на экстрасенсорном пейзаже. Левиафаны высокой преисподней граничат со статусом богов-королей, что Племя однажды было, но считает невозможным жить в мире мужчин – они искажают умы вокруг них слишком много, чтобы просто существовать и неизбежно собираются быть предметом большого нежелательного внимания от врагов Племени. Характер низкой Преисподней новый к крови или просто незаинтересованный (или напуганный) преследование обработки власти происхождения.

Все Левиафаны начинают игру с единственной точки Преисподней. Эта оценка может быть увеличена по стоимости трех пунктов заслуги за точку максимум к трех точек.

[отредактировать]

Остатки

Остатки просто, что – вялые следы власти родословной Племени, маркеров их характера полубога и доминиона они когда-то держались по морю и возможно всему созданию. Исследуя аспекты этой власти, Левиафаны показывают полномочия, когда они изменяются в большее количество чудовищных форм. Каждый Остаток сопровождается Неотъемлемым правом, маленьким осуществлением власти Остатка, которая может быть призвана без преобразования – маркеры божественного мандата Племени по их форме и власти их Ихора. Остатки разделены на каналы,

которые представляют определенные элементы той породы власти – эти каналы могут быть каналами Предка, которые являются пассивными выражениями власти и усовершенствованной биологии или Спускающихся каналов, которые используют Ихор, чтобы создать более явные и удивительные эффекты.

Левиафан одобряет два Остатка. Один из них установлен его Напряжением, и другой отобран из набора, к которому его Напряжение содержит склонность. После того, как выбранный, этот выбор установлен в камне. Стартовый Левиафан тогда может выбрать три канала, чтобы иметь знание, по крайней мере один из которых должен быть от Остаток, установленный его Напряжением, второе прибывает из любого из его привилегированных Остатков, и третий канал может прибыть из любого Остатка. Они должны сначала схватить канал Предка данного Остатка прежде, чем они смогут исследовать его каналы Спуска, но мастерство любого канала Предка также предоставляет доступ к Неотъемлемому праву того Остатка.

[отредактировать]

Плавание

Левиафаны - водные существа, и даже в их человеческой форме у них есть естественная близость к воде. У всех левиафанов есть свободная специальность Легкой атлетики в плавании.

[отредактировать]

Шаг шесть: выберите достоинства

У стартового характера есть семь точек Достоинств, которые могут быть распределены, как Вы считаете целесообразным. Левиафаны могут также израсходовать точки заслуги, чтобы купить Адаптацию, которая уточняет полномочия, предлагаемые отобранным Каналом Остатка, или покупает одну единственную точку Естественных Знаний, и с ним, свободный усеивает Ритуал для двух точек Заслуги. У левиафанов есть доступ к определенным уникальным Достоинствам, таким как Культ, которые обсуждены далее в этой главе – эти дополнительные Достоинства нужно рассмотреть, поскольку Культ особенно - важная часть жизни многого Левиафана. Помните, что точки Заслуги могут также быть потрачены, чтобы увеличить Преисподнюю, как отмечено выше.

[отредактировать]

Шаг семь: определите преимущества

У левиафанов, как большинство характеров, есть много Преимуществ, таких как Преисподняя. Некоторые из этих Черт получены из ценностей других, в то время как другие - измененные версии нормальных смертных Преимуществ. Полное изложение этих черт может быть найдено в следующей главе.

[отредактировать]

Сила воли

Левиафаны определяют свое множество Силы воли, как обычно, и используют его типичными способами. Они могут израсходовать пункт Силы воли рядом с использованием Ихора и могли бы иметь значительный случай, чтобы сделать так, если их неразумное использование их полномочий вызывает Вспышку.

[отредактировать]

Спокойствие

Члены Племени размещены в незавидное положение перехода без ясной продукции – нет никакого “правильного пути” для Левиафана, чтобы взять. Даже если Вы действительно существуете, это было потеряно с *sundering* потерянной цивилизации Племени, и лучшее, которое может сделать Левиафан, стремится к некоторому приближению государства того, чтобы быть и ума, который урегулировал их тройной характер. Борьба против сильных инстинктов и подрывной природы родословной Племени шифруется поиском Спокойствия – самопринятие и неподвижность ума. Спокойствие - мера ожесточенного контроля и уверенности Левиафана, и как таковой, это постоянно осаждается борьбой сверхъестественного мира и более коварными давлениями повседневного. Понятие Этики, поскольку это относится к нормальным людям, заменено Спокойствием, поскольку поиски значения и стабильности вытесняют двигатель, чтобы рассмотреть действия в контексте их эффектов на других. Смертные нормы нравственности предлагают только несовершенную изоляцию против затруднений жизни как член Племени. У стартового Левиафана есть Спокойствие 7. Как дополнительное правило, Рассказчик может разрешить стартовым характерам начинаться с сознательно пониженного счета Спокойствия, представляя некоторое предыдущее подвержение безумию или инстинктивную и бесполезную попытку избежать проблемы собственной родословной. Каждая точка Спокойствия, принесенного в жертву таким образом, предоставляет Левиафану 5 очков опыта, представляя некоторый извлеченный урок или затруднение, пережитое во время спуска. Если характер понижает его Спокойствие этим способом, однако, каждый шаг будет включать несчастье и умеренного расстройства и связанного умеренного несчастья. Характер со Спокойствием 5 может вместо этого выбрать одно серьезное расстройство и связанное серьезное несчастье. Это более карательное, чем Уменьшающие этику возможности для других линий, но преднамеренно так – значительно более редко для Левиафана спуститься вниз по масштабу Спокойствия с его умом и неповрежденным телом.

[отредактировать]

Ихор

Племя шифровало энергию, которая приводит ее доступ в действие к тайной власти как Ихор, выражение божественной крови. Ихор позволяет Левиафану изменять форму, призывать Неотъемлемые права, и иначе управлять полномочиями их происхождения, разрешая множество невозможных или удивительных подвигов. Все Левиафаны начинают игру с половины своего

максимума бассейна Ихора (как определено их счетом Преисподней, см. следующую главу), хотя они могут снова наполнить его так же быстро как разрешение на обстоятельства. Ихор не привязан к плоскому счету или оценке точки – это - бассейн пунктов, который израсходован с его максимальным значением, определенным Преисподней Левиафана. Расходы Ихора слишком быстро могут привести к Вспышке, таким образом, большинство Левиафанов делает все возможное контролировать свои упражнения во власти.

[отредактировать]

Достоинства и недостатки

У Левиафана есть те же самые Достоинства и Недостатки как нормальный человек, хотя часто усилено в их выполнении при помощи божественной власти. В то время как каждое из основных Напряжений Племени идентифицировано в старых текстах, как являющихся чемпионами данного Недостатка, эти определения не связывают – нет никакого механического сделанного различия. Левиафаны имеют тенденцию испытывать свои Недостатки более остро, чем нормальный, из-за их нехватки самообладания – разветвления этого исследуются в Повествующей Главе, но вообще балование Недостатками против собственных интересов характера является в значительной степени паритетом для курса для Племени и должно быть замечено как способствующий, вместо разрушения, потока хроники.

[отредактировать]

Врезка: Большая Лодка может быть в порядке

Рассказчики могут хотеть начать свою игру с игроков, берущих под свой контроль более старых или более опытных Левиафанов, кто должен был дольше войти в их собственное как члены Племени и укрепить политическую поддержку, от которой они могут исследовать свою божественную природу. Этот выбор рекомендуется для старых игроков, более приученных к игре, тем более, что различие между характеристикой беспочвенного, неуверенного Левиафана и один с некоторой поддержкой и “улицей cred” может быть очень примечательным. Учитывая небольшой размер социальных кругов Племени, любая группа в “Знаменитой Когорте” уровень будет, по крайней мере, известной о любым членом Племени, которое не пошло полностью от сетки.

Недавно Порожденный: 0 очков опыта

Закаленные Исследователи: 35 очков опыта

Знаменитая Когорта: 75 очков опыта

Старые: 120 + очки опыта.

[отредактировать]

Шаг восемь: следы, покидая море

К настоящему времени большая часть работы создания персонажа была сделана – области компетентности выдвинутые на первый план и социальные шифруемые контакты. Этот шаг прежде всего для отражения и очистки – что делает эти черты, взятые вместе, предлагает? Какой человек - характер, и как он реагирует на препятствия? Рассмотрите физическую внешность Левиафана, тем более, что он преобразовывает, и как он соответствует сам публично. Что След делает для характера? Действительно ли это - помеха или благо?

Вдобавок к важным тематическим проблемам небольшие элементы характеристики могут быть благословением или неожиданным источником достопамятности для характера. У Левиафана есть какие-либо необычные привычки или тенденции? Причуды характера? Левиафаны не особенно устойчивые люди – они имеют тенденцию стремиться к рутинам или нервным ответам на мир вокруг них, которые могут шифроваться в не сознающую рутину. Эти маленькие элементы могут служить сдержанными предложениями неприятностей, что характер подвергается, или как способы сделать характер более "живым" в общем рассказе. Прежде всего, думайте о том, как Вы собираетесь весело провести время, "будучи" характером во время игры – это - все хорошо и хороший, чтобы сделать характер, это интересно, но если тот интерес чисто академический тогда, по крайней мере, часть забавы собраться за столом с друзьями, чтобы симулировать быть Человеком жабр потеряна.

[отредактировать]

Врезка: Взгляды могут Убить

Таким образом, что точно Левиафаны похожи? Они имеют лицевые щупальца как Cthulhu или являются ими больше классической морской змеи? Каждый левиафан уникален, но они строят свой аррепансе из тех же самых четырех блоков: Напряжение, Школа, Спокойствие и Каналы.

Для недавно порожденного Левиафана Напряжение определяет появление. Каждое Напряжение обладает бесконечной правдой в, он - появления, но широкие темы присутствуют. У Bahamutan будет появление размера и длительности, в то время как Oceanid определен изяществом и красотой. Напряжение Левиафана частично генетическое, и это - вклад в его внешность, может быть унаследован хотя обычные пути. Нужно сказать, что в разновидности, где гигантские черепахи могут скреститься с телами роя медузы, правила наследования непредсказуемы.

Как возраст Левиафана ее образ самого себя, сформированный ее Школой, прибывает, чтобы доминировать над ее внешностью. В немного ощущают, что это заверяет, Левиафан может явно видеть, что ее переход от судьбы монстра превратил ее в монстра, которым она надеется быть. С другой точки зрения это - ужасающее проклятие. Не потому что Левиафан может явно видеть ее недостатки, нет это намного хуже, чем это. У Племена нет "истинной" или "правильной" формы. У племена есть так мало, чтобы вести их, сказать, каков Левиафан должен быть. Они не могут даже знать, являются ли их собственные тела намеком на их истинный характер, или если они взяли

себя вниз некоторый неправильный путь. Если Левиафан приобретает Развитие, он заменяет эффекты Школы на внешность Левиафана, и это еще более сильно.

Спокойствие не продвигает единственное появление. У спокойных Левиафанов нет одной головы, и беспокойный имеет три, которые продолжают бороться друг с другом. Скорее Спокойный левиафан похож на что-то, что-либо действительно. Левиафан, кто попадает в Бурю, больше походит на Франкенштейна различных частей.

Наконец Каналы вполне просто видимы. Это не универсально, много внутренние изменения, но в целом Вы можете получить некоторое представление о способностях Левиафана, смотря на него. Канал как Пожирающий смертного Склад оружия не мистический эффект, который делает удары Левиафана более опасными. Те когти физические и довольно отличительные. Другие Левиафаны могут проявить Канал как позвоночники или зубы, они могут спрятать яд или вырастить медузу как жала, но будет что-то. То же самое верно для Адаптации. Если будет казаться, что это изменило бы физическое тело Левиафана тогда, то это, вероятно, будет.

[отредактировать]

Создание характера быстрая ссылка

Для большинства шагов создания см. Мир книги ядра Темноты, начинающейся в странице 34. Следующий раздел суммирует те изменения, относящиеся к пробуждению характера в родословную Племени.

[отредактировать]

Напряжение

Выберите Напряжение, представляя Прародителя, родословная которого является самой распространенной в родословной Вашего характера и который определяет, какие аспекты наследства Левиафана власти прибывают наиболее естественно к нему.

Bahamutan: родословная Bahamut, это происхождение известно потрясающим размером и упругостью; его врожденное мастерство по Остатку Живучести. Вторичные Остатки: Понимание, Плодородие, Могло бы

Dagonite: родословная Dagon, это напряжение прославляется своей порождающей властью и для того, чтобы родить отвращение – его мастерство по Остатку Плодородия. Вторичные Остатки: Элементы, Хищничество, Неприкосновенность

Lahamin: родословная Lahamu, это происхождение известно их когда-либо зоркими глазами и скрытным поведением – они справляются с Остатком Понимания. Вторичные Остатки: Плодородие, Хищничество, Неприкосновенность

Ню: родословная Nunet, это напряжение, как полагают, является большинством “в контакте” с жидкостью Исконных Морей – они - владельцы Остатка Элементов. Вторичные Остатки: Понимание, Неприкосновенность, Живучесть

Oceanid: родословная Oceanus, изящного и опасного, это происхождение, как говорят, справляется с завещаниями других – они справляются с Остатком Неприкосновенности. Вторичные Остатки: Элементы, Мог бы, Хищничество

Tanninim: родословная Танина, это напряжение провозглашено как судьи человека и врагов Племен – они справляются с Остатком Хищничества. Вторичные Остатки: Понимание, Мог бы, Живучесть

Thalassans: родословная Thalassa, это происхождение считают для неизмеримой силы и процветать и на земле и на море – его мастерство по Остатку Силы. Вторичные Остатки: Элементы, Плодородие, Живучесть

[отредактировать]

Школа

Выберите Школу, представляя подход, который Ваш характер проявляет, пытаюсь понять его родословную Левиафана. Каждая Школа предлагает выбор Специальности премии и обеспечивает скидку, покупая Адаптацию от пары Остатков.

Школа пропасти, преданности Tehom, мистической перспективы.

Школа солнца, преданности Emunah, религиозной перспективы

Школа глины, преданности Malkut, научной перспективы

Школа рифа, преданности Natsar, воинственной перспективы

Школа тумана, преданности Bet'em, социальной перспективы

[отредактировать]

Остатки

Характер одобряет два Остатка, каждый установлен его Напряжением, и каждый выбран из набора, предлагаемого его Напряжением. Характеры начинают игру со схватывания трех каналов от Остатков, которые он рассмотрел. Он должен сначала вложить капитал в канал Предка данного Остатка прежде, чем он сможет исследовать Спускающийся канал. По крайней мере один из этих каналов должен прибыть из Остатка, установленного Напряжением характера, и другой должен быть взят от любого привилегированного Остатка.

Остаток понимания

Остаток элементов

Остаток плодородия

Остаток силы

Остаток хищничества

Остаток неприкосновенности

Остаток живучести

[отредактировать]

Преисподняя

Характер начинает игру с Преисподней 1, который может быть увеличен с расходами пунктов Заслуги. Уровень - три пункта заслуги за дополнительную точку Преисподней.

[отредактировать]

Ихор

Характер начинает игру с его бассейна Ихора в половине его максимального значения, как определено счетом Преисподней характера.

[отредактировать]

Достоинства

В addition к покупке игроков Достоинств может потратить точки Заслуги на Адаптацию или обменять две точки Заслуги на точку Знаний Eldrich и свободного Ритуала. Следующие специальные достоинства для характера Левиафана:

Любимый предварительный гонорар (О - ООООО)

Дыхание Lungfish (О)

Куль

Числа (О к ООООО)

Рвение (О к ООООО)

Пыл (О к ООООО)

Идеологическая обработка (О)

Предложения (О)

Домашний торф (О или ОО)

Заговорщики (О к ООООО)

Решительный (ОО)

Опытные люди (ООО)

Признание (ООО)

Глубокий след (ОО)

Божественная прерогатива (ОО)

Жидкая форма (О)

Семейная реликвия (О к ООООО)

Предварительный гонорар Lahmasu (О - ООООО)

Мандат столпотворения (О)

Приглушенный след (ОО)

Храм

Размер (О к ООООО)

Безопасность (О к ООООО)

Удобства (О к ООООО)

Порочное наследие (О или ООО)

[отредактировать]

Очко опыта стоит черты Стоимость очка опыта

Признак Новые Точки x 5

Умение Новые Точки x 3

Профессиональная специальность 3

Канал, привилегированный остаток 15

Канал, неодобренный Остаток 18

Новая адаптация Новые Точки x 2 (-2 если Одобрено, минимум 1)

Знания Eldrich Новые Точки x 5

Ритуалы Точки x 2

Заслуга Новые Точки x 2

Преисподняя Новые Точки x 8 (Требуется прорыва или открытия),

Спокойствие Новые Точки x 3 (Требуется существенного изменения при обстоятельствах или точке зрения),

Сила воли 8 (Только, чтобы восстановить потерянные точки)

[отредактировать]

Напряжения

[отредактировать]

Bahamutans

[Картина: Символ Bahamut: овальный, подобный рыбе масштаб с переливающимися лучами. Это инкрустировано запутанной работой филигранной работы в небольшом количестве драгоценного металла. По этому был грубо окрашен открытый глаз, без ириса, но широкого темнокожего ученика. Отпечатки пальца все еще видимы в краске.]

[Картина: Центральный. Рыбак стоит под уличным фонарем. Он - молодой человек с общим латиноамериканским появлением. Его ноги находятся в штанах клеенки, но он босой. Он носит wifebeater, под которым ухабистые, чешуйчатые горные хребты видимы, которые очерчивают его мышцы. У него нет волос, и его скальп блестит. Его руки татуированы, и одна из его рук держит трибуну пилы-рыбы как macahuitl. Его челюсть зияет широко открытая, намного больше, чем человеческая челюсть могла, и показывать несколько рядов зубов наряду с плоским, широким языком.]

[отредактировать]

Морфология

Даже в семье титанов, Bahamutans известны их размером. Не выражая их характеры Левиафана, члены этого Происхождения склоняются к широким плечам и значительной высоте. Этот размер имеет, приводят к Происхождению, заклеяменному как нежному, медленному, или унылому, но это - только половина правды - кровь Bahamut так же действительна и энергична как любая ее семья, и когда пробуждено Напряжение часто выражает это как взрывчатую силу или двигатель. На практическом уровне по крайней мере, много Bahamutans гиперзнают о фактах власти и силы - они должны справиться с такими вещами в своих повседневных жизнях, имея дело с миром то есть, им, сокрушительно маленький и жестоко ограниченный. Тенденция Bahamutan к власти выражается в чем-то мало чем отличающемся от героической высоты - Происхождение уверено в своих способностях, с которыми стоят, как они с миром, в котором ничто не кажется слишком большим, чтобы заняться.

[отредактировать]

Прародитель

Bahamutans прослеживают свой спуск до Прародителя, маркированного Bahamat или Behemoth. По общему мнению рыба или кит огромного размера, это, как говорили, поддерживало целые города на своей спине. Военные Bahamutans цитируют библейское изображение власти Бегемота как доказательство потерянной традиции воина, в то время как более духовные участники отмечают Бегемота как nurturer жизни и прародителя разновидностей.

[отредактировать]

Генетика

Кажется, есть своего рода механизм на работе в родословных, затронутых Bahamut. Некоторая подсознательная система, которая предотвращает Левиафана, рождаясь до, есть пространство для только что прибывшего. Конечно, это не должно сказать, что это достаточно вежливо, чтобы ждать родителей, которые действительно хотят Левиафана, все же как правило Bahamatuns редко рождаются у родителей, изо всех сил пытающихся продвинуться, и обычно появляются во времена процветания и расширения. Эта черта усилена, когда там живут, Bahamatuns представляют: Bahamatun, у которого нахождение себя потребовало ресурсов, будет редко обнаруживать, что племянник - последнее дополнение к их заботам.

Bahamutans обычно прибывают в группу между два и три за один раз. Эти люди часто показывают некоторые замечательные общие черты даже перед входом в их Наследие: Появление, особенности, странная черта как общие аллергии. Это не то, что, удивляя в длинных бегущих семьях Bahamutan, но для Bahamatuns с культурно нормальным фоном это может быть вполне шок, встречающий Вашего почти идентичного третьего кузена впервые на семейной встрече. Семьи Bahamatun с большим Племенем ориентировали культуру, и никакой доступ к пророчествам часто ищут странные общие черты как предзнаменования о будущем Левиафана. Идентичных близнецов (или фактические идентичные близнецы или двуйайцевые близнецы, кто, оказывается, выглядит идентичным, который происходит много) считают особенно благоприятным знаком. Когда родившийся к родословной, затронутой Bahamut, если один идентичный близнец - Левиафан другой, конечно, также.

[отредактировать]

Половая зрелость

Это начинается с расстояния. Как владелец естественной брони и Живучесть племени наследование Бэхаматуна сначала проявляет чувства внутренней безопасности. Что когда-то казалось, что огромные проблемы кажутся небольшими, легко разрешимыми, но также и незначительными. В эти первые годы самая твердая и самая важная вещь для Левиафана, чтобы поддержать чувство меры. Некоторые описывают его как почти сказочное государство, где мир кажется сформированным из тумана, где сила и реакция кажутся не связанными. Что чувствует, что

простой толчок сваливает деревья, попытка спасти тонущего человека взбалтывает пляж в навоз. Первый шаг, сделанный многими Bahamatuans, должен повторно изучить их собственную силу.

У семей Bahamatun, даже не осознающие их собственное наследие, есть умеренная тенденция быть удивительно спокойными, когда новый Bahamatuan появляется. Иногда это - стоицизм, иногда потрясите, но он всегда дает немного комнаты дыхания, которая дает семейное время, чтобы схватиться, или уступить следу, прежде, чем принять любые опрометчивые решения.

Любопытный факт - то, что Bahamatuans, который появился в качестве набора, даже если они никогда не встречались прежде, испытывает недостаток в территориальных инстинктах, которые большинство Левиафанов чувствует друг против друга. Они могут также включать любой другой Bahamatuan, который был семейной фигурой в их воспитании в их инстинктивном доверии, хотя это ненадежно. Когорта, сформированная из связанного Bahamatuans, может быть среди самого устойчивого и таким образом самого успешного в Племени, однако инстинкты, чтобы сотрудничать могут подавить разногласие, приводящее к застою. Еще худшие, подавляемые чувства могут убежать в другом сам разрушительные пути или построить вплоть до, они взрываются способом, который можно назвать апокалиптическим, и фигурально и иногда буквально.

[отредактировать]

Развитие

Истинная Форма Bahamutan, как традиционно ожидают, будет намного больше, чем тот из его товарищей, и их стереотипное спокойствие приводит к описаниям того, что они использовали их большую часть, чтобы защитить других от опасностей Глубин. Их тенденция выразиться через Остатки Vitality и Fecundicity делает это изображение несколько надежным - влиятельный Bahamutan действительно будет огромным и относительно солидным, хотя с формой, изобилующей формами жизни, и странными и, при случае, жадный. Упругость Бэхэмутэна делает его вероятным кандидатом на долгое путешествие, и их огромные формы, может казаться, дрейфуют, неприкосновенные и вялые, через Глубины.

[отредактировать]

Экология

[отредактировать]

Семья

Линия Bahamutan как правило цитируется для ее изобилия и производительной способности. Предположительно, по крайней мере, Происхождение объединяет fecundicity Dagonites со способностью выдержать суровость воспроизводства. Bahamutan-затронутые смертные родословные имеют тенденцию быть направленными их patri-или matriarchs к дружной,

самоподдерживающейся структуре, которая защищает и лелеет без лихорадочной внутренней политики выводка Дэгонайта, но эта атмосфера скрывает более душную тенденцию самокопировать - двигатель для соревнования вырезан в пользу сотрудничества.

[отредактировать]

Lahmasu

Линия Lahmasu, что продукты происхождения Бэхэмута - Gugal или "великие быки." Напряжением отличают характерно большим, строит и часто отчетливо водное появление, особенно позже в жизни. Уникально среди Lahmasu Gugal склоняются к генетически устойчивому населению - часто взятый к крайностям, сообщество Gugal в конечном счете заканчивает населенное с генетически идентичными жителями. Многие предпочитают собственную компанию, где их отличительные появления приняты.

[отредактировать]

Культы

Bahamutans вообще вовлечены в их Культы на личном уровне, видя потребность защитить их последователей и их территорию. Это поддержано удобной силой, которой большая часть Происхождения обладает - Культовые участники - likelier, чтобы прибыть в Левиафана с приземленными проблемами, ища защиту от их собственной слабости в той власти заверения.

[отредактировать]

Остатки

Живучесть, понимание, плодородие, могла бы

[отредактировать]

Символы и ассоциации

Море Salahit, Каспийское море, недостатка Лени.

[отредактировать]

Понятия

Неуклюжий молодой полузащитник, рыбак высокой ставки, защитник соседства, удивительно большой воспитатель детского сада, профессиональный борец, церковный адвокат лагеря

[отредактировать]

Цитата

"Это - хорошее место. Мне нравится он здесь, и я провел годы, удостовераясь, что это остается видом места, которое я люблю. Обычно это вовлекает удостоверяющихся панков как Вы, не беспокоят хороших людей этого города. Тогда это становится видом места, которое они не любят. Вы все еще уверенный Вы хотите открыть магазин здесь?"

[отредактировать]

Dagonites

[Картина: Символ Dagon: деревянная вырезанная статуя, представляющая кризис человека его руками, убежала. Его щеки полые, и его глаза выпирают как рыба, но у него полная борода шумерского стиля. Его волосы заменены весами. У статуэтки есть марки когтя, отпечатанные на нем.]

[Картина: Центральный. Молодая женщина с темными волосами длины плеча. Она носит светло-серую пиджачную пару с белой детской мишенью внизу. Ее обувь элегантная и подкованная, но не показная. У нее есть привлекательное полное, округленное число, не будучи действительно толстой. От воротника ее футболки Вы можете видеть скопированные участки цвета как шкура осьминога, достигающего до ее уха. Она прислоняется к краю стола, поблизости окно. В ее левой руке очки, полусвернутые. В ее расширенной правой руке она держит нож практического мясника, ручка сначала, как будто она предлагала его кому-то.]

[отредактировать]

Морфология

Линию Dagon традиционно рассматривают как место встречи между исконным навозом и холодной функциональностью. Участники, как ожидают, будут утвердительными и агрессивными, и в их физической и общественной жизни и непрерывно двинут совершенство посредством экспериментирования. Эта навязчивая идея с продвижением и обработкой привела к целому Напряжению, заклеяемому как вычисление и управляемому, но, поскольку это не условия слабости, большинство Dagonites охватывает стереотип с удовольствием. Их тенденция к игре власти делает их наиболее подходящими кандидатами для положений лидерства и внутри и снаружи общества Племени. Средний Dagonite, как ожидают, отберет слабость без колебания - подразумевать, что, несмотря на недостаток в физическом присутствии некоторых их братьев, им дает справедливое место их осторожная семья.

[отредактировать]

Прародитель

Dagonites требуют своей родословной в Прародителе Дэгоне, которого они идентифицируют и как покровителя торговли, погоды, и как урожай, но также и силу власти и изобилия. Dagonites религиозной склонности склонны копировать некоторые из этих аспектов в их направлениях к их Культ, добавляя другой уровень божественного почитания к их отношениям с их Возлюбленным.

[отредактировать]

Генетика

В он - способ, которым кровь Дэгона - та, которая имеет большую часть смысла к современным соглашениям генетики. В то время как Левиафаны любых Напряжений обычно рождаются у родословных, которые родили Левиафанов прежде, чем эта тенденция будет самой явной в Dagonites. Чем больше Dagonites в Вашей родословной, тем больше Lahmasu в Ваших ближайших родственниках, более вероятно Вы должны быть Левиафаном сами.

Поскольку кровь Dagon весит генетику в большой степени, если один Левиафан начинает его переход, вероятно, что другие будут скоро следовать. Целых пять или шесть могут появиться, как правило среди родных братьев и двоюродных братьев более чем два или три поколения. В то время как этот период может быть расширен еще далее, он стереотипно заканчивается, когда молодые Левиафаны тоскуют по контролю и власти и покидают их место рождения, чтобы подделывать их собственные мелкие королевства. Семейные расколы, новые новообращенные принесены в сгиб, и родословная утончается какое-то время.

[отредактировать]

Половая зрелость

Это начинается с плоти. Первым Dagonite уведомления о его наследии является некоторое физическое несчастье. Это непостоянные и жидкие маркеры, пытаюсь к перезвону далеко, участок весов заставит их таять в плоть. Так же, как кажется, что неоперившийся юнец может достигнуть соглашения с их условием распространение эффектов за пределы. Попытка удалить несчастье заставляет его разрываться в крови и маленькой морской жизни. Мелкие животные, переносящие диковинные мутации, следуют за Левиафаном в рабской лояльности, След начинается в это время. Много Dagonites должны подвергнуть сомнению, где они заканчивают, и другие существа начинают. Кто человек с их собственными мыслями и желаниями и кто просто часть их, чтобы использоваться, поскольку каждый использует их собственную руку? Существа в ее крови? Лояльные животные, которые следуют за ними вокруг? Ее Возлюбленный? Все?

Из-за замкнутой и культовой природы многих установил семьи Dagonite, аривал нового Левиафана как правило отвечают также с хорошо репетируемыми ритуалами. Это может обеспечить чувство стабильности и молодому Левиафану и ее смертной семье, однако в зависимости от природы этих ритуалов, некоторый Dagonites честно предпочел бы голую панику. За пределами социальных влияний кровь Дэгона, кажется, не приводит ни к какой особой реакции.

Поскольку его половая зрелость прогрессирует Dagonite чувства растущий инстинкт, чтобы эмигрировать, и на серьезном основании. Стереотип говорит, что они утомляются семьей и ищут невоображаемые земли, чтобы завоевать, и в то время как есть некоторая правда в этом, они фактически инстинктивно бегут из своей собственной крови. Если Dagonites остаются, пытаются ли из семейной лояльности, преднамеренное (и обычно успешный) породить больше Левиафанов или некоторую другую причину, тогда прикосновение крови Дэгона продолжает усиливаться. Была ли мистический эффект крови Дэгона или просто результата такого количества Левиафанов, обладающих полномочиями Плодородия в генофонде, семейная родина скоро изведена с диким Lahmasu и братскими могилами, заполненными молодыми жертвами ужасных болезней.

[отредактировать]

Развитие

Истинная Форма Dagonite, как ожидают, напомнит единство изображений подобного рыбе Прародителя линии и объединения и рыбьих форм млекопитающих. Глаза Dagonite в особенности склоняются к размеру и интенсивности глубоководной рыбы, и разными способами их формы охватывают все большинство тревожных частей формы рыбы - выпуклые и недьявольские глаза, слизистые (или хуже, прозрачный) весы и зияющие рты.

[отредактировать]

Экология

[отредактировать]

Семья

Напряжение Dagonite процитировано в качестве самого плодотворного, но наименьшего количества лелеяния родословных - изобилие происхождения Дэгона не создает место для ошибок, и в то время как Dagonite-тронутые семьи часто многочисленные, они редко здоровы. Культовые склонности Напряжения привели ко многим своим современным воплощениям, находящим себя в изолированных и углах, о которых забывают, земного шара посреди подобных культу семей, погруженных в столетиях лихорадочной и яростно рабской традиции.

[отредактировать]

Lahmasu

Dagonites предъявляют права на Lahmasu Abuu или "отцов" (исключительный Abum, часто читайте "Патриархов"). Родословную отличают и гротескным изобилием и появлением огромных глаз, весов и подобных рыбьих особенностей, поскольку кровь Dagon становится более явной - визуальные маркеры, которые предают "чистоту" родословной и имеют значение, в умах Lahmasu, большей связи с уважаемым Племенем.

[отредактировать]

Культы

Dagonites и стереотипная модель Культа глубоко переплетены - Dagonite, принимающий роль отца и бога многочисленной и изолированной группе, у которой есть сильное внутреннее соревнование за преференциальный режим. Серьезность и сила воли, которую традиционно проектирует линия, делают эту позицию живущего божества тем более релевантной - Dagonite может легко доминировать над всеми аспектами жизни его или ее последователя.

[отредактировать]

Остатки

Плодородие, элементы, хищничество, неприкосновенность

[отредактировать]

Символы и ассоциации

Море Harkand, Море Cilician, недостаток Гордости.

[отредактировать]

Понятия

Сократите адвоката, патриарха задворок, провинциального мэра, проповедника, возглавьте чирлидера, лидера ополчения

[отредактировать]

Цитата

"Когда Вы доверяете мне, который делает меня ответственным за то, что Вы делаете. Я знаю, что Вы сделали его из любви, и я знаю, что Вы сожалеете о нем теперь. Но то, что произошло, все еще непростительно. И я сожалею, я действительно, но я не могу положить, что это не будет происходить снова. Если это имеет значение я буду скучать по Вам."

[отредактировать]

Lahamin

[Символ Lahamu: Половина раковины Nautilus. Были отверстия, выключенные в разделении между каждой палатой, и темная жидкость вытекает из одной палаты к следующему, пока это не просачивается из раковины в небольшой бассейн ниже.]

[Картина: Центральный. Женщина входит в деревянную каюту. Она молода, приблизительно 16 и симпатична. Она носит коричневое водонепроницаемое пальто по порванным джинсам с крепкими резиновыми сапогами. Вся ее одежда грязна и показывает признаки наружной жизни. Она несет двух больших рыб по плечу, рыбы капают вода вниз ее спина. Женщина белокурая с примерно сокращенными волосами и имеет противоестественно большие карие глаза, которые являются слишком далеко друг от друга. Вы можете видеть участки грязи, окрашенной кожей на ее руках, они нерегулярны и выглядят гладкими.]

[отредактировать]

Морфология

Потомки Lahmu, как ожидают, будут тонкими и скрытными, как был их предок. Прямое действие часто считается сырым или неочищенным Lahamin, вместо этого Напряжение одобряет сети Cultists, размещенного в центрах богатства и власти и обширных орд украденных тайн. Редко замечаемый, глаза и influence Lahamin можно чувствовать всюду. Это действительно служит, чтобы нанести ущерб Племени против них с предположениями, что Lahamin избегают личной причастности или являются прямыми трусами. Ничто не могло быть далее от правды. Естественное вооружение Племени прибывает легко в Lahmin; не подозревая прямой конфронтации, их враги падают на полные позвоночники и смертельные яды.

[отредактировать]

Прародитель

Lahamin требуют родословной Прародителя Лэхэму, существа безграничной мудрости и бесспорного вида, чей подарок пророчества вел племя и их смертных последователей от самых темных глубин исконного океана.

[отредактировать]

Генетика

Lahamin наиболее зависят от мистического аспекта мистической, экологической и генетической троицы, которая управляет рождением нового Левиафана, который действительно скорее раздражает их с тех пор, поскольку это означает, что Lahamin находятся позади других Напряжений в знании, как предсказать рождение нового кузена. То, что может быть известно, генетическая сторона уравнения, необычно по стандартам племени. Lahamin может появиться от любого прямого ребенка другого Lahamin, но обычно только появиться как прямые потомки нескольких различных Lahamin. Конечно, дело не в этом редкий для нескольких Левиафанов, чтобы

существовать в пределах закрытого генофонда, и если Вы идете далеко назад достаточно, все связаны со всеми, но ни один из тех не особенно относится к Lahamin. Скорее у Lahamin, фактически вероятно, будет больше чем один несвязанный Левиафан в близкой родословной. Разногласия этого колеблются, и Племя вообще соглашается, что это - мистическая функция их родословной, намного более тонкого, но возможно более сильного эффекта, чем замеченные в других Напряжениях.

От всех Напряжений Lahamin маловероятно, чтобы установить семьи. Родословные Lahamin все еще существуют, но они редко остаются как связанная единица, и при этом они не остаются отличными от других семей. Это делает его трудно, чтобы определить образец, в котором мог бы появиться Lahamin; то, когда три Lahamin появляются, является этими доказательствами, что Lahamin появляются в больших количествах? Это фактически, что три различных семьи Lahamin недавно вступили в брак и только имеют одного Левиафана каждый? Кто-либо проверил это дважды, ни один из них не был принят? Ни одно из этого не препятствовало тому, чтобы владельцы Понимания узнали, что там doesn't, кажется, любой предел числу Левиафанов, кто может родиться в данное время или место, все же мистические требования часто персонифицированные и таким образом, редко, чтобы больше чем один Левиафан появился в то же самое время и место. Когда много Lahamin начинают свой переход сразу быть предупрежденными, что-то большое собирается произойти.

[отредактировать]

Половая зрелость

Первые два шага постоянные. След на первом месте, тогда глаза, открытые, чтобы видеть в сердца мужчин. Это - пагубная комбинация, потому что, что она будет видеть в сердцах мужчин, эхо Следа. Не осознающий любое сверхъестественное объяснение молодой Lahamin можно быстро вести полагать, что вся ее прошлая дружба была ложью. Некоторые сопротивляются с логикой, особенно когда у них есть причина полагать, что их друзья недавно изменили их мнения, или сомневайтесь относительно их новых чувств. Другие отступают в одиночество, только те с руководством от раннего пункта, вероятно, убегут с их верой в неповрежденное человечество. Эта вера может обеспечить твердый якорь в поиске Спокойствия.

Lahamin как правило становятся одними только Левиафанами, они одни, потому что только один от любых ближайших родственников имеет тенденцию становиться Левиафаном за один раз, и потому что они склонны рождаться далекие от влияния Племени. Однако, в то время как ситуация Племени имеет тенденцию быть обыкновенной – потому что обычно нет никакого Племенного присутствия, чтобы заметить относительно – ситуация с человечеством имеет тенденцию становиться замечательной довольно быстро. Каждый находится все еще в школе, когда она начинает изменяться, и она разыскивает того из учителей, детский хулиган даже при том, что он всегда держал свои развращенности в другую страну. В панике и господстве хаоса безумства СМИ. Другой был ответственен за ведение переговоров о важном контракте, когда изменения начинаются, он заболел отпуск. Без него переговоры терпят неудачу, сотни свободного их рабочие места и сообщество спирали в бедность.

Lahamīn часто говорят о том, чтобы быть частью, бесконечно комплекс планирует их предпознавательного Прародителя, приведенного в движение в предыстории. Это - пункт гордости, и некоторые даже используют присутствие долгого деспотического воздействия Лэхэму (или эквивалентный) как суррогатный опекун. Другие Напряжения редко соглашаются с этими верованиями. Если они верят там, даже мистический эффект позади хаоса, они имеют тенденцию предполагать, что это безлично и случайно. Те, кто верит каждому случаю, были разработаны выбранные Lahamī, имеют тенденцию назначать Прародителю подобные побуждения, в которых они видят, он - потомок. Вместо древнего мира планирует изменение, это - просто один заключительный акт злости против разновидностей, которые убили Прародителей, Трахание Вас действительно библейских пропорций, отзывающихся эхом через века.

[отредактировать]

Развитие

От морского дна прибыл Lahamīn и также морское дно, которое они возвращают. Истинная форма родословная Lahamī является одним из контрастов, охватывая мягких червей и экзоскелеты трилобитов, улиток и моллюска. Альтернативно чешуйчатый или твердый, их формы скрыты против морского дна. Они склоняются к видимым недьявольским глазам или антенне, которые ищут знание в темных глубинах.

[отредактировать]

Экология

[отредактировать]

Семья

Потомки Lahamī, как считают, рождают в числах. Их многочисленные здоровые потомки стоят на наследство мертворождений и ранних могил. Хотя родословная лелеет тем, она экономит, Lahamīn не. В лучшем случае они делают безразличных и небрежных родителей, другие никогда не видят их детей вообще. Они выходят на их семьях или оставляют яйца к милосердию природы. Слишком часто Lahamī должен начать их поиск в их семейную историю, находя их генетических родителей.

[отредактировать]

Lahmasu

Их Lemashu - Mahhu. Напряжение, одаренное пророчеством, но кто носит их кровь открыто. Часто оставляемый их родителями и избежал человечеством, Mahhu ни с одним, что состояние или умение лучше себе продают их видениям от скрытых логовищ в отдаленных болотах или скрытый среди незаконных пустошей в центральной части города.

[отредактировать]

Культы

Lahamīn имеют тенденцию иметь наименьшие Культы Племени, каждый участник склонен быть тщательно выбранным для того, что они могут предложить с уклоном к формальной власти и статусу. Культ Лахамина часто - не формальная организация, многие существуют как неофициальная паутина контактов с невидимым Левиафаном, но когда-либо осторожным в центре.

[отредактировать]

Остатки

Понимание, плодородие, хищничество, неприкосновенность

[отредактировать]

Символы и ассоциации

Море Larwī, Персидский залив, недостатка Зависти

[отредактировать]

Понятия

Темный информационный брокер, глубокий морской охотник за сокровищем, сплетня окрестности, определил репортера, глубоко постройте агента, интернет-наркомана, живущего в коллекторе аллигатора.

[отредактировать]

Цитата

"Вы услышали, что я плачу хорошо за сочную сплетню. Таким образом, Вы решили приехать сюда, узнайте то, что Вы можете взять от меня. Но как это оказывается, нет ничего, что Вы знаете, что я интересуюсь, потому что я наблюдал за Вами, медом и всем, что Вы знаете, я уже знаю. Таким образом, вопрос теперь становится, что Вы готовы заплатить, чтобы добраться отсюда в одной части?"

[отредактировать]

Ню

[Картина: Символ Нью: каменный патронный ящик египетского стиля, лежа слева направо горизонтально. Следующие иероглифы Гардинера вырезаны на патронном ящике: прыгающая рыба (K4), затем сердце (F34), кровоточащий в шар (V31), и наконец стебель зерна (M23). Выше их, линии пяти звезд (N14). Все вокруг них, внутренняя бровка сделана из извилистых резных фигурок волны.]

[Картина: Центральный. Человек или женщина, полностью покрытая одеждой. Это включает мешковатый hoodie, штаны свитера и спортивную обувь. Число деформировано с одним плечом выше, чем другой и свернутое колено. Положение нервное, как будто он или она был готов убежать в любое время. Вся одежда впитана и капание. Капот остановлен его/ее голова, и Вы только видите, что пар повышается с местоположения рта. Число носит золотой, тяжелый медальон на цепи по его прыгуну. Три маленьких щупальца с чашками сосунка скользят из каждого из рукавов.]

[отредактировать]

Морфология

Нью, как полагают, является происхождением с наиболее прямой связью, чтобы оросить – не как место, чтобы жить, но как важная составляющая жизни. Их Племенные формы склоняются к студенистому и извилистому, и их родословная склоняется к дальнейшему исследованию этой превращающей тело текучести. Охватывая это, Нью замечен как естественно связано с древней жизнью, которую Племя стремится исправить и, как ожидают, будет жить глубокое и самосозерцательное существование. Это может или может не иметь место ни для какого данного Нью. Их податливость и ожидание сосредоточенности на себе действительно служат, чтобы незаконно нанести ущерб другим членам Племени против них, однако - они, как ожидают, уступят дорогу перед лицом давления.

[отредактировать]

Прародитель

Требование Нью произойти от Нью Прародителя, иногда называемого Naunet или Nun. Согласно им, их прародитель первый из Детей Тиамата и самым сродни исконным водам, и их естественное схватывание контроля основных сил предназначается, чтобы служить доказательствами этой необычно "синей" крови.

[отредактировать]

Генетика

Они говорят, хочет ли Нью проследить его родословную, он должен начать, смотря на троюродных братьев его великого дяди. Как распространение ряби, прикосновение божественной родословной движется за пределы Нью к его окружающей семье, часто проявляющей способами,

которые вызывают тупики на родословной. Все же несколько отделений будут сэкономлены. Как выстрелы бегуна они часто, или скоро будут, самое отдаленное к оригинальному Левиафану, генетически, культурно, или даже географически. Именно эти отдаленные и здоровые отношения, наиболее вероятно, родят следующего полного кровного Левиафана, в то время как более прямые потомки часто предназначаются, чтобы вымереть или оставить их наследие полностью.

Ню обычно рождается синий, как это было. Здоровые отделения склонны быть свободными от Lemashu и других маркеров Племени. Даже культурно большинство имеет тенденцию быть отдаленным от необычной стороны их наследия. Редко для того же самого отделения родословной произвести больше чем одного Левиафана прежде, чем цикл повторит себя, но несколько убегающих отделений могут существовать параллельно. Насколько любой может сказать в отношении того, когда и если они производят другого Левиафана, каждое отделение полностью независимо от других.

[отредактировать]

Половая зрелость

Сами Элементы реагируют, когда Ню начинает требовать его неотъемлемого права. Вода может крутить и течь в неестественных образцах, когда она идет. Поскольку она ступает в душ каждое снижение водного кипения во вспышке, жгущей все кроме себя. Самый ужасающий из всех, когда они теряют способность сказать себе кроме воды; лежа в ванне она чувствует не воду на плоти, но фарфор, касающийся воды. Есть образцы в этом, но они - образцы, не связанные с Ню самостоятельно и достаточно неясные, чтобы мешать любому, но самому преданному метеорологу.

В то время как они обладают теми же самыми Племенными инстинктами как свои кузены, инстинкты Ню только появляются после того, как они требовали своего полного неотъемлемого права. Единственная сила, которая выдвигает Ню вперед, является естественным человеческим любопытством: Она не может опередить себя, и поэтому рано или поздно она должна попытаться экспериментировать. Поскольку она начинает справляться с элементами, она истощает мистическое давление, которое окружает ее. Хотя вещи никогда не могут возвращаться к нормальному, она теперь имеет достаточно контроля, чтобы искать некоторую меру стабильности. Ню, кто никогда не пытается справиться с ее властью, может остаться всунутым эта транзитная фаза навсегда. Для всех недостатков условия Племени это возможно хуже хуже, или по крайней мере более вероятно привести к ранней могиле. Она сэкономлена ни одно из проклятий Племени, След существует полностью. В основном она обменяла контроль над своими способностями ни к чему вообще.

[отредактировать]

Развитие

Истинная Форма Нью - возвращение к воде, которая породила его - жидкие и затопленные формы, которые повторяют головастиков, осьминогов, кальмара и бесхребетную океанскую жизнь. Их большие и кажущиеся неуклюжим образом формы belu удивительное изящество, и многие, Нью почти невидим в глубоководном - их тела, сродни естественным расширениям Глубин.

[отредактировать]

Экология

[отредактировать]

Семья

Нью воспроизводит с трудностью - в то время как чистые члены Племени не менее многочисленные, чем их vanishingly-редкие кузены, линия склоняется к любому, глубоко отмечают ее смертную семью (часто способами, которые отдают им неспособный к содействию родословной), или оставьте мало следа вообще. Родословная это дало начало Нью, имеет тенденцию проявлять эту неустойчивость или как социальное динамическое - родословную с большим количеством тупиков - или физически с осложнениями и затруднениями.

[отредактировать]

Lahmasu

Требование Нью как их собственное Neqen, происхождение Lahmasu отмечено с земноводными особенностями. Большинство Neqen подобно лягушке по внешности, но поскольку родословная становится garified, их кожа становится прозрачной и жидкость, как этот медузы. Neqen разделяют связь Нью с Исконным Морем, и члены происхождения часто выращивают сложные символические системы поклонения Племени.

[отредактировать]

Культы

Культ Нью вообще сосредотачивает меньше на Нью его или ее и больше на истинах, предложенных существованием Нью - почтение для потерянного исконного образа жизни, окрашенного элементами испуганного подобострастия и сомнения. Нью часто получает прибыль от беспокойства, которое они представляют их последователям - их иностранная внешность и власть таковы, что их запросы редко отрицаются, независимо от того как чрезвычайные или необычные.

[отредактировать]

Остатки

Элементы, понимание, неприкосновенность, живучесть

[отредактировать]

Символы и ассоциации

Море Kardanj, Средиземноморье, недостатка Ненасытности.

[отредактировать]

Понятия

Преподаватель боевых искусств, непостижимый гуру, символ теоретика заговора, подземный художник

[отредактировать]

Цитата

"Вы так красивы. Я видел Вас вчера ночью, но я не смел приближаться к Вам. Нет, Вы не видели меня. Я был в дожде, снаружи. Я видел, что Вы кричали в темноте. И я видел то, что Вы сделали тому бедному человеку. Не кричите! Я не сделал бы ничего, чтобы причинить Вам боль. Но пожалуйста, просто ... смотрят на меня?"

[отредактировать]

Oceanids

[Картина: Символ Oceanus: круглая пластина в черно-белых тонах, украшенный как греческая глиняная посуда. Черный круг на внешней стороне, затем тонкий белый круг, тогда картина в белом на черном: старый, бородатый человек, из груди. В его правой руке он считает трайдент змеей укрытым между зубцами. Его левая рука погружена в воду, которая окружает его нижнюю часть тела. Весы покрывают его живот.]

[Картина: Центральный. Индийская женщина сидит на конкретной почте, которая сложена и разрушена солью. Она носит шаблонное бикини с тонкой частью ткани, обернутой вокруг ее талии и ног. Ноги держатся вместе под оберткой и несколько неестественной формы, предлагая рыбий хвост. Она носит темные очки, сложные сережки и гвоздик носа. Темные очки все еще показывают некоторый свет, сияющий от ее глаз. Ее волосы привязаны сзади, разоблачающие жабы на ее шее. Ее правая рука сидит на ее коленях, набирая по сотовому телефону. Ее левая рука, свисающая в ее стороне, держит ведро пляжа ребенка, покрытое следами крови, как ведро рыбака.]

[отредактировать]

Морфология

Oceanids утверждают, что отмечены с изяществом обожествленного происхождения Племена. Даже те, которые не наделены физической красотой, командуют очень легендарным присутствием напряжения. Oceanids, как ожидают их товарищи, будут истинными хищниками, используя их преимущества для самого полного, чтобы достигнуть их повесток дня. Это естественно делает много членов племена подозрительным получением слишком близкий к икре Oceanus - они, как всегда предполагается, управляемы.

[отредактировать]

Прародитель

Мифический Прародитель Окинидса - Oceanus, которого они требуют, orderer морей и рек и естественного лидера детей Tiamat. Некоторые Oceanids видят эту склонность к заказу как предложение связи с человечеством, в то время как другие утверждают, что человечество посягнуло на их мандат контроля над морями.

[отредактировать]

Генетика

Хронологически длительные родословные Oceanid среди самого надежного для племена. В пределах семьи число поколений между Левиафанами остается постоянным к в пределах нескольких поколений. У Напряжения в целом, однако, нет расписания набора, и даже в пределах семьи период может медленно изменяться в течение долгого времени, увеличиваясь или уменьшая на несколько поколений каждый цикл.

В то время как Oceanids может достоверно сказать, когда их наследование будет затем дароваться, зная, где это появится, намного более твердо. Новый Oceanid может родиться у почти любого прямого потомка предыдущего Oceanid. Единственный значимый образец - то, что все Oceanids от единственного цикла, как правило всего одного или два, являются примерно тем же самым возрастом. Для наследования даже возможно надолго переехать от семьи через линию внебрачного ребенка или единственного члена семьи, который сокращает его связи; часто это вызывает или празднование или безумство семейных воссоединений, поскольку семья пытается найти и повторно подделать связи с новорожденным Левиафаном прежде, чем их наследование будет навсегда потеряно другому.

[отредактировать]

Половая зрелость

Это начинается с чувства, однажды новый Окинид осознает звук ее обстрела сердца в ее груди. Ее ладони потные, адреналин качает, и она чувствует себя подобно королеве мира. На этой ранней

стадии ее цели неизменны, просто преследуемые с большей уверенностью и, с маленькой мерой ее наследования, выполненного к удовлетворению. Если она не боится намеками сверхъестественного позади ее успехов, она может даже наслаждаться им некоторое время. Это не может продлиться, полномочия молодого Окинида растут, чтобы справиться с каждой проблемой. Как ее способности становятся все более и более безудержным, она должна противостоять своему самому большому вызову: освоение с ее собственными способностями и поисками Спокойствия.

Oceanids уникальны в том их переходе аффекты не только их, но и их завершение (и генеалогически и географически) семья также. Эти изменения постоянные, и результаты среди самого здорового, и часто физически человеческие, Pelopsids, который будет найден. Неудивительно это может быть временем большого расширения, метафорически когда участники поднимаются в богатстве и статусе, но также и буквально с успешными ухаживаниями и новорожденными младенцами.

[отредактировать]

Развитие

Истинная Форма Окинида намекает на отмель - изящные линии и легкая окраска морского млекопитающего. Яркие образы тропической рыбы. Некоторый показ яркая окраска и проекты, и почти все замечены как поразительно противопоставлено с абсолютными условиями морских Глубин.

[отредактировать]

Экология

[отредактировать]

Семья

Oceanids, как говорят, способствуют разногласию между своими детьми - они начинают с многочисленных, династических семей, которые срезаны внутренним конфликтом, пока очень немногие не остаются. Oceanid-затронутые происхождения среди наиболее вероятного, чтобы сохранить их семейную историю, однако, намекая на аристократическое самоизображение напряжения. Эти истории могут часто доказывать неожиданное благо для Oceanid, который начинает копаться в его происхождении.

[отредактировать]

Lahmasu

Oceanids называют свой Lahmasu Pelopsids. Pelopsid имеет тенденцию сохранять физическое изящество их происхождения, но ни один из такта, часто Pelopsids просто полагаются на свою силу или красоту, чтобы получить то, что они хотят. Многие - хищники в большей части буквального смысла.

[отредактировать]

Культы

Култ Окинида имеет тенденцию вращаться вокруг прославления Левиафана прежде всего остального. Некоторые - просто социальные клубы, обеспечивая подлизывающееся восхищение его прославленному божеству в обмен на соображение, пользу, или даже просто внимание. Культы большей части Oceanids наклонные к более высокому социальному, которому звонят, чем большинство их товарищей - они находятся часто хорошо дома в зданиях смертной власти.

[отредактировать]

Остатки

Неприкосновенность, элементы, могла бы, хищничество

[отредактировать]

Символы и ассоциации

Море Фарса, Ионическое море, недостатка Жажды.

[отредактировать]

Понятия

Примадонна клуба, крупный человек в университетском городке, королева пригорода, затворнический генеральный директор, умный молодой сын политической династии

[отредактировать]

Цитата

"Люди любят пляжи, возможно теперь более чем когда-либо. Вы знаете почему? Поскольку нет никакой крыши. Вы полностью подвергнуты – чем больше Вы голы, тем больше Вы непринужденно. Это - место в мире, где Вы являетесь самыми незащищенными. Разве Вы не думаете, что интересно, что все мчатся туда?"

[отредактировать]

Tanninim

[Картина: Символ Танина: висящая часть ткани, которую грубо соткали. Края изнашиваются и напоминают используемые рыболовные сети. Часть центра ткани изображает четырех змей в кругу, каждый едящий тело следующего.]

[Картина: Центральный. Молодой человек в униформе флота платья. Он в настоящее время осуществляет свой жакет платья, показывая футболку, на которой несколько оружия были связаны с медицинской липкой лентой. Все оружие - изменения на гарпунах и заостренных металлических палках, включая часть обостренного перебара. Человек белокурый со стрижкой "ежик" и очками с тонкой каймой. У его левой руки есть подобный ракообразному взгляд с каждым суставом, ясно сформулированным со следующим как сегменты на теле омара. Он улыбается, смотря вниз на землю.]

[отредактировать]

Морфология

Tanninim брали себя мантия судей - они выращивают впечатление агрессивной чистоты цели и ясности мысли. Бывший наделенный мастерством естественного оружия Племени, Tanninim дрейфовали в положения сильного контроля и доминирования, и это - точка зрения, через которую большая часть остальной части Племени видит их. Некоторая работа против этого, пытаюсь подчеркнуть ненавязчивую выгоду видения напряжения, но естественное недоверие, что гавань Левиафанов для друг друга не делает выздоровление из отрицательного изображения легким.

[отредактировать]

Прародитель

Tanninim требуют животного под названием Танин как их Прародитель, число, кого они требуют, отражено в Левиафане Библии и по средневековым изображениям рта Ада. Танин объявлен в Племенном мифе как пожиратель грешников и противников Племени, осторожные, пылающие глаза которого видят через обман и предательство.

[отредактировать]

Генетика

Наследие Танина одобряет прямой спуск. Отец сыну, мать дочери. Tanninim не одобряют иногда причудливые прыжки через кузенов или племянников, иногда замечаемых в других Напряжениях. Возраст, кажется, играет роль, с первенцем, являющимся наиболее вероятным, чтобы унаследовать, родившееся на втором месте быть вторым наиболее вероятным и продолжающийся

вниз цепь. Пол также играет роль с текущей авиакомпанией более вероятно, чтобы передать неотъемлемое право ребенку его или ее собственного пола. Даже родительский фаворитизм играет роль. Так как то, кто точно несет наследие во многих поколениях без Левиафана, чрезвычайно непостижимо, Tanninim только редко знают о своей тенденции к прямому спуску.

Когда Tanninim требует его неотъемлемого права, он обычно делает таким образом один. В редком случае, что два или больше Tanninim рождаются, они будут непосредственными родственниками: Два брата, мать и дочь или что-то вдоль тех линий. К тому же, будет ясная цепь власти между двумя. Могло бы случиться так, что каждый был более старым, или что один был родительским фаворитом, и другой был наименее любивший, или просто что каждый более популярен в школе. Даже когда это не имеет смысла, они оба знают инстинктивно, кто является главным и почему. Признают ли они, что эти инстинкты - другой вопрос, но в эти первые годы, когда генетика и не выбор управляют, какие аспекты полномочий Племени они держат, меньшим из этих двух сильно советовали бы избежать прямой конфронтации. У Tanninim есть одна другая уникальная черта до нескольких месяцев прежде, чем они начнут развивать свои полномочия, Tanninim развивает одну незначительную черту, такую как глазной цвет или маленький словесный тик, который идентичен их новому предку Левиафана. Любой, кто знал, что предок лично мог бы признать эту черту дальним обнаружением нового Левиафана быть, другой Tanninim, Gibborim – или сам предок, если он все еще живет – считает это особенно легким. Им это - инстинкт.

[отредактировать]

Половая зрелость

Один момент он прекрасен, следующее, он чувствует, что его кожа начинает испытывать зуд. В течение моментов он находится в огне, и он знает, что нуждается в воде. В первый раз даже напиток может восстановить его и для возвращений нормальности нескольких дней. От этого пункта нападения становятся более частыми и лечения, более требовательные, пока не что иное как погружение в естественной проточной воде не сделает. Со временем или обучением он узнает что предотвратить эти нападения с контролем, и по его среде и по себе. Твердые правила некоторой пользы и рутины, которые они проводят в жизнь на всех вокруг них, или по крайней мере пытаются; След помогает. Другие принимают решение искать власть, но рефрен от использования ее, и некоторые находят контроль в изоляции. Независимо, молодой Tanninim в конечном счете применяет эту доктрину к нему или ей, справляясь с телом через железо сам дисциплина и начиная поиски Спокойствия.

Подъем Tanninim может быть бедствием для его человеческого рода. Никому не нравится внезапно находить другой доминион требования по ним. Среди семей, не создающих Племя, некоторые симулируют принятие, они манипулируют просто, потому что они рассматривают его как медицинскую потребность. В большинстве других случаев чистое отчаяние неоперившийся юнец может чувствовать вокруг предотвращения их болезненных эпизодов, может возрасти к насилию. В то время как Напряжение обычно позднее к их физическим силам, ничто не ускоряет развитие Таннинима как бой. Семья любой должен вызвать полицию и надеяться, что их когтистый сын не будет застрелен на виде (много, действительно сделали звонок), или сдайтесь более

опасному противнику. Когда семья знает то, что прибывает, обычный ответ - бешеный чистый urs, замеченный в организациях, ждущих важного осмотра, или для всей семьи, чтобы бежать за холмами.

[отредактировать]

Развитие

Истинная Форма среднего Таннинима не предает слабости, объединяясь широко, недьявольских глаз с рядами опасного естественного оружия, сотен зубов или десятков ядовитых шпор. Они производят внушительное и пугающее впечатление, поскольку они пересекают Глубины, и их внушающая страх репутация едва кажется негарантированной перед лицом этих показов.

[отредактировать]

Экология

[отредактировать]

Семья

Внимание Таннинима на анализ и исправление принуждает их налагать подобную придирчивость на семьи, которые они возглавляют - много таких семей удивительно малочисленные, или в результате фактического вмешательства от мистической родословной семьи или просто как функция традиции, но здоровый. Те семьи, которые сохраняют эти традиции, вероятно, будут казаться посторонним назад или пуританский, и большинство действительно держит тяжелую узду на их участниках - для их защиты, они могли бы требовать, хотя немногие тронутые семьи вспоминают то, что это, они действительно защищают себя от. Быть поднимать в такой окружающей среде делает мало, чтобы помочь многим Tanninim в уходе от стереотипа любознательного рвения, которым они окрашены.

[отредактировать]

Lahmasu

Tanninim гордо называют своих братьев Lahmasu Gibborim, или "могущественный". Естественное вооружение Племена выдвигается в этом происхождении, которые часто собирались защитить давно потерянные руины или полицию невольные семьи. Большинство Gibborim жестоко в бою и вооруженное к - или с - зубы. Тех, которые находят спонсорство в Культе, часто тренируют в еще более опасную точность, служа военной рукой культа.

[отредактировать]

Культы

Tanninim часто преподаются их товарищами обычно сверлить свои культы для слабости и вырезать любые такие проблемы решительно. В результате и как побочный продукт способности напряжения судить и испугать, их Культы имеют тенденцию быть маленькими, но удивительно дисциплинированными. Большая часть функции с замечательной точностью, чтобы выполнить пожелания их божества, неустрашимо занимая место в линии огня.

[отредактировать]

Остатки

Хищничество, понимание, могло бы, живучесть

[отредактировать]

Символы и ассоциации

Море Kalah, Красное море, недостатка Гнева.

[отредактировать]

Понятия

Чиновник внутренних дел, редактор, телепроповедник, сервайвелист глубоких лесов, профессиональный рыбак

[отредактировать]

Цитата

"Вы думаете, что были в значительной степени невидимы, не так ли? Хорошо я следил за Вами, так как Вы обнаружили, и угадайте что: Я не удивлен. Теперь я не неблагоприятный человек. Мы можем найти подходящую договоренность, и мы останемся здесь, пока мы не сделаем. Нет, не вставайте. Вы будете более удобными здесь на полу."

[отредактировать]

Thalassans

[Символ Thalassa: микенский стиль погребальная маска, сделанная из золота, с очень простыми формами для глаз (в основном один разрез для вершины глаза, один для основания и одной трети в середине для закрытого века). Край маски изношен или разорван. Основание представляет chelicera как краб, где рот должен быть.]

[Картина: Центральный. Человек сидит в офисных документах выполнения. Он стар, и ношение полевого серого костюма по белой рубашке и разнообразившему галстуку. Вся его одежда изношена и выглядит, жил в. Человек лысый с пятнами печени, он исключительно худой с впалыми щеками и запавшими глазами, но имеет широкие плечи. Его правая рука находится в гипсовой повязке. Форма краба как коготь видима посредством броска. Комната вокруг него ограничена с очищением стен. Мебель пытается выглядеть дорогой, но дешевая и избитая.]

[отредактировать]

Морфология

Thalassans, как говорят, является Напряжение, наиболее затронутое их Недостатком, проклятым с безобразным аппетитом к богатству и материальным удовольствиям, умеренным коммерческим инстинктом и привычкой к игре в пределах системы. В конце концов, древний полубог, приводящий культ жестоких фанатиков завоевать город обычно, заканчивается мертвый; древний полубог, приводящий культ высоких оцененных адвокатов, заканчивается богатым. Даже среди денег Племени несет громкий голос. Те Thalassans, кто процветает, доминируют над восприятием своего Напряжения, в то время как их менее успешная семья, стоя перед теми же самыми проблемами как любой другой Левиафан, находит, что ожидания, помещенные в них просто, означают свой вред отказов тем более и получают меньше сочувствия от их кузенов.

[отредактировать]

Прародитель

Thalassans утверждают, что были потомками Прародителя Тэлассы, матерью рыб. А быть огромной власти, кто подделал острова с могущественными когтями или разрушил их с одним ударом ее многих рук. Ее боялись и уважалась торговцами и моряками, которые отдадут дань взамен безопасного прохода.

[отредактировать]

Генетика

В отличие от других Напряжений генетика Thalassan довольно проста. Все, у кого есть больше, чем след генетики Thalassan, являются потенциальным Левиафаном. Генетика просто не соответствующее прошлое определенный минимум. В то время как это не единственный фактор, самый важный побочный доход к становлению Thalassan является, фактически, мнением Ваших товарищей. Когда о ком-то с наследием Thalassan думают прочь чрезвычайно – определение "чрезвычайно" зависит от Наблюдателя; можно было бы уважать власть, другой мог бы передать его марку уверенности через любовь – ее пэрами, которых замечает ее кровь, племя растет в пределах ее ДНК. Не все Thalassans измерены одинаково. Чем более сильный Племя в пределах Вас, тем больше Вашего "голоса" учитывается. Это приводит к наследию Тэлассы, становящемуся более сильным по поколениям. Как только критическая масса достигнута, и другие экологические и мистические факторы на месте рождается, новый Левиафан.

Иногда только один Thalassan появляется за один раз, иногда это два, или даже три. Самый большой фактор - то, сколько с наследием Thalassan присутствует. Когда Thalassan начинает Преобразовывать, она истощает мистическую потенцию от всех поблизости с бездействующей генетикой Thalassan, чтобы питать ее преобразование. Просто требуется больше людей, чтобы питать двух новых Левиафанов, чем один новый Левиафан. Рождение Lahmasu имеет подобный эффект, но несколько меньших порядков величины. Это может быть благополучно проигнорировано.

[отредактировать]

Половая зрелость

Это начинается с мечтаний об Отчуждении. В его мечтах Thalassan стоит в центре деятельности Бури. Назовите его весом истории, ожиданиями предков или просто веса миллиардов тонн воды. Это выдвигает его когда-либо вперед без отношений к его пожеланиям или руководству. Поскольку его полномочия начинают расти, мечты становятся галлюцинациями. Он видит Отмель в каждой капле воды. Стакан изобилует причудливой жизнью, сигнал течет с яростью Бури. Если бы это не было для молока, и обезвоживание фруктовых соков было бы большой, и довольно иронической, угрозой. Наконец вес сбегает из его мечтаний. Этот эффект полностью нетонкий, он просто чувствует, как будто он весит несколько раз больше, он требует, чтобы умственная сила духа и физическая сила сделали что-либо кроме краха на пол. Чтобы освободить себя, Thalassan должен сопротивляться. С каждым шагом против потока его тело начинает приспосабливаться, требуя Остатка Силы. Вовремя у него будет сила, чтобы плавать против потока, найти его собственный путь, он должен сделать это для потоков лидерства Отчуждения нигде, Вы хотели бы пойти.

Что отделяется, Thalassans от других Напряжений - то, что фактически нельзя стать Левиафаном. Остановить процессы изменения надолго. Это не прекрасно, Вы могли бы закончить как Hemitheos, а не человек, и Вы несомненно будете иметь, некоторые разъединяют умственное повреждение, все же выбор отрицать goodhood и вместо этого жить полным и выполнили смертную жизнь, существует. Если Вы будете плавать против потоков и будете иметь силу, то Вы станете Левиафаном. Если Вы будете отмечены потоками, то Вы, вероятно, станете Ophion. Но если Вы цепляетесь за скалу, пока Вы не неопытные и кровавые – который является, цепляются за другого человека или некоторый другой источник руководства, внешнего себе – воды в конечном счете отступят. Неудивительно много Thalassans учат, что их дети, чтобы быть сильными и сам уверенный упаковывают, они получают шанс стать Левиафаном, одинаково неудивительно много Thalassans пытаются поощрить своих детей зависеть от других, таким образом, они не будут становиться Левиафаном.

[отредактировать]

Развитие

Проявляя их божественную природу Thalassans процветают, где море встречается землю, они находятся наиболее дома на пляжах, или скалистые бассейны и проживание далекого от безопасности глубины выращивают сильные раковины или экзоскелеты с могущественными когтями или цепкими щупальцами.

[отредактировать]

Экология

[отредактировать]

Семья

Дети Thalassa, как считают, демонстрируют богатое плодородие или обладают способностью выдержать суровость воспроизводства, но редко сделать они объединяют обе черты в единственном существе. Смертные родословные затронули, Thalassans можно было отметить дерево большой семьи с тупиками и слабостями, или они будут маленькими и если не слегка затронутый Племенем тогда они будут нести крутизну, должен был иметь их наследие. Однако, глубоко затронутый мистической родословной их семьи Thalassans ожидают величие от своих потомков и тренируют их неуклонно, чтобы достигнуть его.

[отредактировать]

Lahmasu

Союз крови Thalassan с человечеством производит Hemitheos. Hemitheos характеризуются и расточительной силой и двигателем их предков, но не инстинкта для более тонких навыков, многие - просто скоты. Гордые родители Thalassan хвастаются, что их дети - полубоги в самом истинном смысле, уподобляя их героическим династиям, выложенным в греческой басне и истории.

[отредактировать]

Культы

Thalassans, как известно, сверлят свой культ к единству и сотрудничеству, не по моральным или эстетическим причинам, но потому что они уважают это, объединенный Культ состоит в том что намного более эффективен, чем постоянная борьба по статусу и пользе. Этому помогает богатство, которым обладают успешные члены Напряжения, когда времена - хороший поток наград свободно в Культе Тэлэсана, но это единство основано на существенно эгоистичных ценностях. То, когда времена - плохой заказ, ломается, поскольку Cultists включают друг друга стремящегося убежать с тем, что они могут нести, и их лорды одобряют.

[отредактировать]

Остатки

Мог бы, элементы, плодородие, живучесть

[отредактировать]

Символы и ассоциации

Море Sanji, Эгейское море, Недостатка Жадности.

[отредактировать]

Понятия характера

Ловление рыбу или судоходный магнат, legbreaker, телепроповедник спекуляции, торговый капитан, звездный атлет, разбогатело быстрый энтузиаст.

[отредактировать]

Цитата

"Я могу оценить божественность? Я могу оценить вероисповедание мужчин и обожание детей? Я могу поместить цену на наследие небес? Ад да я могу. Все, что я имею, все мое наследие, дает мне, был взят от другого. Я - клещ, сосущий в крови общества. Единственный плюс, единственный, то, что все это было дано свободно."

[отредактировать]

Школы

[отредактировать]

Школа пропасти

(Преданность Техома, затонувшая школа)

[Картина: Символ Преданности Техома: Морской черт под водой. Свет от морского черта освещает туманные формы зиггуратов и растущих башен, только на краю видения. Это служит отметкой уровня воды]

[Картина: Центральный. Молодая и бледная женщина, блондинка и мучительно тонкий, сидит со скрещенными ногами на полу в простом белом изменении. Ее глаза закрыты и косметически начернены, и ее руки находятся в задумчивом положении на ее коленях. Восемь щупалец

простираются от ее спины и плеч, каждый держащий нефтяной фонарь в старинном стиле, но сознательно намотанный вокруг этого, чтобы отключить большую часть света. Форма намотки черной воды повышается противоестественно с шара перед нею.]

Левиафаны не принадлежат в этом мире. Те члены Племени, которые приписывают Школе Пропasti, понимают это на уровне, который не делают их товарищи. Таким образом, они ищут ответы в другом месте – они возвращаются к водам, которые породили их. Передовые ученые Глубокого, они - исследователи и мистики, ища Спокойствие в обширных и тихих перспективах остатков Исконного океана.

Приверженцы Школы Пропasti сосредотачивают свои энергии к исследованию их истории и помещают в мире с точки зрения Глубокого, которое они понимают как самый близкий экземпляр к жизни перед разрушением, которая все еще доступна. Они интересуются пониманием Глубокого оба как физическое местоположение – они проводят много времени там, по сравнению с другими Приверженцами – и как настроение. Некоторое размышление практики или поворот к земному спиритизму как стартовая площадка для совершенствования система, которая может поместить ум Приверженца в контакте с их прошлым.

Школа требует своего философского подкрепления в признании, что Левиафан, для всех намерений и целей, чуждых человеческому миру. Для всего, что они могут поддержать напряженную связь и предотвратить коррупцию с большим усилием, они в конечном счете неподходящие для мира, в который они размещены. Средний Приверженец Пропasti приходит к выводу, тогда, что они должны найти пространство, в котором они не чуждые – даже если то "пространство" - настроение. Исследование Глубокого позволяет более полное понимание сам и способность достигнуть соглашения с истинным происхождением; от этого течет Спокойствие.

[отредактировать]

Членство

Большинство членов Племени, которые оказываются в Преданности Техома, было любознательно и интровертировано даже прежде, чем они узнали свой истинный характер. Другие были почти полным противоположным. Единственный ключевой фактор в следующем, Затонувшая Школа - чувство отчуждения и изоляции, та, которая заставляет члена Племени искать место, где они действительно принадлежат. В то время как другие Приверженцы могли бы определить местонахождение того места в действии или роли, Школа Пропasti стремится возвратиться к тому, каковы они были.

Поэты и философы удивительно распространены среди Школы, как бывшие энтузиасты природы и художники. Школа Пропasti дает пониманию привилегию исторических реликвий как ключи к разгадке душевного спокойствия, и таким образом, Приверженцы склонны быть среди тех,

которые смотрят на объект и видят его для его эмоционального или символического эффекта, а не точных данных.

Есть предвзятое предположение, что Tanapim, замеченные как агрессивное "военное" происхождение, недостаточно представлены в интровертированной Школе Пропasti. Нет никакого доказательства этого требования, однако, но те, которые вносят претензию, вообще незаинтересованы этим в любом случае.

[отредактировать]

Преобразование

Школа Пропasti - школа неподвижности, терпения и восприимчивости. Это проявляет как темные формы и мягкие линии, так же как большие, осведомленные глаза. Как ученые Глубин и ищущие в тихих местах, они склоняются к формам, которые предлагают бесхребетную жизнь, которая существует в самых дальних пределах океана – маркеры кальмара, осьминога, и потрясение глубоководной рыбы распространено. Однако, их заключительная цель - освещение этих глубин – как большая часть глубоководной жизни, участки биолюминесценции также распространены, или бассейны света, сияющего из глаз смотрения, большого.

[отредактировать]

Создание характера

Природа исследований, предпринятых членами Преданности Техома, наклоняет их прежде всего в направлении Признаков Сопротивления. Они копаются глубоко и в их собственных умах и в пределах Глубокого, и это берет терпение и решение. Самообладание обычно колеблется.

Основное внимание, так, как любой развивается, склоняется к Социальным Навыкам. В то время как средний, зарезервированный член Затонувшей Школы не самостоятельно социальная динамо, они пронизательные, обладающие самосознанием, и в контакте с эмоциями – большинство имеет высокий уровень Сочувствия и способно в Отговорке. Умственные Навыки, такие как Исследование и Оккультизм являются вторым, и большинство, при необходимости, развило некоторую компетентность при Выживании – те, которые путешествуют, редко делают так с компаньонами, и часто должны сопротивляться для себя.

Большинство Приверженцев Пропasti поддерживает маленькие, тихие Культы с небольшим вниманием на обряды крови и почтительный фанатизм и больше руководства к тихому запасу и размышлению по маленьким, ключевым фактам. Их Культы часто Решительны, поскольку их владелец должен часто исчезать в течение многих месяцев за один раз, после некоторой неясной подсказки или импульса. Их Социальные Достоинства так же зарезервированы – достаточно, чтобы продвинуться, но не очень вне его. Это - и эффект и причина – большинство членов

Затонувшего Школьного чувства, которому они просто “не соответствуют” в смертном мире. Это - почему они присоединились к Затонувшей Школе для начала.

[отредактировать]

Роль

В любой данной Когорте роль Приверженца Пропasti обычно - роль мирового путешественника и власти на Глубоком. В то время как каждый Левиафан время от времени едет в Глубокое, Преданность Техома составлена из тех который действительно живой там. Они знают короткие пути и опасности. Их другая функция как сторожевые псы. Степень, до которой они чувствуют государство своих собственных и умов других, означает, что, если какой-либо член местного сообщества начинает расти неконтролируемый, Школа Пропasti будет знать сначала. Если проблемный случай - Приверженец Пропasti, он обычно идет неизвестный, пока не слишком поздно.

То, что Приверженец Пропasti получает взамен ее совета, несколько менее конкретно. Для все, что они утверждают, что избежали мира, Школы Пропasti, главным образом о бегстве от чего-то, что делает их неудобными. Национализация необходима даже для Злого Племена, и изолированный член Затонувшей Школы обычно теряет всю связь с собой задолго до того, как они находят "душевное спокойствие."

[отредактировать]

Остаток

У Школы Пропasti есть внимание на преследование исследования и самоанализа. Также, они развивают подарки, которые разрешают им плавать дальше и глубже, видеть с большей точностью и чувствовать внутренние истины.

Школа Пропasti предоставляет скидку на покупку Адаптации Остатков Живучести и Понимания.

[отредактировать]

Традиции

Члены Школы Пропasti могут выбрать свободную специализацию для одних из следующих Навыков: Исследование, Выживание или Сочувствие.

[отредактировать]

Понятия

Расстроенный художник, смотритель парка, дилер старинных вещей, изолировал биолога, предприимчивого антрополога, серфинговый гуру, современный primitive

[отредактировать]

Цитата

"Мы не вписываемся в этот мир. Ничто не наш размер, ничто не достаточно сильно, ничто не может дать нам правду. Если Вы хотите понять вещи, Вы должны закрыть глаза и слушать маленькие следы мудрости, которые все еще задерживаются, где ничей шагавший их все же."

[отредактировать]

Стереотипы

Школа Солнца: "Разговор о том, как великие Родители, не собирается заставлять их навестить."

Школа Глины: "Знаете ли вы, что некоторый пляж китов самостоятельно – неоднократно? Я не знаю, почему я просто думал об этом."

Школа Рифа: "Вы тратите впустую свою силу, борющуюся на неправильное поле битвы."

Школа Тумана: "Вы ждете здесь. Я могу плавать дальше один."

Тифоны: "Трагическое напоминание вида борьбы мы должны избежать иметь."

Гибриды: "Отвращение – но жалкий. Они существуют в мире, который не удовлетворяет им. Мало чем отличаясь от нас."

Другие Существа: "Я видел их, но они не видели меня. Давайте сохранять его тем путем. Я не планирую оставление долго."

Смертные: "Позвольте им иметь свой мир, пока они отсутствуют мои."

[отредактировать]

Школа солнца

(Преданность Эмуны, астрономическая школа)

[Картина: Символ Преданности Эмуны: изображение декоративной часовни с высокой башней. Линия волн отмечает поверхность воды, из которой только появляется очень главная из башни. Солнце сидит в небе, непосредственно выше башни. Это служит отметкой уровня воды]

[Картина: Центральный. Пожилой человек со строгими особенностями и сильным, плоским носом, нося священнические одеяния отмечен с клинообразным знаком. Он до коленей в воде. Перед ним, склоненной головой, другой человек в белой одежде. Пожилой человек ясно говорит и имеет одну руку на его собственной груди, в то время как другой льет горстку воды на голову suppliant. Руки проповедника перепончатые, и есть предложение спинного плавника, повышающегося с его спины ниже одежд.]

Племя всегда было посредниками, колеблясь между границами между двумя мирами - божественная сфера Primordials и низший мир грязи и плоти. Школа одного только Солнца помнит это обвинение и видит в отдыхе их древних отношений с прародителями путь к исправлению их неотъемлемого права. Единственные существа, способные к исправлению неустойчивости и беспорядка Глубокого, Астрономических Школьных причин, являются исконными предприятиями, которые сначала создали Племя.

Приверженцы Школы Солнца обращают свое внимание ввысь в некотором смысле. Они ищут потерянные истины старых способов молитвы и просьбы, и пытаются повторно подделать модель выполнения жизни, которая включает их происхождение и прародителей. Астрономическая Школа прежде всего интересуется освященными реликвиями и потерянными храмами; эти места предлагают самую большую связь с тем, что было потеряно. Некоторая практика в утешении, в то время как другие пытаются шифровать свои верования и привести смертные культы (или группы аналогично мыслящих Левиафанов) к религиозной преданности.

Преданность Эмуны утверждает сильно, что их интерес к религиозной жизни предназначен не только, чтобы обеспечить утешение и руководство в неудобном мире, но также и повторно соединиться с существами Исконного мира. Степень, до которой каждый участник надеется на своего рода разоблачительный случай, отличается, но многие дают надежду на возвращение в Старый Свет в их собственных сроках службы. Средний Приверженец, однако, сосредотачивается на следующей формальной доктрине, делая те верования и историю частью его или ее повседневной жизни, и раскрывая больше элементов и реликвий потерянной веры Племени. Они, Астрономическая Школа спорит, обеспечат руководство к достижению Спокойствия.

[отредактировать]

Членство

Стереотип членства Преданности Эмуны - то, что это составлено из тех, которые были набожны задолго до того, как они обнаружили правду своей родословной. Для у всего, что это часто создается с точки зрения суждения по "подобострастию" и "фанатизму" Школы, случай, есть некоторая заслуга. Много Приверженцев были людьми глубокого религиозного осуждения, или из дома, который был в их жизнях прежде. Все еще другие провели неудовлетворяющие, беспринципные жизни, только "находя религию" после того, как они обнаружили себя как члены Племени.

Первичным фактором в членстве, однако, является недоверие к хаосу и желанию своего рода роли. Эта потребность в смысле и руководстве - то, что привлекает среднего Приверженца в Астрономическую Школу - способность занять место в роли и выполнить его. Все еще другие соблазняются мощным двигателем, чтобы уважать их удивительную чудовищную родословную - эти члены Школы склоняются к большому количеству частных выражений их веры.

[отредактировать]

Преобразование

Школа Солнца - школа выражения, преданности и показа веры. Это проявляет как формы с замечательной симметрией и регулярностью - выражения, которые намекают на большую, более чистую форму. Более легкие цвета распространены, поскольку форма Приверженца удовлетворяет себе для жизни около поверхности. Взлетая, изящные спинные плавники или позвоночники распространены, и самыми большими из этих форм, мог бы хорошо быть принят за steepled церковную опору на горизонт. Тенденция к регулярности приводит к тенденции к более признанным из больших обитателей океана - есть вообще больше кита, акула или морская змея в Приверженце формы Солнца тогда есть маркеры более сложных форм.

[отредактировать]

Создание характера

Есть известное подразделение в членстве Преданности Эмуны между теми, которые представляют себя как supplicants и те, которые пытаются распространить их веру другим. Тихий, религиозный тип придерживается себя, и склоняется к высокому Самообладанию. Вид обращения в веру одобряет Присутствие. Независимо от дележа, однако, высокая Разведка и Решение - общие черты и - это берет твердую веру и острый интеллект, чтобы постигать тайны sundered веры.

Астрономическая Школа одобряет Умственные и Социальные Навыки в примерно равной пропорции, но немного участников испытывают недостаток в некотором количестве знания Академиков и Оккультизма - дисциплина исследования и интерпретации фрагментированных текстов, что у них есть доступ к двойственной политике граница между теми навыками. Выражение и Убеждение - общие Социальные Навыки. Дополнительные Языки также распространены - обычно те древние языки, самые проводящие к освещению тайн мертвых цивилизаций, но не всегда. Члены Астрономической Школы среди наиболее правдоподобных Левиафанов, чтобы иметь Ресурсы и Статус, происходящий от роли в сообществе - особенно, если они уже преобразовали большую часть населения.

В среднем у последователей Преданности Эмуны есть большие Культы, чем их товарищи. Их прямой интерес к почитанию их прародителей и истории структур вероисповедания, делает их

naturals при введении других. Эти Культы часто колеблются в размере - младший Приверженец, новый в его новой вере, склонен заканчивать с большим Культом, чем они могут удобно справиться, который в конечном счете истощается к сильному ядру набожных последователей только, чтобы вырасти снова с их способностями. Школа Солнца является самой связанной с их Культами на повседневном уровне, приверженцы берут свою роль божественных существ серьезно. Если Племя не может быть, равняется с человечеством тогда, они должны найти чувство принадлежности и удовлетворение через След, таким образом, sayath Школа Солнца.

[отредактировать]

Роль

Приверженцы Солнца рассматривают себя как религиозную совесть и вдохновение их Когорт. Чувство защищенности, что вера предоставляет им, может быть предложено другим как место убежища или предписано бичевать нарушения. Когда коррупция передана, Астрономическая Школа обычно лучшая подходящий для налога соответствующее наказание - или по крайней мере, первое, чтобы предложить варианты. Члены Преданности Эмуны также интересуются фактами потерянных и древних религий - если пережиток должен быть идентифицирован, они - те, их товарищи поворачиваются к.

Когорта в свою очередь предлагает место выражения для Приверженца Солнца. Даже среди их Культов, Левиафаны, которые следуют за этой Школой, не могут действительно расслабить и просто рассмотреть свою веру. В отличие от Cultist, поддерживающие Левиафаны не ожидают, что Приверженец будет образцом религиозного действия, позволяя им сделать оплошности или иметь сомнения, не затрагивая других. Племя вряд ли будет также напугано верованиями Приверженца - они могут счесть обращение в веру утомительным, но они не будут линчевать или подвергать остракизму кого-то за него. Немного communities, как могли говорить, как принимали.

[отредактировать]

Остатки

Школа Астрономического поворачивает себя к рассмотрению почитания Primordials и открытия резкой критики потерянной религиозной роли Племени. Они развивают подарки, которые подражают власти и славе их бывших положений.

Школа Солнца предоставляет скидку на покупку Развития к Остаткам Живучести и Неприкосновенности.

[отредактировать]

Традиции

Члены Школы Солнца могут выбрать свободную специализацию для одних из следующих Навыков: Академики, Вооружение или Убеждение.

[отредактировать]

Понятия

Проповедник небольшого города, телепроповедник, окаймляет историка, главаря, помощника окружного прокурора, уличного пророка, преобразованного преступника

[отредактировать]

Цитата

"Возможно есть некоторые люди, которые могут жить без веры. Хороший для них. Но мы всегда были представителями физических богов, неопровержимое доказательство, что есть что-то большее там. Если Вы оказываетесь в сомнении, обращайтесь к Вашей семье. Их вера поднимет Вас."

[отредактировать]

Стереотипы

Школа Пропasti: "Вы признаете, что мы потеряны, но Вы ожидаете оказываться."

Школа Глины: "Пастух редко находит ответы среди скопления."

Школа Рифа: "В то время как мы ищем нашего Бога, Вы управляете собой рваное преследование наших демонов."

Школа Тумана: "Кто мы, менее важно, чем, что мы предназначаемся, чтобы сделать."

Тифоны: "Без обязанности только остается монстр."

Гибриды: "Инструменты и помощники, превращенные из их цели. Преобразуйте их или чистите их, каждого согласно заслуге."

Другие Существа: "Волки среди нашего скопления."

Смертные: "Наше обвинение и наше отвлечение. Преподавайте их, что они должны знать, но преследовать Ваше собственное понимание прежде всего."

[отредактировать]

Школа глины

(Преданность Молкута, прибрежная школа)

[Картина: Символ Преданности Молкута: форма механизма с ouroboros на его лице. Лысая гуманоидная форма, завитая в положении плода, находится в центре обоих чисел. Жабры отмечают его шею. Это служит отметкой уровня воды]

[Картина: Центральный. Человек в его середине 20-ых сидит в темной комнате за столом. Он одевается как чей-то бухгалтер - белая рубашка с рукавами катилась до локтя, свяжите, и очки. Его волосы короткие, но немного дики. С его правой рукой он пишет на листке бумаги на столе, который охвачен в открытых книгах, связках бумаги и глиняных таблетках. Его другая рука, опора на стол, является chitinous и заканчивается в когте краба. Стена позади него покрыта posterboard изображением колоссальной и замысловатой родословной. Высшие отделения - средние имена на английском языке, но более низкие отделения находятся в клинообразном знаке. Самые низкие видимые отделения просто отмечены картинками извилистых форм. Определенные имена или символы окружены без очевидного образца.]

Племя оказывается в незавидном положении существующих в мире человечества без, для всех намерений и целей, будучи человеческим самих. Где другие презирают это очевидное заключение, Школа Глины нападает на это предположение. Изучая человеческую культуру и место Левиафанов в нем, они пытаются создать способ проживания в этом новом мире.

Это исследование поворачивает многие из Прибрежной Школы к исследованиям их личного дела, после семейных генеалогий или наследств сообществ, которые произвели Левиафанов. Они выращивают контакты в мире в целом И чтобы различить место Племени в истории человечества и предотвратить опасности изоляции. Их исторические интересы останавливаются в истории человечества, тогда, пытаюсь найти скрытые ключи к разгадке их собственных фонов в реликвиях потерянных цивилизаций и желтоватых фотоальбомов.

Преданность Молкута полагает, что единственный способ существовать в современном мире состоит в том, чтобы приспособиться, и что человечество, для всех его ошибок, является моделью, чтобы следовать. Они преодолели прародителей, в конце концов, и это не походит, они собираются исчезнуть. Способность выдержать жизнь в человеческом обществе и более легкий доступ к Атоллам, является источником спокойствия и безопасности в иначе жизни попытки Левиафана. Адаптация и интеграция - методы к Спокойствию.

[отредактировать]

Членство

Члены Школы Глины - прежде всего те, которые приучены думать о других, особенно с точки зрения научного обзора. Многие - историки или психологи, или по крайней мере люди, которые изучили те предметы. В то время как они иногда стереотипируются как экстраверты и светский человек, у Прибрежной Школы есть своя доля научных наблюдателей - те, которые глубоко

желают человеческого контакта, но не будете, или не может полностью участвовать в нем. Желтофиоль как присутствует на вечеринке как хозяин.

Единственный фактор объединения в членстве Школы Глины - интерес к человечеству и истории человечества. Большинство участников, если не на лезвии самих, по крайней мере не слишком произведенный с помощью технологии, и немногие интересуются способами жизни или резкой критикой потерянного общества Левиафана. Они - вид людей, которые живут в теперь и испытывают их историю через людей, не места, идеи или объекты. Большинство чувствует себя неловко если изолировано против их пожеланий - связываются с другими, дает им место, чтобы быть.

[отредактировать]

Преобразование

Школа Глины о наблюдении, исследовании и адаптации. Их преобразованные формы имеют тенденцию подходить и приземляться и море, бронированное против нападавших, но также и с распространенными методами сообщения - широкие антенны или неистовый, перемена скрывается. Их формы напоминают крабов, омаров или роящуюся рыбу рифа - водные арендаторы пляжей и рифов, изобилующих жизнью. Глаза часто распространены и немигание, в то время как некоторые развивают формы, которые могут приспособиться, подобный хамелеону, чтобы удовлетворить любому фону.

[отредактировать]

Создание характера

Социальные Признаки - основное внимание большинства членов Прибрежной Школы с Присутствием и Манипуляцией, имеющей равный showings. Самообладание и Стойкость одобрены по Решению - это меньше о постоянстве и больше об оставлении функциональным. Те участники, которые наблюдают других или копаются в их собственных историях, склоняются к необычной Разведке.

Социализируйте и Политика - привилегированные Навыки Преданности Молкута, позволяя им участвовать в и прямая человеческая жизнь. Академики, особенно исследование истории или психологии, также распространены, но Компьютерное знание быстро становится более широко распространенным - способность работать в современном мире. В то время как большая часть Преданности Молкута бежала бы, чем боролась бы, их участие в человеческой жизни означает, что они склонны бороться как люди, когда необходимый - они приняли оружие как свое выбранное оружие, насмехающееся над вопросами "чести" или "традиции". Естественные наблюдатели, они разделяют близость Затонувшей Школы к Исследованию и Сочувствию.

Школа Глины делает большой акцент на Социальных Достоинствах; они - наиболее правдоподобные Приверженцы, чтобы иметь Контакты и Союзников. Их Культы, удивительно, обычно скромные дела - уровень близости, которая окружает Култ, ставит под угрозу перспективу Школы себя как проникновение или наблюдение человеческого общества. Култ, вероятно, будет составлен из родственников, или близких или отдаленных, которые были раскрыты как "знающие" Приверженцем. (Преданность Молкута глубоко интересуется Атоллами, и они наиболее вероятны быть в мирном контакте с одним в течение длительного промежутка времени.)

[отредактировать]

Роль

Приверженцы Глины служат важной функции в качестве моста между их меньшим количеством социальных товарищей и человеческим миром. В то время как они чувствуют то же самое чувство отчуждения и изоляцию, двигаясь через социальные круги, их перспектива разрешает им определенную степень изоляции от этого дискомфорта - они - послы или исследователи, они будут спорить, воздействующий на иностранную почву. Они также наиболее вероятны иметь доступ к деньгам и ресурсам, которые стали льготами этой общественной жизни - и у способности достать оружие незамедлительно есть некоторое значительное очарование для большей части Племени.

Когорта в свою очередь предлагает место, где исследователь может ослабить узел своего галстука и снять его очки - он не должен действовать вокруг них. С суровостью социального контакта, вызывающего столько дискомфорта и раздражения, сколько они делают, этот предохранительный клапан чрезвычайно важен для большей части Преданности Молкута, даже если они не знают о нем. Без контакта с Племенем большинство Приверженцев Глины двигалось бы к пагубному краху.

[отредактировать]

Остатки

Школа Глины интересуется объединением себя в группы и рассмотрение природы родословных и неотъемлемых прав. Они справляются с теми подарками, которые позволяют им работать с этими инструментами - сгибающиеся завещания, гармонируя, и выражая их происхождение.

Школа Глины предоставляет скидку на покупку Развития к Остаткам Неприкосновенности и Плодородия.

[отредактировать]

Традиции

Члены Школы Глины могут выбрать свободную специализацию для одних из следующих Навыков: Политика, Огнестрельное оружие, и Социализируют.

[отредактировать]

Понятия

Торговец наркотиками, "городской" антрополог, психотерапевт, исследователь рынка, регулярный клуб, братство или лидер женского общества, председатель Ассоциации Домовладельца

[отредактировать]

Цитата

"Мы всегда смотрели свысока на людей. Легко, когда Вы видите, что они смотрят на Вас теми большими похожими на луну глазами. Но они построили этот мир, в то время как что-либо, что сделали наши люди, долго хоронится в иле и гниющих морских водорослях. Если я был Вами, я замолчал и слушаю их чаще."

[отредактировать]

Стереотипы

Школа Пропasti: "Кто оставил бы мир, изобилующий жизнью, чтобы прятаться вокруг мертвой?"

Школа Солнца: "Напевая и проповедующий - способ вести себя сдержанно, приятель."

Школа Рифа: "Вы когда-либо замечаете, как Рэмбо просто, может казаться, не получает разрыв? Прекратите искать проблему, и Вы прекратите находить его."

Школа Тумана: "Вытаскивание нашей истории только скажет Вам, что мы проиграли. Я сижу за столом победителя, и я делаю заметки."

Тифоны: "Если Вы не можете пойти с потоком, Вы обречены на obsolescence. Как эти парни."

Гибриды: "Есть лучшие способы сосуществовать с человечеством, чем попытка сделать их больше как мы."

Другие Существа: "Если они избегают руки, позвольте им быть - иначе, ну, в общем, всегда хорошо отпустить немного пара."

Смертные: "Мы приехали отсюда, и мы никогда не уезжали."

[отредактировать]

Школа рифа

(Преданность Нэтсэра, сверкающая школа)

[Картина: Символ Преданности Нэтсэра: скала повышается с бурных морей. Сломанные цепи висят прочь его. Три таблетки прикованы цепью к его лицу. Небеса черные. Это служит отметкой уровня воды]

[Картина: Центральный. Мускулистая Карибская женщина в белой майке, само штаны и ботинки, назад полуповернулась от зрителя. Цветной платок удерживает ее волосы из ее лица. Она стоит перед каменным столбом как полюс тотема, изображая лица чудовищных существ с широкими утробами, выдающимися языками и глазами навывкате. Она смотрит на одно из лиц. Поддержавший, поскольку сравнение в ее левой руке - отрезанная голова, соответствующая той, на которую она смотрит. Ее рука и предплечье покрыты в запекшейся крови. Ее правая рука покоится в ее бедре, где длинный кинжал обсидиана пихают через ее пояс. Обе руки покрыты шагренью с намеком плавников в локте. Ее выставленная спина разделена утробой акулы, которая покоится между ее лопатками. В ее ногах покрытый кровью пустой мешок.]

Левиафанов всегда окружали враги, и разъединение мира от его исконного государства не сделало ничего, чтобы предотвратить это. Школа Рифа охватывает роль Племени как солдаты и тактики борьбы, которая привела к Буре, когда-либо бдительной в разрушении и наблюдении за врагами Племени. Зная их врагов и защиту их Когорт, Преданность Нэтсэра находит цель в конфликте и выходе для их гнева кипения.

Главный интерес, который Сверкающая Школа имеет в реликвиях их прошлого, в результате является каталогами их военных триумфов и личностями их врагов. Они рассматривают знание как ценную валюту во время продолжающейся войны, и безжалостно преследуют край, который оно дает им, исправляя наследство воина их предшественника.

Преданность Нэтсэра помещает выживание и самосохранение в первую очередь среди их проблем, но у них также есть философия. Они испытали едва затопленную ярость, которую их родословная прививает им, питаемый ограничениями и раздражениями из-за повседневного существования, и нашла выход для той энергии - уничтожение их противников. Через триумф и деятельность, они ищут Спокойствие.

[отредактировать]

Членство

Школа Рифа, неудивительно возможно, составлена из тех людей, для которых самооборона, война или насилие были частями повседневной жизни. Члены банды, бывшие солдаты или профессиональные преступники все распространены - но они не формируют всю Преданность. Верования Преданности распространяются на защиту и защиту их товарищей, в конце концов - Вы

так же вероятны найти техника машины скорой помощи или пожарного в разрядах Преданности, как Вы - толпа legbreaker.

То, что действительно разделяет Школа Рифа, является определенной степенью личной энергии. Это - Преданность людей, которые не могут сидеть не двигаясь или сдержаться - наркоманы адреналина или очень принципиальное. Сверкающая Школа о выполнении вещей, выдерживании, нанесении ответного удара. Даже sagest и наиболее зарезервированный тактик не будут смущаться бросаться в драку, если это будет тем, что необходимо.

[отредактировать]

Преобразование

Преданность Нэтсэра интересуется силой, защитой и победой. Их преобразования приводят их к формам, которые подчеркивают эти черты - большие ряды зубов слоновой кости, толстых, бронированных, скрывается, и слегка колеблющиеся мышцы. Они берут формы хищника и имеют эстетический из бункера или реактивного истребителя - есть не перепутывание их цели и власти. Часть Сверкающей Школы фактически сверкает - их глазной ожог внутренним светом или рябь весов с абсолютными, сильными цветами.

[отредактировать]

Создание характера

Даже если это не их основное внимание, члены Преданности Нэтсэра не пренебрегают своими Физическими Признаками. В частности их интересы через все группы заключаются в Признаках Власти - они измеряют достоинство эффектом. У среднего Приверженца Скалы есть острый аналитический ум в спортивном теле. Они не боятся дать заказы и избежать сдержанности - Присутствие обычно выше, чем Самообладание.

Каждый член Преданности развивает, по крайней мере, некоторые Двигательные навыки, необходимые для боя. По традиции они одобряют естественное оружие, предоставленное им их происхождением и Ссорой практики, чтобы лучше всего использовать их. Тактики и биологи, которые планируют против врагов Племена, развивают Академиков, Оккультизм и Науку. Естественно расположенный к команде, Сверкающая Школа склонна одобрять, Запугивают по другим Социальным Навыкам.

Физические Достоинства очевидно распространены, но Умственных Достоинств не избегают, ни один - Преданность о знании Вашей борьбы так же, как это о победе. Приверженцы Рифа склонны иметь маленькие Культы с набожными участниками, особенно те со своего рода военным фоном - солдаты во время войны. Социальные Достоинства обеспечивают активы, но Приверженцы редко долгое время остаются в одном месте - они всегда пытаются остаться один шаг перед контратакой.

[отредактировать]

Роль

Преданность Нэтсэра находит свое обслуживание к Когорте в ее силе и подготовленности. Заставленный выжить и защитить Племя, Приверженцы Рифа опустошают угрозы, план относительно возможностей, и помнят запасные выходы - они - солдаты и телохранители их семьи. Это дало им что-то вроде репутации агрессии и властности, но они знают, что это - все для собственной пользы их Когорты. Война никогда не делает перерыв, в конце концов.

Когорта, в свою очередь, проверяет гнев и паранойю Приверженца. Есть поединки, против которых не должны бороться, и только внешняя перспектива может проверить что импульс в Приверженца Скалы. Он мог бы ворчать о трусости Когорты, но живущий в постоянном состоянии хищного превосходства не жизнеспособно, даже для самой рослой из Преданности Нэтсэра. Бесчисленные Тифоны отмечают возможную судьбу Левиафанов, которые потеряли себя к бесконечной жажде к разрушению.

[отредактировать]

'Остатки

Сверкающая Школа составлена из воинов, прежде всего. Они проявляют подарки, которые дают им край в борьбе, выражая естественное оружие Племени и выдвигая себя к краям власти защитить себя.

Школа Рифа предоставляет скидку на покупку Развития к Остаткам Силы и Хищничества.

[отредактировать]

Традиции

Члены Школы Рифа могут выбрать свободную специализацию для одних из следующих Навыков: Наука, Ссора и Запугивание.

[отредактировать]

Понятия

Полицейский удара, бывшая тяжелая мафия, символ сервайвелиста, морской биолог, военный историк, дилер оружия, вышибала, боксер в тяжелом весе, опозорил солдата, старого партизана

[отредактировать]

Цитата

"Если Вы полагаете, что мы знаем лучше, потому что мы более крупные и более жесткие, чем смертные, тогда Вы должны полагать, что Primordials знал лучший из всех. Теперь те были большими, f*ck-off твари, и так умный, никакой человек не может обернуть их головы вокруг них. Не говорите мне, что они не видели, что это мировое прибыло и не говорят мне, что не оставили подсказок для нас."

[отредактировать]

Стереотипы

Школа Пропasti: "Они были бы более обеспечены, если бы они провели меньше времени, пристально смотря на их пупки и больше времени, слушая их пищеварительный тракт."

Школа Солнца: "Я знаю, что прародители дали нам цель - она должна победить."

Школа Глины: "Наблюдатели редко знают, когда они наблюдаются."

Школа Тумана: "Сотрудничество прекрасная идея, пока Вы все делаете то, что Вам говорят."

Тифоны: "Жертвы неизбежны данный напряжение нашего условия. Дайте им быструю смерть и благородные проводы."

Гибриды: "Те, которыми мы можем управлять, являются способными солдатами. Остальная часть партии является препятствиями, которые будут сбиты."

Другие Существа: "Что-либо, это - угроза, собирается узнать твердый способ, насколько мы знаем о них."

Смертные: "Мы не походим на этих парней больше, и это точно также. Я умер бы на ногах открытыми глазами."

[отредактировать]

Школа тумана

(Преданность Бет'ема, школа опроса)

[Картина: Символ Преданности Бет'ема: циркулирующее море, из которого появляется многочисленная морская змея как формы, как будто на старой карте. Это служит отметкой уровня воды]

[Картина: Центральный. Представление сзади и налево - темнокожий мужчина с побритой головой стоит перед высоким металлическим столом, нося футболку и jean шорты, никакую обувь. Он кладет левую руку на стол, ладонь. С сегмента плоти на нижней стороне предплечья снимают кожу

открытый и проводимый в месте хирургическими зажимами. Кровяное пятно стол вокруг руки, с ползанием и корчащимися формами, предлагая примитивную, полусформированную жизнь, появляясь из него. Его другая рука держит скальпель, нависающий над конечностью, с которой снимают кожу. Лицо человека безразлично. По обе стороны от его головы есть кривая линия белых, подобных акуле глаз выше кончиков его ушей. Глаза пылают немного. Лупа, ручка, портативный компьютер и камера все сидят на столе к правой стороне человека.]

Родословная Племени нагружена тайнами и скрытыми знаниями, которые, если показано, изменили бы большую часть концепции человечества истории и действительности. Школа Тумана составлена из тех Левиафанов, которые, зная это, ищут ответы и правду в пределах самого Племени. Исследуя их происхождение и наблюдение их товарищей, они пытаются обновить общество Племени и неотъемлемые права от намеков, обеспеченных его текущим воплощением.

Этот интерес к Племени принуждает Школу Опроса делать просто это - вопрос. Их основной исторический интерес с культурными реликвиями самого Племени, но также и отчетами - кодексы этики, указов и легенд. Они ищут, анализируя их, чтобы найти сущность самого Племени - некоторая центральная правда, которая формирует общество, которое выполняет их и выражает их происхождение. Больше, чем это, Школа активно занимает место в утверждении с другими Школами, заставляя участников шифровать их верования или защитить их теории - Приверженцы Тумана считают себя линзой, которая включает Племя.

Цель всех этих вопросов и соображений - смысл личного дела и размещения - создание "божественного происхождения", которое заканчивается в Племени, уставы которого могут вести действия и чьи деяния могут быть эмулированы. В некотором смысле проект - создание истинного Племени, одного объединенного в мысли и деле так же как кровью. В стабильности выраженной и выполняющей истории Приверженец ищет Спокойствие.

[отредактировать]

Членство

Школа Тумана часто клеймится как "академическое" преследование, и то обвинение имеет некоторый вес. Многие умы, которые поворачиваются к каталогизации собственной культуры Племени, являются теми, которые преследовали бы подобные линии в человеческой жизни - антропологи, культурные ученые и психологи. Исследование крови Племени и тайн, которые это содержит, однако, также соблазняет интерес умов, вовлеченных в естественные науки. Вне этого лейбла, тем не менее, Школа Опроса - также хозяин тех, перспективы которых, возможно, естественно разместили их как посторонних от общества - лишенное и лишенный гражданских прав.

Движущая сила позади Школы Тумана - интерес к происхождению и скрытым двигателям - убеждение знать как и почему из вещей. Школа Опроса составлена из тех, которые продвигаются, и ищут и выбирают в струпьях - они - вид людей, которые бросаются в каждом вопросе, пока у них нет ответа.

[отредактировать]

Преобразование

Школа интереса Тумана находится в происхождении и чертах Племени. Также, их преобразования имеют тенденцию повторять изобилие и причуду самой линии - рост дополнительных конечностей, глаз или даже целых голов, или берущий постоянно движущиеся, гибкие формы. В особенности признанная черта Школы - дополнительные, недьявольские глаза и принятие форм, которые вызывают в воображении изображение запутывающих и иностранных существ, длинно-мертвый или никогда - были. Самые большие тайны отчета окаменелости и самые темные предположения морских биологов формируются в проявлениях Бет, Посвятил.

[отредактировать]

Создание характера

Необычный в отношениях к другой Преданности, Преданность Бет'ема сосредотачивается прежде всего на Признаках Изящества - они приближаются к проблемам с ловкостью и изобретательностью, а не чистой силой. Социальные Признаки являются самыми привилегированными, поскольку Школа Тумана - также основное тело организации Племени.

Знание края - оплот Школы Опроса, и их оценки в Occult и Streetwise имеют тенденцию быть довольно высокими - они - тихие наставники скрытых углов и потерянных фактов. У большинства есть сильный набор Социальных Навыков, однако, чтобы лучше иметь дело с их товарищами - различные методы, необходимые для того, чтобы иметь дело с различными Левиафанами. Двигательные навыки, когда взято, имеют тенденцию сосредотачиваться на уклонении и путанице.

Умственные и Социальные Достоинства довольно распространены, и Приверженцы Тумана наиболее вероятны иметь союзников и контакты среди их поддерживающих членов Племени. Их Культы имеют тенденцию быть обширными, но постоянно колебаться, поскольку старые доктрины рассматривают, опровергнуты и пересмотрены - это берет определенный вид ума, чтобы поместить веру во что-то, что когда-либо изменяется, даже если это утверждает, что когда-либо улучшилось.

[отредактировать]

Роль

Вопросы - сила Школы Опроста. Они занимают противоположные позиции к своей Когорте и заставляют их объясняться - пытающийся заставить их думать о themselves и что они делают. Вне этого они также lynchpins в обществе Племени. Их знание родословной обеспечивает их определенное энциклопедическое понимание фактов о Левиафанах, но безусловно их самый большой вклад - способность вести и объединить их товарищей. Приверженец посвящения Тумана - элемент, необходимый, чтобы попытаться подтолкнуть иначе уединенное Племя в функционирующую социальную единицу.

Школа Тумана не могла, некоторым значащим способом, существовать без Когорт. Оправдание Школы и основные основания для исследования лежат с Племенем - это только с ними, что поиски Приверженца не основаны в его собственной мысли, и только его товарищи могут заставить его действительно подвергать сомнению свои собственные наблюдения.

[отредактировать]

Остатки

Школа Опроста включает тех, которые являются в центре деятельности исследования природы и места Племени во вселенной. Они продвигаются, чтобы отпереть божественную природу их родословной и показать роль, что они полагают, что предназначаются, чтобы держаться.

Школа Тумана предоставляет скидку на покупку Развития к Остаткам Элементов и Плодородия.

[отредактировать]

Традиции

Члены Школы Тумана могут выбрать свободную специализацию для одних из следующих Навыков: Оккультизм, Хитрость и Streetwise.

[отредактировать]

Понятия

Авангардистский поэт или музыкант, лектор постструктуралиста, исполнительный художник, информационный специалист по войне, консультант человеческих ресурсов, уличный музыкант, любитель генеалогии

[отредактировать]

Цитата

"Есть вещи более умные и более сильные вещи, чем мы там, но нет никого, кто может заботиться о бизнесе как, мы можем. Через неделю я могу собрать десять человек как Вы, как трудно и как посвящено. Теперь скажите мне: кто может противостоять этому?."

[отредактировать]

Стереотипы

Школа Пропasti: "От чего Вы скрываетесь?"

Школа Солнца: "Разве Вы не услышали? Будда не Путь!"

Школа Глины "Не торопится. Мы всегда будем здесь для Вас."

Школа Рифа: "У Вас есть сила, у меня есть видение."

Тифоны: "Насколько одинокий они, должно быть, были!"

Гибриды: "На какие отдаленные ужасы их родословные намекают?"

Другие Существа: "Действительно? Скажите мне больше."

Смертные: "Мы оказываемся перед необходимостью выдерживать вместе выжить в их мире."

[отредактировать]

Прелюдия

Мало чем отличаясь от заключительного шага создания характера, подробная прелюдия служит, чтобы заставить игрока рассматривать их характер при необычных обстоятельствах или при сценариях, о которых ранее не думал игрок – это вовлекает разыгрывание ролей ряд моментов или ответа на серию вопросов в характере. Идея состоит в том, чтобы выдвинуть на первый план интересные места в отдаленном и недалеком прошлом характера, которые иллюстрируют элементы их индивидуальности и интересов, так же как предлагают проблемы, которые могли бы оказаться полезными для объединения характера в хронику, или которые могли бы быть крюками заговора в конечном счете. Прелюдия предназначена, чтобы переместить абстрактный вопрос, "какой человек - мой персонаж" в серию сцен, которые предоставляют подобную информацию. Это может также служить "разминкой" для того, чтобы войти в характер, или как в способ представить ситуацию, что игрок, возможно, не думал – особенно пункт, в котором два аспекта индивидуальности и тенденций характера становятся настроенными против друг друга – который они оценивают больше?

По усмотрению Рассказчика Прелюдия может также служить возможностью перетасовать пункты на листе характера. Это прежде, чем начало игры, в конце концов, и всей этой мысли должно предложить новые авеню размышления о характере – если character-envisioned и характер поскольку механика не находятся в синхронизации, нет никакого лучшего времени, чтобы внести изменения как правила и разрешение СВ. Это может также помочь расположить по приоритетам

авеню для продвижения и заговоров, которые интересуют характер – если Вы и Ваш Рассказчик очень связываетесь с одной частью прелюдии, это - большой намек, что есть материал там, который должен превратить его путь в игру.

Прелюдии могут также служить методом для Рассказчика, чтобы работать некоторая второстепенная деталь о виде хроники, которую он имеет в виду в умы игрока, не имея необходимость обращаться к описательному заграждению на первой сессии (или, моя особая слабость, длинный рекламный проспект информации). Это может также служить, чтобы сделать вещи более "личными" к характеру – охота Мардука - совсем другая проблема для характера, который только испытал его в резюме, вместо того, чтобы иметь эпизод в их Прелюдии, которая поднимает их против организации.

[отредактировать]

Рассказывание историй прелюдия

Дверь стояла в значительной степени, что Вы заплатили за нее, разрываясь внутрь в маленьком шторме осколков, когда торопливо перемещенный минихолодильник и книжный шкаф падают из пути. Однако, это купило за несколько секунд до того, как Ваша компания прибыла – и от криков в прихожей и звуке шагов, подходящих зал, это походит на довольно мало компании. Не упоминать сирены. Вы полагаете, что имеете, что, за десять секунд до того, как они будут в комнате с Вами.

Который является, почему Вы взгромождены полув Вашем разрушенном окне, стеклянных черепках на земле ниже, пытаюсь выяснить, можете ли Вы сделать бассейн, если Вы подскакиваете отсюда. Или ли могло бы быть легче просто стремиться к бетону учитывая путь, Ваш день шел.

Как Вы заканчивали здесь?

Прелюдия должна служить прежде всего в качестве метода получения игроков и их характеров на той же самой странице. В то время как это не такое высокое искусство, что люди должны рассматривать его как тяжелая работа, большая часть игры Левиафана вовлекает контакт со смесью поразительного и неудачника, и тот баланс наиболее легко поражен, если у всех есть чувство для броска. Определите, хотите ли Вы управлять Прелюдиями индивидуально или как группа. Индивидуальные Прелюдии - вид ожидаемой нормы для Левиафанов, поскольку их относительная редкость означает, что члены Когорты, вероятно, не встречались, до позже в жизни, но это не должно связывать – в конце концов, люди в той же самой ситуации часто оказались в том же самом месте. Прелюдия группы имеет преимущество похождения немного на сессию игры и привыкла всех для работы вокруг стола вместе – это может играть или как разделенные сцены или как переменные сцены с каждым характером, подаренным подобные сценарии. Последний метод в особенности предлагает способ для других игроков получить ощущение чьего-то

характера – он помещает их реакции на различные события в отношениях с остальной частью броска.

Сильная Прелюдия должна уравновесить элементы фантастического и относительно приземленного. Члены Племени часто беспочвенные и безработные, но они все еще должны поесть, и это - повседневное, которое опрокидывает их большинство – если бы все проблемы могли бы быть решены, превращаясь в естественное отвращение, у них было бы более легкое время его. Не повреждает для сцен казаться несколько отделенным – жизнь Левиафана непостоянна по определению, и комфорт знакомой ситуации - что-то, что они должны активно вырастить.

[отредактировать]

Развитие – молодость

Это было похоронено глубоко в углу чердака, но Вы в конечном счете импровизировали кустарный ряд колонок поддержки с другими коробками, некоторые из которых Вы ожидали содержавшие оцененные семейные семейные реликвии, которые сделали их периодические скрипы источником некоторого беспокойства – но у Вас был он. Темный металлический комод позади чердака, который Вы кузены уверили Вас, был “полностью притоном порно дедушки,” или “полный старого оружия,” или что бы то ни было. Вы не предоставляли их теориям много веры. Вам было просто любопытно на предмет ржавой старой вещи, и Ваши другие родственники утверждали, что не знали – и что Вы не должны играть на чердаке, который будет, если их состояние беспокойства должно было измерить с реальной опасностью, от стены к стене выставил ржавые гвозди.

Был негабаритный замок на груди однажды, Вы поняли, но это очистило от ржавчины где-нибудь в конечном счете, и части его стирались на Ваших руках, когда Вы отодвинули оставление. Это пахнет немного как море.

Что находится в нем?

Не точно правильно сказать, что Левиафан был когда-либо обычным человеком - родословная присутствует в них начиная с рождения, в конце концов, и по-видимому имела некоторое влияние на их семью. Это редко, но не неслыханно для одного, чтобы возникнуть “внезапно,” но большинство членов Племени рождается с семьями, которые были, до некоторой степени, тронуты кровью Прародителей. Еще немного, чем другие – Lahmasu должны произойти из куда-нибудь – но вообще, те странные небольшие тайны, которые имеет каждая нормальная семья, берут намного большее значение в жизни Левиафана. Одна из центральных тем линии - потеря фонда, и открытие, что семья содержит что-то другое, может прибыть задолго до того, как Левиафан обнаруживает, что иностранное присутствие содержится в пределах его собственного

тела. Даже для Левиафана с очевидно нормальной семьей, время прежде может служить пунктом атаки – это - место безопасности и очевидной нормы, которая потеряна, когда кровь Племени начинает проявлять.

Если рулоны становятся необходимыми, вспомните, что характер еще не вошел в их власть – они не имеют никакого доступа к преобразованию или Следу, и должны решить их проблемы как “простые смертные.”

[отредактировать]

Волосы на лице, более глубокий голос, жабры, обычное – изменение

Если бы кто-либо попросил, чтобы Вы подготовили список difficult-eat продуктов, то "бутерброд" не был бы на нем, но там это – тут же в хлебе, одном из Ваших зубов, полностью белых и ясно Ваших, потому что Вы вспомнили бы создание зубного бутерброда. Ваши друзья не заметили, они все еще говорят и смеются и крадут жаркое и так далее, но Вы изучаете свой бутерброд. Экспериментально, Вы достигаете рта и проверки – ничто без вести пропавшие. Быстрый рывок на зубе, только чтобы быть уверенным -

И теперь Вы смотрите на другой зуб в Вашей ладони. Никакая боль, не действительно, но размалывание, поскольку другой проскальзывает в его место в Вашей голове – Вы чувствовали его на сей раз. И теперь Ваши друзья смотрят на Ваше запутанное выражение, спрашивая что случилось.

Кто ты по профессии?

Левиафаны не подвергаются единственному моменту травмирующего изменения – хотя многим можно было бы было жаль, что они не были так удачны. Развитие в абсолютного члена Племени происходит за недели или даже месяцы, когда тело изменяется, и След установлен. Во время этого переходного периода Левиафан не имеет абсолютно никакого контроля над его условием и Ихором, и его форма может измениться наугад таинственными и ужасающими способами. Также, случаи, такие как вышеупомянутое должны сформировать основу этого раздела Прелюдии, пунктов, в которых характер должен противостоять этому, вещи не правильные. Некоторые Левиафаны обращаются за помощью во время этих изменений, но современная медицина имеет мало комфорта. Большинство характеров будет в их поздние подростковые годы и в начале двадцатых во время этой стадии, добавляя другой аспект к сценам – они находятся под удивительным количеством напряжения во время формирования взрослой идентичности и испытали еще больше затруднений, нагроможденных на них.

Использование или злоупотребление Следом - важная часть общественной жизни Левиафана, и это могло бы стоить того, чтобы работать в сцене, в которой характер ясно извлекает выгоду из неестественного присутствия и выдерживает иметь что-то, что они хотят из-за него. Это особенно важно для рассмотрения возможной позиции характера к его Культуре и нормальным смертным – для Левиафана слишком легко просто взять то, чего они желают.

В этом пункте у Левиафана мог бы быть доступ к один или два из их полномочий или меньших Мутаций, доступных Гибридам, поскольку Рассказчик разрешает – но не их полный набор, и вообще не их полное дополнение Остатков. Их родословная ненадежна и не может быть доверена, чтобы проявиться полезными способами.

[отредактировать]

Моя жизнь с монстром - продвижение

Ну, у Вас есть он. Теперь это - просто вопрос того, чтобы выходить сухим из воды. Сумка добавила заднее сиденье Вашего автомобиля, поскольку Вы пытаетесь отчаянно управлять своим дыханием, пытаетесь помнить то, что те медитационные ленты приказали Вас делать – Вы не можете помнить, потеряли ли Вы их назад, когда Вы бросили другой автомобиль, или если Вы оставили их сознательно. В любом случае Вы думаете, что можете сэкономить секунду, чтобы сосредоточить себя прежде, чем Вы сократите город – дела шли довольно гладко, и Вы знаете что остановка затем. Там будут другие, и это кажется довольно вредным, но по крайней мере Вы начнете получать некоторые ответы.

Сумка в спине – Вы перепроверяете только, чтобы быть уверенными – и Вы так взволнованы о его содержании, которое Вам трудно обвинить самим в том, что Вы сделали, чтобы получить его.

Что Вы делали, чтобы получить его?

К концу предыдущей секции у Вас должно быть схватывание природы преобразования Вашего характера и что он решен, чтобы делать с этим. Эта секция укрепляет те решения – она должна быть составлена из сцены, которая подчеркивает, каким человеком Ваш Левиафан решил быть, какую Философскую школу он занимает и где он принимается в отношениях к другим. Хорошая сцена завершения дает смысл характера как наличие цели в поле зрения – но также и предложите пути, которыми эти решения приняты в изоляции. Нет никакого “правильного ответа,” и много Левиафанов вводят в заблуждение себя, когда они формулируют схему действительности, которая предлагает некоторый энд-шпиль. Хорошо, если напряженные отношения между тем, что Левиафан и хочет быть, возникают – это - вид проблемы, которую они имеют во время их самоопределения.

Этот пункт Прелюдии, также хорошей, чтобы начать устанавливать Когорту характера, других персонажей, так же как любых других Левиафанов, которые делят Таксоны с ним. Трудность, что у Левиафанов есть социализация, может служить моделью для межпартийного взаимодействия в будущем и может также обеспечить некоторый контекст для решений, принятых позже в хронике – кому Вы доверяете? На кого Вы негодуете? Такая вещь.

[отредактировать]

Несколько вопросов

Если характер закончился, но Вы все еще хотите пробудить кровожадные инстинкты у них немного дальше или надеетесь считать их вне границ вопросов спрошенными во время создания характера или который возник во время Вашей прелюдии, следующее могло бы быть полезным:

На что Вы похожи?

Откуда Вы? Люди могут сказать? Что делает различные стадии Вашего преобразования похожи? Что делает человека, о котором Вы думаете, поскольку "Вы" похожи? Действительно ли они полностью человеческие? Гибридная форма? Вы пытаетесь гармонизировать или являетесь их маркерами своего копирования в Племени на Вашей личности? Странные маркировки? Ритуальные шрамы? У Вас есть какие-либо очевидные Несчастья? Что люди помнят о Вас?

Каковы были худшие части Вашего перехода?

Вы волновались или придерживались себя? Вы искали помощь? От людей? Из книг? Те Вы протянулись, чтобы помочь, или они были столь же испуганы, как Вы были? Вы злоупотребляли своим Следом? Вы хотели? Вы теряли части своей жизни – друзья, работа? Школа отпуска? Убегите?

Что находится на повестке дня?

Каковы Ваши краткосрочные планы? Ваше долгосрочное? У Вас есть какие-либо цели? Конкурент Вы хотите завоевать? Пережиток Вы просто должны иметь? Вы сделали бы что-нибудь для той цели? Где Вы разграничиваете? Вы пытаетесь поддержать нормальную жизнь рядом со своей чудовищной? Как это идет? Знайте Атолл? Как это удастся? На кого Вы хотите произвести впечатление? Кто Вы хотите снять ориентир?

Как семья?

Как Вы проживаете с членами Вашей Когорты? Ваш Култ? У Вас даже есть Култ? Как Вы рассматриваете их? Когда-либо почувствуйте себя виновными об этом? Когда-либо почувствуйте себя подобно возможно, что Вы должны? Вы поддерживаете контакт со своей смертной семьей? Они, Вы, знают, смертная семья? Действительно ли какой-либо из Ваших родственников "Знающий"? Как то чувство? Что они ожидают Вас? Действительно ли Вы готовы разочаровать их?

Какие-либо дурные вести?

Есть ли на горизонте проблема? У Вас были стычки с каким-либо из врагов Племени? Вы идете, ища их? Когда-либо убивайте кого-либо? Когда-либо заставляйте кого-то убить кого-либо? Когда-либо думайте об этом?

[отредактировать]

Имена, псевдонимы и Honorifics

Левиафаны не действительно человеческие больше, и некоторые не придерживаются их старого названия, принимая что-то, что лучшие судороги, что они рассматривают как их "истинный характер." Эта практика взята к с различной степенью серьезности, точно так же, как большинство попыток "ребрендинга" самостоятельно. Некоторые Левиафаны стремятся к именам, которые предлагают их древнее происхождение, что-то, что кажется "Бронзовым веком." Другие придерживаются их имен, или серии псевдонимов (особенно, если они находятся на пробеге от полиции или хуже.) Те, которые окружены Култом, склонны заканчивать грандиозными названиями, и некоторые верят их собственной прессе. В Когорте, однако, имена обычно сохраняются краткими – имена обычно достаточны учитывая размер Левиафана социальная единица – никто не собирается перепутать "Грега" для некоторого другого парня с тем именем. Есть некоторое понимание, что ожидание, что Левиафан относится к пэру некоторым раздутым, красным "истинным именем", спрашивает многое из того, что является по существу близким родственником, поэтому только более самоодержимые члены Племени пытаются причинить свою божественную высоту остальным.

[отредактировать]

Пример создания характера

Пол намеревается сделать характер для наступающей игры Аллисон Левиафана. Ему сказали, что это сосредоточится на Когорте, едущей через облик Северной Америки, исследуя слухи потенциальных археологических находок и вступая в конфликт с Культами конкурирующих

Левиафанов и Тифонов. С этим в памяти, Пол планирует сделать характер, кто не слишком привязан к одному местоположению – одно не ограниченное к Культуре или некоторому другому главному обязательству. Он решает бежать с этой быстротечностью и сделать характер, кто находится дома в незнакомых ситуациях – вид парня, который может оказать поддержку незнакомцу и катастрофе на кушетках, и делает странную работу, чтобы продвинуться.

Обсуждая его с остальной частью игроков, он находит, что это - хорошая ниша – и что он не должен волноваться об определенных угрозах. Два из других игроков берут роль кузенов, обоих Tananim, которые они называли “Winchester Brothers Массы Innsmouth.” Другой игрок планирует быть богатым магнатом бизнеса Dagonite. Есть достаточно пространства в том, что все чувствуют, что они имеют пространство, чтобы быть движением - человеку для их области центра, таким образом, шаги Пола к следующим стадиям.

[отредактировать]

Шаг один – понятие

Участники Когорты покрывают хорошую область любознательных и основанных на бое навыков, таким образом, Пол чувствует себя комфортно, делая привлекательность его характера и социальную сообразительность основой его дизайна. Он решает быть настоящими людьми человек – управляемый, и очевидно хороший слушатель и тот, запросы которого поддержаны силой Следа. Он уже с нетерпением ждет беспокоящегося пересечения завоевывания чьего-то доверия и принуждения его сверхъестественными средствами, и сообщает Рассказчику, что он прекрасен с контактом с осадками от того, чтобы быть противоестественно убедительным.

Он совершенствует это в краткое понятие - “Блуждающий Обманщик.” Он любит это и решает использовать элемент обманщика до большей степени – его персонаж полагает, что имеет право тонко дать выход "правосудию" на тех, он считает проблематичным. Он обосновывается на имени, также – Луи "Лу" Габриэль Беаучамп. Лу более крупный парень – широкие плечи, красивые своего рода потрепанным способом и удивительно голубыми глазами. Умственное изображение Пола добавляет слой к характеру – он находится также в довольно хорошей форме, так же как быть общительным, который будет важен, назначая Признаки.

[отредактировать]

Шаг два – признаки

Таким образом, это немедленно становится релевантным. Без колебания Пол решает, что Лу собирается быть прежде всего Социальным с Физическими Признаками как его вторичное, и Умственное хождение в конце. Он решает что не совсем тусклый Лу, но конечно не мозги его Когорты.

Пол полагает, что Лу очарователен и довольно убедителен – он помещает две точки каждый в Присутствие и Манипуляцию, и один в Самообладании, для окончательных оценок 3, 3, и 2. Если бы у него был свой druthers, то Манипуляция была бы выше – это - что-то, что он отмечает, чтобы преследовать с опытом в конечном счете.

Лу, сильный и хорошо сложенный, но не явный лидер физически – он прежде всего обеспокоен мышцей, не фактической всесторонней пригодностью. Пол назначает две точки на Силу и один каждый к другим двум Физическим Признакам.

Наконец, Пол приезжает в свою заключительную категорию. Думая об этом немного, он решает поместить две точки в Остроумие и один в Решении – Лу, вероятно, не собирается быть придумывающий блестящие математические доказательства в ближайшем будущем, но Пол полагает, что его другие навыки помогут ему продвинуться.

Целая картина Лу размещает его как кого-то, кто удобен в социальных ситуациях, но несколько академике. Его признаки сопротивления низки, который знает Пол, мог бы стать проблемой, но Лу все о вхождении – и из - проблема.

[отредактировать]

Шаг три – навыки

Пол смотрит на категории навыков и, пожимая плечами, назначает приоритеты Лу тем же самым способом как его Признаки – он способен к тому, к чему он способен. Следующий шаг должен выяснить "необходимые вещи", те навыки, самые жизненно важные для полного понятия о Лу.

В Кругу пункты мест Пола рядом с Социализируют, Streetwise и Убеждение. Есть другие навыки, которые важны, но это грандиозные предприятия для Лу сделать то, что он делает. Тайный Лу, Пол решает и был в достаточных поединках бара, чтобы быть способным к Ссоре. Наконец, Лу, по крайней мере, умеренно хороший в Исследовании – если только прицелиться на цели для "наказания".

Назначая заключительные числа, Пол гарантирует, что у Лу есть три точки в, Социализируют и два в Streetwise, Отговорке и Убеждении. Одна точка каждый идет в Сочувствие и Запугивание. Лу получает две точки каждый в Ссоре, Воровстве и Хитрости, и один в Легкой атлетике. Наконец, он получает две точки в Исследовании, один в Медицине (Лу, он решает, знает немного о культуре препарата и других рисках барного образа жизни), и один в Оккультизме (семья Лу суеверна, черта, это только стало усиленным, когда сверхъестественное стало ежедневной вещью для Лу).

[отредактировать]

Шаг четыре – профессиональные особенности

Особенности Лу - способ для него быть лучше в тех вещах, которые Пол стремится использовать в качестве проблемы-solvers, так же как излагать в деталях его характер. Первые движения, которые сложат низкое Умение – Сочувствие. Пол решает, что Лу лучше всего при получении ощущения тенденций людей, таким образом, он берет Специальность "Лиц". Следующее легкая задача – Специальность Убеждения в "Выяснении Пользы." Пол думает о взятии другой Специальности для его Социальных Навыков, но решает разносторонне развить и выбрать Специальность, которую это говорит о меньше джентльменском характере Лу – специальность Ссоры "Удара Сосунка."

[отредактировать]

Шаг пять – шаблон левиафана

В этом пункте Пол должен работать над определением сверхъестественных элементов его характера – как Лу функционирует в мире Племени?

Первое решение, которое он должен принять, является выбором Напряжения. Наиболее естественный выбор для в социальном отношении склонного характера - одно из Напряжений, которое одобряет соответствующие Остатки, но Пол, не уверенный – он интересуется идеей Лу как опасный, передающий суждение Oceanid, но он также готов играть против типа в другом Напряжении. Он наконец обосновывается на Oceanid, решая, что он может работать от аспекта пустого изящества – Лу похож на хорошего, солидного, надежного человека, но он имеет скрытый край и очень управляем. Он принимает решение одобрить Остаток Силы, и естественно одобряет Остаток Неприкосновенности.

Пол также получил пару выбора для Школы – но идея Лу как симбиотически живущий при помощи человечества принуждает его выбирать Школу Глины, центр Лу, являющийся больше при "продвижении в человеческом мире", чем "анализ человечества." Он решает, что его Специальность премии будет порученной Социализировать - "Быть установленным." Великое Лу при включении себя в социальной сцене как он был там в течение многих лет.

Лу может справиться с тремя отделениями своих Остатков. Он выбирает "Коварное Существо," канал Предка Неприкосновенности, которая повышает его Манипуляцию, и затем дальнейшее внимание на нее, беря Спускающийся канал "Требования Глубин," который позволяет ему называть других даже против их воли. Его последний выбор идет в канал Предка Остатка Понимания, "Сверкающие Глаза Суждения," который позволяет ему читать людей с Сочувствием. Из-за этого выбора Лу также получает Неотъемлемые права Понимания и Неприкосновенности.

Преисподняя Лу начинается в одной точке, которая дает ему начинающийся максимум Ихора десять. Он начнет с половины того числа.

[отредактировать]

Шаг шесть – достоинства

К настоящему времени, довольно четкий Лу – но, как социальный характер, Достоинства могут оказаться очень важными. Пол сознательно решает, что у Лу нет Культа – у него, возможно, была малочисленная, независимая группа, но это не совпадает с идеей Пола Лу.

Пол немедленно бежит к Социальным Достоинствам и захватывает Завсегдатая кабаков без колебания. Размышляя над изображением Лу, он также покупает версию с двумя точками Нанесения удара Взглядов и точки Контакт, представляя его различных друзей в барах по всей стране. Это оставляет его с тремя точками, одна из которых идет в скудные Ресурсы Лу. После некоторого соображения он захватывает “Язык Змеи,” Адаптация с двумя точками “Коварного Существа” - Он может легко уговорить любого на потакание их недостатку самыми безнравственными способами.

[отредактировать]

Шаг семь – преимущества

В этом пункте Пол делает запись сделанных ставок Преимуществ Лу. Его Самообладание + Решение равняется четырем, так, чтобы стал его Силой воли. Его Спокойствие начинается в 7, и в то время как Пол рассматривает понижение его – Лу не великий парень – он решает сдержаться – Несчастье действительно ограничило бы стиль Лу!

Достоинство Лу, Пол решает, является Правосудием. Он делит это с одной из его Когорт, и он ожидает, что их общие интересы могли бы дать им что-то, чтобы сотрудничать на. Чувство справедливости Лу довольно искажено, но он все еще хочет наказать тех, которые обманывают других (и не он.) Его Недостаток - Лень – Лу обходится наименьшим количеством возможного совместного усилия, протягивая его приветствие в домах торопливо подружившейся и уклоняющейся ответственности когда вообще возможный.

Стойкость Лу равняется двум, и его Размер равняется пяти, давая ему семь коробок здоровья. Его Инициатива - так же средние четыре, в то время как его Защита равняется двум (ниже его Ловкости и Остроумия.) Сила Лу + Ловкость + 5 равняется 10, давая ему что как его Скорость.

[отредактировать]

Шаг восемь – последние штрихи

К настоящему времени, Пол, главным образом сделанный. Он отмечает те места, где он будет хотеть улучшить способности Лу в течение хроники – он может всегда становиться более убедительным – и делает примечание выгоды его Остатков, так, чтобы они были рядом, когда он будет нуждаться в них во время игры.

Вне механики Пол также делает примечание элементов прошлого Лу и его характера, как он преобразовывается. Семья Лу - экспансивный клан, происходящий на Юге, и его основное вдохновение для преобразованной внешности Лу - скромный речной рак, раковина которого слегка колеблется с опьяняющими множествами цвета и чей регистр антенны колебания в мире вокруг него.

Пол сообщает своему Рассказчику, что хочет исследовать две вещи с Лу – разветвления его управляемой индивидуальности и потенциальные проблемы его ухода от, достигающего соглашения с его измененным характером – Лу, не подвергающийся, должен самоанализ, и это причинит ему боль в конечном счете.

Глава 3: Системы и Преимущества

“Почему старые персы считали море святым? Почему греки давали ему отдельное божество и имели брата Jove? Конечно, все это не без значения.”

Херман Мелвилл, Моби Дик

В течение недель, которые принуждают члена Племени понимать изменения, которые имели место в их теле и уме, они в конечном счете прибывают в пункт, в котором их необычные подарки становятся, если не управляемыми, по крайней мере управляемыми. Как ни странно, этот период часто - один из более опасных для здравомыслия неоперившегося Левиафана – они достигли точки, где у потери контроля есть больше веса, поскольку это, возможно, было предотвращено. Далее, способность понять – и прямой – их полномочия могут быть опасным искушением для Левиафана – они стали чем-то большим чем людьми вокруг них, и имеют власть сделать то, что они хотят без очевидных последствий.

Большинство Левиафанов в конечном счете достигает точки, где они могут умело направить свои врожденные способности, и может часто, или по крайней мере чаще, чем не, кусать вниз возможный несклонный или нежеланный приступ преобразования. Они начинают совершенствовать свои подарки и развивать их преобразованное тело в форму, которая удовлетворяет их предположениям о природе Племени и наследстве Прародителей.

[отредактировать]

Новое преимущество: преисподняя

Кровь Племени бежит глубоко с древней властью, которая выражается как мистические полномочия Племени и усовершенствована в Ихор, это питает эти чудеса. Мерой гармонии Левиафана с этой родословной, степенью, до которой он принял мантию Племени, является Преисподняя - спуск в родословную Племени и реализацию наследства Tiamat. Стоимость этого внутреннего движения увеличивает separation от человечества - След становится более сильным и более широким, и способность сочувствовать роящимся массам человечества становится все меньше и меньше легко доступной. В самой высокой степени Преисподней Левиафан начинает напоминать божество, что он происходит от - с естественными следствиями для всех те, которые пересекают его путь.

Все Левиафаны начинаются с одной точки Преисподней и могут купить больше во время создания характера или с опытом. Увеличение Преисподней во время игры требует исследования родословной и достижения некоторого момента просвещения на этом предмете, долгий и трудный процесс, который помещает Левиафана из-за опасности попадания в отчаяние или разъединения его связей с человечеством в преследовании его потерянной родословной.

[отредактировать]

Выгода преисподней

Преисподняя определяет и сколько Ихора Левиафан способен к направлению и уровню, при котором он может израсходовать его. Левиафаны могут потратить часть своего Ихора с уверенной гарантией их способности, но они могут также продвинуться вне этого безопасного предела, чтобы выявить их власть более стремительно - но такие быстрые расходы рискуют Вспышкой.

Преисподняя обеспечивает кепку на естественных пределах Навыков Левиафана, так же как Признаках его смертной формы. В то время как поддающиеся трансформации полномочия могут выдвинуть Левиафана вне пределов его формы, есть предел тому, сколько изменения они могут обеспечить, в то время как Левиафан с действительно исключительной связью с его родословной мог бы проявить сверхчеловеческие черты без преобразования.

Преисподняя вовлечена в рулоны для большинства сверхъестественных действий - использование Каналов и преобразование. Это также обеспечивает изоляцию против экстрасенсорного вмешательства другими сверхъестественными предприятиями.

Когда Преисподняя растет, так также делает максимальную степень Следа. Прямое влияние Следа только чувствуют полностью, когда в присутствии Левиафана, но они налагают тонкое экстрасенсорное давление на все те в пределах максимальной степени. Это также обеспечивает пределы многих сверхъестественных способностей.

Чем выше, который выращивает Преисподняя Левиафана, тем более эффективный его родословная становится в сверхъестественных целях, таких как создание Гибридов.

ПРЕИСПОДНЯЯ	МАКСИМУМ STAT	МАКС. ИХОР	БЕЗОПАСНЫЙ ИХОР/ПОВОРОТ
МАКС. ДИАМЕТР СЛЕДА	ШТРАФ РЯБИ		

1	5	10	1	10 футов	- 1
2	5	12	2	15 футов	- 1
3	5	16	3	30 футов	- 1
4	5	20	4	60 футов	- 1
5	5	25	5	100 футов	- 2
6	6	30	6	200 футов	- 2
7	7	40	7	400 футов	- 2
8	8	60	8	800 футов	- 3
9	9	80	10	1500 футов	- 3
10	10	100	15	3000 футов	- 3

[отредактировать]

Недостатки преисподней

Поскольку Преисподняя становится выше, эффект Следа, как отмечено, становится более явным. Это - нечто, вызывающее смешанные чувства. Кроме того, Левиафан подвергается Штрафу Ряби. Перечисленный штраф применен ко всем попыткам избежать делать движение в сообществе на местном уровне. Это может быть применено обратно пропорционально, в качестве награды, к попыткам собрать информацию о местоположении Левиафана посредством расследования уличного уровня. Левиафан производит впечатление, которое бесспорно. Только перемещение часто может препятствовать таким очевидным признакам его присутствия развиваться. Этот штраф может затронуть попытки осторожно социализировать, проверки, чтобы видеть, вспоминают ли свидетели наблюдение Левиафана, и пытается посетить функции без того, чтобы быть замеченным.

Преисподняя иногда применяется к вреду Левиафана, как в проверках Вспышки и проверках, чтобы видеть если Левиафан *developes* Несчастье, чтобы сопровождать Расстройство.

Чем выше, который выращивает Преисподняя Левиафана, тем более эффективный его родословная становится в сверхъестественных целях - таких как кормление голода других сверхъестественных хищников.

[отредактировать]

Новое преимущество: ихор

В то время как Преисподняя измеряет связь с основной властью, проявление той власти - Ихор, божественная кровь Племени. Ихор питает полномочия Племени и запечатывает позицию Левиафана сверхъестественного существа. Подбираемый из выражения того божественного происхождения, доступ к достаточному Ихору часто - различие между выживанием и смертью для младших членов Племени, в то время как колоссальное количество божественной власти, что старшие Левиафаны и раздражаемые Тифоны могут пустить в ход подачи, чтобы отделить их от пределов этого ограниченного мира.

Ихора трудно определить количество, даже для Племени. Это - кровь, но не совсем кровь, плоть, но не совсем плоть - это - просто сила божественной природы Племени, которая выражается в физическом теле Левиафана. Это - Ихор, которого жаждет Общество Marduk, но они могут только восстановить его от плоти его истинных наследников.

[отредактировать]

Расходы ихора

Shapechanging: Ихор израсходован, чтобы заставить shapechanging катиться добровольно.

Остатки: Ихор израсходован, чтобы использовать определенные полномочия, даруемые Спускающимися отделениями Остатков.

Неотъемлемые права: Ихор израсходован, чтобы активировать Неотъемлемые права.

Количество Ихора, который Левиафан может благополучно израсходовать в повороте, ограничено его счетом Преисподней. Он может израсходовать до двух пунктов вне этого предела, но должен подвергнуться проверке Вспышки, если он делает так. Вспышка отсрочена до его следующей очереди, если он потратил Ихор на Мгновенное Действие.

[отредактировать]

Восстановление ихора

Резонанс: Левиафаны могут вернуть Ихор, гармонируя с вялой связью, что вся вода придерживается Исконного Моря. Если Левиафан проведет по крайней мере два часа, погруженные в массу воды с, по крайней мере, объемом большой ванны, то они возвратят пункт Ихора. Многократные Левиафаны могут извлечь выгоду из большой массы воды, при условии, что у нее есть, по крайней мере, минимальный необходимый объем для каждого члена Племени. Если вода не течет естественно (такие как озеро, река или океан), данная масса воды может только обеспечить эту власть однажды в день. Наоборот, каждые два часа потраченный без воды в окружающей среде, в которой обезвоживание - угроза - такая как пустыня - Левиафан кровоточит от пункта Ихора.

Погружение: Левиафан, который едет Отчуждение, возвращает один пункт Ихора в час.

Вероисповедание: Левиафан с Культом возвращает один пункт Ихора каждое утро как естественное следствие того, чтобы быть обожествленным. Он может потратить задачу предписать, чтобы его Культи, чтобы провести время, принимая участие в более тщательно продуманных ритуалах в его честь, но делая так потребовал продолжительного времени и

изложил потенциальные проблемы относительно обнаружения и вмешательства в повседневные жизни cultist. Если Культ будет направлен этим способом, то Левиафан возвратит дополнительный Иخور, равный их Рвению + 1 на следующее утро.

Вырождение: После вырождения из-за провала попытки проверки Спокойствия, Левиафан возвращает Иخور, равный его предыдущему счету Спокойствия.

Опустошение: члены Племена, в повышении, могут использовать разрушение, чтобы попытаться успокоить их родословную и повторно соединиться с их потерянным характером. Если Левиафан целеустремленно разрушает неодушевленный объект Размера 5 или больше или ранит или убивает живущее существо (за пределами границ боя), он может сделать попытку рулона Опустошения. Левиафан должен непосредственно заставить разрушение откармливать на убой его - он не может извлечь выгоду из поджога или сush работы в разрушениях, например. Если Левиафан возвращает больше Иخورа от проверки Опустошения, чем его Самообладание, он должен осуществить проверку Вспышки.

Бассейн игры в кости: решение + преисподняя

Действие: Рефлексивный (Наносить ущерб обычно требует Мгновенного Действия),

Результаты рулона

Драматический Отказ: Никакой Иخور не восстановлен - вместо этого, насилие вызывает проверку Вспышки.

Отказ: Никакой Иخور не восстановлен - Левиафан неудовлетворен его актом насилия.

Успех: Иخور восстановлен. Левиафан возвращает один пункт, плюс -

Неодушевленные объекты: дополнительный пункт в течение каждого на 5 пунктов размером выше 5, который объект (окружает).

Живые существа: дополнительный пункт восстановлен, если существо убито или искалечено.

Исключительный Успех: Как выше, плюс дополнительный пункт Иخورа.

Предложенные модификаторы

- 1: объект неосновательно построен (Длительность 0)

- 1: объект или существо уже в большой степени ранены.

+1: Левиафан имеет объект или ответственен за благосостояние существа.

+1: Левиафан осуществил другую проверку Опустошения в той же самой сцене.

+2: Предмет живет и разумный.

[отредактировать]

Измененное преимущество: спокойствие (этика)

В течение достижения соглашения с фактом, что они не и вероятно никогда не будут человеческими, члены Племена начинают приспосабливаться к новому способу мышления о себе и их роли в жизни. Эта мера – степень, до которой Левиафан “держит его вместе,” является их Спокойствие. Основная вещь, которая заставляет Спокойствие отступать от нормальной смертной этики, состоит в том, что проблемы члена Племена имеют отношение к самообладанию и саморуководству. Пойманный в период изменения без очевидного конца, кровь Прародителя заставляет Левиафана испытывать два конкурирующих набора инстинктов, которые заставляют его в противоположных направлениях – чистый атавистический голод Исконных Морей и убеждение уважаться и взаимодействовать с другими. Бесчеловечная природа Племена помещает существенные барьеры между Левиафаном и нормальной жизнью, и догоняет их в уравнивании между попыткой испытать значащую "смертную" жизнь, все еще находя выход для божественного.

Когда сталкивающийся с актом или случаем, который ставит под угрозу их незначительное Спокойствие, Левиафан подвергается Разрушению, постепенному распаду их психического состояния, которое приводит их к попадению в раздражаемое государство Тифонов. После совершения такого действия Левиафан должен заставить вырождение катиться, чтобы видеть, теряет ли он Спокойствие. Если акт может быть описан двумя уровнями Разрушения, используйте самый низкий на диаграмме.

Преобразование: самое далекое, которое Левиафан от его человеческого государства, более трудное, которое это положиться на моральный компас. В то время как в преобразованном состоянии Глубины 3 или глубже, Левиафаны катятся, тот меньше умирают на бассейнах игры в кости Вырождения и Расстройства/Несчастья.

Расстройства: неудавшийся рулон вырождения означает, что Левиафан должен заставить Спокойствие катиться, чтобы избежать приобретать Расстройство, если его Спокойствие ниже тогда 8. Новое Расстройство связано с потерянной точкой Спокойствия: если Спокойствие Левиафана поднято назад до его оригинального уровня, Расстройство удалено.

Несчастья: Когда Левиафан со Спокойствием ниже 7 прибыли Расстройство, они также должны сопротивляться получению Несчастья, физическая мутация, которая отмечает их умственный и духовный распад. Несчастья могут быть Умеренными или Серьезными, и соответствовать серьезности Расстройства, которое вызвало их. Чтобы сопротивляться получению Несчастья, Левиафан должен осуществить проверку Спокойствия. Левиафаны с Преисподней 6 или 7 переносят-1 штраф на этом рулоне и тех с Преисподней 8 или выше переносят-2 штрафа.

Разрушения вообще шифруются как один из трех вариантов нарушения с их серьезностью, зависящей от пересечения различных отрицательных поведений:

Балование скотским поведением, особенно в случае насилия или людоедства

Балование манипуляцией других, включая неправильное использование Следа или злоупотребление доверия Возлюбленного.

Пренебрежение частью того, что Левиафан был, или избегая человека связывается или отказываясь разделить божественную природу.

Список ниже не полный или комплексный; Рассказчик, как ожидают, исследует сомнительные действия от Левиафана, чтобы видеть, соответствуют ли они общему образцу Разрушений, упомянутых ниже, и предупредить игрока Левиафана Разрушения, что они готовы передать.
СПОКОЙСТВИЕ РАЗРУШЕНИЕ

10 Идя неделя без человеческого контакта (Катят пять игр в кости).

9 Осуществление проверки Опустошения через объект, незначительное эгоистичное использование Следа (Выходящий из счета в ресторане, и т.д.) (Катят пять игр в кости).

8 Балование Недостатком, осуществление проверки Вспышки, движение недели, не видя известный Атолл в области (Катят четыре игры в кости).

7 Идя месяц без человеческого контакта, идя неделя, не изменяя форму, крупномасштабное разрушение для Опустошения. Нападение, воровство. (Катите четыре игры в кости).

6 Культивирование Возлюбленного. Нанесение вреда Атоллу. Осуществление проверки Опустошения через живое существо. (Катите три игры в кости).

5 Намеренное убийство, садизм, ритуальное насилие. Идя месяц, не видя известный Атолл в области, Идущей две недели, не преобразовывая (Катят три игры в кости).

4 Используя След, чтобы заставить других делать сильные или половые акты против своей воли. Идя месяц без преобразования. (Катите две игры в кости).

3 Людоедство. Убийство Атолла. Идя год без человеческого контакта. Массовое Опустошение (заклинающий ураганы, и т.д.) или Вызванный следом погром. (Катите две игры в кости).

2 Частое убийство. Сознательно резня Вашего Культа. (Катитесь, каждый умирает).

1 Потребление плоти Атолла. Массовые акты развращенности. (Катитесь, каждый умирает).

[отредактировать]

Выгода спокойствия

Все еще Мышление: Левиафан, кто находится в состоянии мира с его тройным характером, может более легко переехать от его большого количества основных форм. В Спокойствии 8 и выше, Левиафан получает +1 премию к sharechange к более человеческой форме. Они получают +2 премии на всех рулонах, чтобы сопротивляться сверхъестественным эффектам, которые заставляют их чувствовать сильное чувство.

[отредактировать]

Недостатки спокойствия

Сильные Тенденции: Поскольку Спокойствие терпит неудачу, более чудовищная сторона характера Левиафана становится более трудной сопротивляться. Левиафан со Спокойствием 5 или 6 не переносит штрафа. В Спокойствии 3 или 4, Левиафан переносит-1 штраф всем проверкам, чтобы возвратиться к более человеческой форме и сопротивляться Вспышке. В Спокойствии 1 или 2, это увеличивается до-2. Турphon или Orphon просто не могут попытаться возвратиться к более человеческой форме.

Несчастья: спускающееся Спокойствие приводит к Расстройствам, которые могли бы сопровождаться Левиафаном, развивающим Несчастье. Несчастье - физический или поведенческий маркер, некоторое незначительное или главное изменение тела, которое присутствует во всех формах Левиафана. Каждое Несчастье привязано к Расстройству и имеет ту же самую серьезность. Если увеличение Расстройства или уменьшение в серьезности, или удалены, Несчастье изменено соответственно - более безмятежный ум может подтвердить контроль над своим телом. Умеренное Несчастье, если очевидный, налагает-1 штраф на социальные рулоны. Серьезное Несчастье налагает-3 штрафа. Cultists не таким образом брезгливы - это - только взаимодействие с внешним миром, которому препятствуют.

Пример умеренные Несчастья: Кровь черная, руки и подача, немного перепончатая, горбатая, дыхание пахнет рыбой, подмышки, отмеченные с сосунками, выдающимися глазами

Пример серьезные Несчастья: Отбирает у морской воды, может только переварить гниющую плоть, два ряда треугольных зубов, источает сильный запах приморского болота, одна рука, сплавленная в подобный клубу плавник, объявленный спинным плавником

Сдающийся: На достигающее Спокойствие 0, вырождение лишает Левиафана двух из его тройного характера. Действие на основные импульсы и безудержные убеждения приводит к Тифону, немного больше, чем дикое животное, которое гонят атавистические импульсы. Злоупотребление Следом и ее Любимыми очередями Левиафан в Orphon, свободный, она направляет иностранное безумие и движущиеся потоки Бури. Чрезвычайное отклонение его чудовищного наследия вернется Левиафан назад человечеству, но его ум никогда не приходит в себя после потери двух природы. Он потратит остальную часть его жизни, неспособной выполнить самые основные функции, без посторонней помощи.

[отредактировать]

Преобразование

Если не самая известная власть Племена, предположение о чудовищных формах является, конечно, самым существенным. Большинство Левиафанов рассматривает эту способность со смесью гордости и прямого террора. С одной стороны, исследование сам, который вовлечен в формирование других форм, является основным элементом поиска уверенности в своих силах. На другом преобразование чаще всего происходит без согласия Левиафана – как пагубная Вспышка, навлеченная трудностями жизни и усилиями взаимодействия с нормальными людьми. Способность преобразовать делает все неуклюжим и неправильным относительно Левиафана

видимый, и то понятие едва утешительно члену Племени, пытающегося продвигаться без дорожной карты.

Форма, принятая каждым Левиафаном, уникальна и затронута многими частями жизни Левиафана. Генетика играет роль, оба Напряжения, и иногда даже у семейных линий будут видимые черты. Это особенно верно для младших Левиафанов прежде, чем другие факторы стали доминирующими. Поскольку Левиафан повышается в Преисподней ее образ самого себя, обычно определяемый ее выбором Школы, становится самой важной чертой. Каналы и Адаптация оба изменяют преобразованную форму, хотя каждый Левиафан выражает их по-другому. Канал, который один Левиафан выражает как порочные когти, мог бы создать ядовитые позвоночники для другого. Каналы и Адаптация не всегда видимы, иногда они выражаются как чисто внутренние изменения. Спокойствие Левиафана имеет, это - эффекты в Племени, устойчивый ум порождает устойчивое тело. Наконец Развитие может определить внешность Левиафана, формируя устойчивую структуру для всех других черт, чтобы положиться.

Племя признает семь отличных стадий преобразования от человеческого тела до действительно чудовищного, и некоторые участники размышляли об этих удобных ориентирах. Они рассуждают, что, было преобразование, действительно происходящее наугад, это не могло быть таким образом легко стратифицировано, и идентифицировать стадии с другим, мифически поддержанными семерками – семь недостатков, семь голов животного в Книге Данииля, и т.д. Никакое согласие по вопросу не существует или, вероятно, возникнет, и конечно маркеры Несчастий и увеличивающейся сложности, которую развивающийся Левиафан добавляет к каждой форме, предполагают, что границы так легко не предопределены. Другие теоретизируют, что эти "контактные центры" - оплоты заказа, простирающегося в линии к обожествленным Прародителям, и предпринимают большие усилия, чтобы попытаться продвинуться "Вне" седьмого шага – или, назад, пытаюсь возвратиться "мимо" человеческой формы к фактическому человечеству. До сих пор, провал.

[КАРТИНА, горизонтальная, покрывая верхнюю часть страницы. Стилизованная прогрессия "Развитие человека" с шестью формами прошлый человек – сутулый, человек с более темной кожей, тогда тот же самый человек, но облысение и более наклоненный, тогда лысый горбун черными глазами рыбы перепончатые руки и погашенный спинной плавник, тогда человек с серой кожей без носа и razored зубов, большого спинного плавника и хвоста, затем настоящее Существо Питера Бенчли крыла Человека акулы или Rokea в Crinos, затем огромная акула с краями бритвы и многими рядами зубов.]

[отредактировать]

Стадии преобразования

Глубина 0 - Другими словами, человеческая форма. В этой Глубине Левиафан примерно неразличим от других людей, но может только использовать Неотъемлемые права.

Глубина 1 – "Почти гибрид." В этой степени преобразования Левиафан все еще главным образом человеческий по внешности - только осторожный зритель может соединить тонкие визуальные реплики, которые предают его характер. Он начинает извлекать выгоду из его Остатков и получает доступ к наименьшему количеству их полномочий. В этом удовольствии Глубины Стойкость Левиафана, как будто это была одна точка выше в целях держаться, это - дыхание.

Глубина 2 – "Отдаленный гибрид." Эта степень представляет уровень многих гибридов. В то время как можно было бы принять их за человека от расстояния или если они были соответственно garbed, знаки, которые были ранее просто намеками, начинают объявлять неестественную сущность Левиафана. В этой Глубине он может дышать удобно под водой даже во время боя и не переносит штрафа Скорости, плавая.

Глубина 3 – "Скотское." Левиафан больше не может пройти как человек - эта форма комбинации водное и земное во что-то чудовищное и искривленное. Эта форма - что-то из фильма ужасов. В этом пункте Левиафан увеличивается в высоте, и он получает доступ к большим пределам его Остатков.

Размер Левиафана увеличивается на 1, или на 2, если у Вас есть Карликовый Недостаток.

Глубина 4 – "Ужасающее." В этой Глубине Левиафан полностью чудовищен - большой и отмеченный преобразованиями, вызванными его Остатками. Его характер выражается так полностью, что без сверхъестественной помощи никакой аспект его существа не может быть истолкован как человек - даже его голос, который услышали по телефону, немедленно объявляет, что спикер - ничто, что должно существовать.

Глубина 5 – "Ужасное." Левиафан больше даже не отдаленно человеческий по внешности - его концепция его характера сообщает точным маркировкам, что он берет, но он - полностью конструкция своей неестественной родословной. Он около пика его власти, но немедленно отражает тех, которые не уже глубоко находятся под его контролем.

Глубина 6 - "Идеал". Левиафан достигает самых больших пределов преобразования, становясь вещью, которая имеет полностью Исконные Моря. Он - по крайней мере десять футов в размере в этом пункте, и его форма почти полностью водная - его внешность должна больше морским монстрам, чем это делает человеку разумному. Вершина изменения также отпирает полный потенциал Левиафана, делая самое большое использование его Остатков.

Размер Левиафана увеличивается на 2, совокупный с предыдущим увеличением.

Подвергание воздуху истощает Левиафана власти. Он может пойти (Стойкость) раунды прежде, чем это начнется, в котором пункте он начинает терять 1 Ихор за раунд пока не истощено власти или возвращающийся, чтобы оросить или более человеческая форма. Частичное погружение в массу воды по крайней мере пять раз его размера – пять квадратных футов за ногу Левиафана, не Размер пяти раз – предотвратит эту потерю.

Если Левиафан имеет 0 Ихоров в этой форме и выставлен воздуху, он должен катить проверку вырождения на свое текущее Спокойствие каждый поворот. Этим способом Левиафан, переплетенный на суходоле, сойдет с ума. Тифоны, переплетенные без Ихора, начинают терять медицинские Уровни вместо этого.

Смертным зрителям с существующими умеренными Расстройствами ухудшили те условия в Серьезные эквиваленты на время их подвергания и (10 - их Сила воли) часы впоследствии. Эта категория включает много Hybrids и Lahmasu.

Смертные зрители испытывают затруднения, помня точные детали внешности Левиафана, хотя его действия и полное появление будут помнить правильно. В то время как у этого нет механических счетов эффекта племени, действительно имеют тенденцию быть несколько непоследовательным.

[отредактировать]

Механика преобразования

Есть два пути к форме Левиафана, чтобы измениться на различную стадию – охотно, посредством концентрации и расхода Ихора, и неохотно, из-за Вспышки. Последний всегда перемещает Левиафана в более чудовищную форму, в то время как Левиафан может иначе, через терпение и предостережение, изменение между каждой из его форм по желанию.

Преобразовывая охотно, Левиафан должен сначала решить, какой формы они хотят достигнуть - число шагов, которые отделяются, его текущая и желаемая форма определяет стоимость и трудность преобразования. В зависимости от обстоятельств Спокойствие Левиафана затронет этот рулон.

[отредактировать]

Согласное преобразование

Стоимость: Один Ихор за степень изменения

Бассейн игры в кости: Стойкость + Преисподняя - степень изменения

Действие: момент

Результаты рулона

Драматический Отказ: Левиафан вместо этого преобразовывает шаг в противоположное направление. Если это было бы невозможно, Левиафан вместо этого переносит медицинский уровень смертельного повреждения.

Отказ: Левиафан не изменяется.

Успех: Левиафан достигает желаемой формы.

Исключительный Успех: Левиафан достигает желаемой формы и возвращает пункт Ихора из-за легкого осуществления его власти.

Предложенные модификаторы

- 2: Shapechanging к человеческой форме со Спокойствием 1 или 2.

- 1: Shapechanging к человеческой форме со Спокойствием 3 или 4.

+1: Shapechanging к человеческой форме с высоким (8 +) Спокойствие.

+1: Погруженный до талии в воду

+2: В массе воды размера озера или больше.

[отредактировать]

Вспышки

В то время как у Левиафанов часто есть случай, чтобы использовать их поддающиеся трансформации способности в их собственных интересах - чтобы защитить себя и искать их цели - они, намного более вероятно, преобразуют неохотно. Несовершенный контроль их божественной природы, объединенной с усилиями их тройных характеров, означает, что шок и бедствие могут вызвать инстинктивное преобразование к более чудовищной форме - Вспышка.

Следующие спусковые механизмы предложены для вызова Вспышки. Быть выставленным спусковому механизму автоматически не означает, что должна быть Вспышка - проблема должна вообще регулярно возникнуть, но не быть так распространена, что ненамеренные изменения радикально изменяют путь, которым действуют игроки и характеры. Вспышки должны быть источником беспокойства, не ухудшением. Некоторые упражнения врожденных способностей Левиафана рискнут Вспышкой когда использующийся, также.

Левиафан...

... подводит проверку Спокойствия в то время как в человеческой форме.

... переносит два или больше уровня повреждения.

... резко подводит рулон, особенно социальный рулон.

... подвергается чрезвычайным эмоциям.

... свидетельствует смерть такого же Левиафана или Атолла.

Независимо от спускового механизма Вспышка может встряхнуть самообладание Левиафана, напоминая ему о путях, которыми он подвергается превратностям судьбы. Это составляет Разрушение Tranquility-8, поскольку оно прежде всего издает неприятный звук тем членам Племени, которые чувствуют, как будто они делали успехи на своей дороге к самоопределению.

Бассейн игры в кости: спокойствие

Действие: Мгновенный или Рефлексивный (Только процесс преобразования занимает время; фактическое сопротивление Рефлексивно, и таким образом успех не потребляет действие Левиафана для раунда),

Результаты рулона

Драматический Отказ: Как Отказ и Левиафан выведен из строя мучительным преобразованием для (6 - Стойкость) раунды.

Отказ: Левиафан немедленно преобразовывает в форму один шаг, менее человеческий, чем его текущая форма. Если это невозможно или если вспышка была вызвана, пытаюсь Преобразовать в менее человеческую форму, он переносит один уровень смертельного повреждения вместо этого.

Успех: форма Левиафана не изменяется.

Исключительный Успех: Как успех, без дополнительных выгод. Сильно сопротивление Вспышке могло бы составить причину увеличить Tranquility, как бы то ни было.

[отредактировать]

Обнаружение преобразования

Степень усилия, необходимого, чтобы различить это, Левиафан - что-либо кроме человека, зависит от Глубины, которую он в настоящее время населяет. Практический результат - то, что любое использование власти вне человеческой формы сделано в значительном риске открытия – только требуется одно завихрение судьбы, чтобы получить “outed” любознательным коллегой или родственником после того, как Вспышка – и, как таковые, члены Племена пытаются избежать положений высокого напряжения и высокого исследования как можно больше. Когда у них действительно есть потребность их полномочий, самые осторожные Левиафаны пытаются маневрировать в положения, где они могут использовать свои подарки без обнаружения, или только показывать их свидетелям, которые могут быть заставлены замолчать или поглощены.

Глубина 0 - Только сверхъестественные чувства и обнаружение Следа может разделить Левиафана от нормального человека.

Глубина 1 - Тщательное изучение и успешное Остроумие + Тайный рулон может обнаружить, что Левиафан не то, чем он кажется.

Глубина 2 - Как выше, но с +2 премиями к рулону.

Глубина 3 - Как выше, но рулон автоматически преуспевает - только осмотр необходим. Естественные животные испуганы Левиафаном.

Глубина 4 - Как выше, но только небрежное подвергание или исследование необходимы.

Глубина 5 - Как выше, но только взгляд или отрывок подвергания необходима. Естественные животные паникуют при присутствии Левиафана.

Глубина 6 - Как выше, и все существа, которые могут ощутить Левиафана или являются в пределах радиуса его Следа, знают, что присутствует неестественное существо. Естественные животные бегут из области, если это возможно.

[отредактировать]

Социальные эффекты преобразования

Поскольку Левиафан принимает большую часть ее наследия, она создает стену между нею и человечеством. Сначала это просто физическое, но поскольку она приближается к Идеалу, он начинает включать экстрасенсорное давление и инстинктивные страхи перед Племенем. Эти штрафы никогда не относятся Любимый. Других Левиафанов и Гибриды рассматривают на индивидуальной основе.

Глубина 0 - Никакое изменение

Глубина 1 - Хотя чрезвычайно человеческий Левиафан становится менее привлекательным согласно большинству определений красоты, даже если только из-за хищной вспышки в глазу. Пытаясь обольстить, отвлеките или иначе сделайте социальный рулон, где его внешность - основной фактор, Левиафан страдает-1. Если у Левиафана есть Поразительная Заслуга Взглядов вместо уменьшения штрафа эффективность Заслуги 1.

Глубина 2 - штраф увеличивается до-2.

Глубина 3 - Вместо штрафа, Левиафан, как предполагается, автоматически подводит любые рулоны, где физическая привлекательность - основной фактор, дополнительно она получает новый штраф, относящийся ко всем социальным рулонам, оцененным в-2 должных к внушающему страх, противному или просто иностранной форме. Этот штраф не относится к Запугиванию и может быть удален, если Левиафан убеждает других доверять ей. Между Следом и ее собственной внешностью это не будет легко.

Глубина 4 - штраф увеличивается до-3.

Глубина 5 - Как Левиафан приближается к вершине его преобразования, эффекты его внешности идут вне эстетики. В этой Глубине она объединяет экстрасенсорное давление с глубоко разбитыми инстинктивными страхами, реликвиями древних злоупотреблений, переданных племенем. Штраф на социальных рулонах увеличивается до-4 и не может быть уменьшен ниже-2. Быть полностью неуязвимым к экстрасенсорным эффектам Племени означает, что Атоллы - исключение, как с кем-либо еще, кого theu обладают инстинктивными страхами, но освобождены от умственных эффектов, и поэтому только перенесите-3 штрафа. С убеждением штраф может быть удален полностью.

Глубина 6 - Инстинктивный страх Левиафана становится непреодолимой. Все социальные рулоны автоматически терпят неудачу, даже Запугивание становится бесполезным для чего-либо более точного, чем провокация слепой паники или самообороны. Для Атоллов штраф увеличивается до-5.

[отредактировать]

След

След - термин, использованный Левиафанами для того, что является, в действительности, сенсацией, которую их божественная природа производит на нормальных людях. Это - экстрасенсорный фронт давления, который люди чувствуют на инстинктивном уровне - это - величественность страха неотъемлемого права Левиафана. Ученые племени утверждают, что это -

"тень", брошенная истинной формой Левиафана, и это затрагивает область вокруг него, который растёт, когда Преисподняя Левиафана увеличивается.

Смертным, затронутым Следом Левиафана, придают со смесью страха, террора и уважения. Для всего, что это кажется привлекательным, это - очень изолирующий эффект. Левиафан не может войти в комнату без людей, понижающих их голоса, или пойти в продуктовый магазин без людей, застенчиво приносящих извинения за то, что стоял на пути (даже если они не были) - функции Следа как психологический таран, препятствуя тому, чтобы Племя гармонировало с толпой. Левиафан всегда, охотно или нет, пугающий каждый смертный в его присутствии. След - маяк, сообщение со дней Исконного, которое производит на себя впечатление на человеческом разуме - "Вы менее важны, чем я; все здесь мое, если я хочу его."

Очарование Следа, специально для членов Племени, которые, возможно, были социально неуклюжими или запугали прежде, чем они проснулись к их истинным характерам, очевидно. Однако, След также чрезвычайно опасен - использование в своих интересах его означает обманывать людей, далее отчуждая Левиафана от мира, в котором он должен жить. Много Левиафанов падали путь к вырождению, разрешая себе упиваться следом, позволяя себе сказать "да, Я лучше, чем эти люди. Прекрасно для меня сделать то, что я хочу с ними."

Смертные, подвергающиеся Следу, знают, что они запуганы, но, без обучения или знания, подавит его к Левиафану, имеющему необычное обаяние или присутствие. Они получают смысл, что Левиафан просто, оказывается, вид человека, для которого останавливается комната. След также не изменяет память предмета, только их текущая способность действовать. Их воспоминание о событиях во время их подвергания будет поэтому окрашено их собственным характером и желаниями, и как Левиафан действовал к ним. Если Левиафан использовал запугивание, чтобы запугать их в выполнение, что он хотел, они вспомнят быть запуганным и попытаются оправдать их ответ способом, который кажется последовательным. Робкий человек, например, предположит, что они уступили дорогу, как будет ожидать, в то время как тот, который негодует на то, чтобы быть третируемым, мог бы сформулировать причины, почему они разрешат его. Эта тенденция может быть благословением или проклятием - если умственный сценарий человека поднимает действия Левиафана к уголовному преступлению, они могут войти в контакт с соответствующими органами. Даже если член Племени мог бы весть в средство высокой степени безопасности, будет значительно более трудно для них выйти сухим из воды.

Некоторые смертные более решительно затронуты Следом - эти неудачники поражены вялой навязчивой идеей с Левиафаном, колеблющимся между опасной смесью сильных чувств. Не осознающий правду того, что они испытывают, они находят способы объяснить его - некоторые выходы, более конструктивные, чем другие. Единственный элемент объединения этой навязчивой идеи - то, что смертный уверен, что есть что-то другое - что-то специальное и уникальное и в равной степени, ужасное и поразительное - о Левиафане. Немного становятся стalkerами или вешалками - на, или даже похитители, пытаясь понять существо, которое преследует их, не спящий или полный сновидений. Эти случаи заканчиваются одним из двух способов - или полное

самоуничтожение одержимого смертного или вход смертного в Култ Левиафана как Возлюбленный. Установленные Култы обычно начинаются с первого Возлюбленного Левиафана, и затем растут - Более любимое, там, likelier, что пойманный в ловушку смертный присоединится к их разрядам. В то время как у Культа могли бы быть участники, которые не являются Любимыми, они - единственные, лояльность которых и посвящение бесспорные. Они служат расширениями Левиафана, его агентов в человеческом мире, разрешая ему избежать напряжения повседневной жизни. Периодическое подвержение новым открытиям Исконного мира необходимо, чтобы сконцентрировать устойчивые мысли Возлюбленного, но это - маленькая цена, чтобы заплатить за их помощь. Култ может придать Левиафану с Ихором через почтение и постановление мистических обрядов - их подобоострастие, вновь подтверждающее его божественную природу. Любимый также главные хозяева к поколению Гибридов, поскольку они желают, возможно даже нетерпеливы, чтобы быть затронутыми родословной Племени.

Приманка пребывания изолированного и встреча только с Култом сильна, специально для более старого, большего количества пресытившихся Левиафанов. Это - потенциальная ловушка, поскольку взаимодействие с Возлюбленным не является заменой для того, чтобы взаимодействовать с нормальными людьми, и это часто - окончательная судьба скрытого Култового лидера, чтобы попасть в вырождение, изолированное от его собственной человеческой стороны.

[отредактировать]

Врезка: лучшая идея кто-то еще дал Вам

Факт, никакой нормальный человек, это имеет в пределах слышимости Левиафана, не действует полностью согласно их собственной доброй воле. Принуждение, примененное Следом, проблематично к моральному компасу члена Племени. Это достаточно тонко, играя на инстинктивных страхах, что это непосредственно не вызывает затронутых, чтобы сделать то, что Левиафан спрашивает - но это остается применением силы, не сознающей или нет. Превращение в капитал из Следа - хитрый бизнес - это не походит на Левиафана, строго делает что-либо, чтобы сделать предмет послушным, но принуждение существует, тем не менее. Насколько Спокойствие затронуто, любое дело, что кто-то не согласился бы на без Следа, является тем, на которое они не соглашаются охотно, когда След на них. Даже если cultist охотно объявляет, что он потратит свою жизнь в обслуживании Левиафана, Левиафан виновен для того, чтобы послать его култ в их смертельные случаи.

[отредактировать]

Механика следа

Область Контроля: След заполняет область вокруг Левиафана с его диаметром, определенным его Преисподней. В этой области существа могут чувствовать тонкое экстрасенсорное давление. Существа и в этой области и в физическом присутствии Левиафана подвергаются полному эффекту Следа.

Края: За пределами присутствия Левиафана существа механически не затронуты, но действительно испытывают явное чувство веса и опасности.

Полностью Затронутый: Нормальные существа - и разумный и животное - подвергаются полным эффектам Следа.

Потенциально Затронутый: Сверхъестественные существа, признак власти которых равняется двум или больше ниже, чем Преисподняя Левиафана, уязвимы для Следа того Левиафана. Они иначе неуязвимы.

Не Затронутый: Левиафаны, Atolls и Ahabs всегда неуязвимы к эффектам Следа.

Непринужденность Контроля: Левиафан не переносит штрафа низкой квалификации за использование Социальных навыков против существ, подвергающихся Следу.

Экстрасенсорное Давление: Когда использование Запугивания против существ подвергает полному эффекту Следа, выгоды Левиафана от 8 - снова. Эта премия распространяется на все Социальные Профессиональные рулоны, когда предмет - один из Возлюбленного Левиафана.

Сосредоточение Следа: Левиафаны могут сознательно сосредоточить след на одной уязвимой цели, расходуя один Ихор. Для остальной части сцены жертва подвергается следующим эффектам:

Если их Сила воли ниже, чем Левиафан (Присутствие + Преисподняя), они вычитают Преисподнюю Левиафана из всех рулонов Убеждения против него.

Если их Сила воли ниже, чем Левиафан (Манипуляция + Преисподняя), они вычитают Преисподнюю Левиафана из всех рулонов Отговорки против него.

Если их Сила воли ниже, чем Левиафан (Самообладание + Преисподняя), они вычитают Преисподнюю Левиафана из всех рулонов Сочувствия против него.

[отредактировать]

Обнаружение следа

А быть знающим о природе Следа, такого как агент Marduk или cryptid, может попытаться отличить его от нормального социального давления. Это требует мгновенного рулона (Остроумие + Оккультизм - Самообладание Левиафана). Штраф Ряби Левиафана применяется в качестве награды к попытке ищущего.

Leviathans и Ahabs всегда знают о присутствии Следа Левиафана.

[отредактировать]

Отравы племени

[отредактировать]

Электричество, власть человека причины

Начиная с падения Исконных Морей одно проклятие преследовало Злое Племя как никто другой. Электричество. Легенды о Племени многочисленные и противоречащие: наиболее распространенный рассказ помещает мифический источник в отраву Племени, удар молнии долго был символом богов неба, таких как Зевс, Иегова и Мардук. Мифологически наклоненные Левиафаны быстры, чтобы отметить общую тему таких богов, побеждающих исконное существо, чтобы требовать небес. Некоторые идут, насколько предложить осветить было буквальным оружием, Мардук раньше убивал Tiamat, и шрамы никогда не заживали.

Другие легенды говорят о мужчинах, не богах. Хотя услышать их, сказал, что Вам могло бы быть трудно сказать два обособленно. В этих историях падение Исконного неотделимо от подъема Человека, чтобы рассуждать и доминион по миру природы; изменение символизируется электричеством. Сила богов, прирученных наукой и бьющимся сердцем цивилизации.

Часть племени предпочитает более материалистическое объяснение. Ихор, бегущий через вены Племени, делает их столь же проводящими как морская вода, которую они называют домом. Через это племя становится уязвимым для электричества. Независимо от которой истории Левиафан полагает, что факты остаются постоянными: электричество наносит Ухудшенный ущерб Злому Племени и игнорирует любую Броню или Длительность, предоставленную Остатками. Основанное на электричестве повреждение Избиения не вполне как смертельно: Левиафаны только преобразовывают половину Повреждения Избиения Ухудшенного Повреждения. Гибриды не так уязвимы, электричество обходит любую естественную Броню, но не имеет никаких других эффектов.

[отредактировать]

Символ Marduk, власть человека достоинства

Скрытый в пыльных томах тайных знаний, немного премии для большего количества соблюдающих зрителей в щелчках ужаса прибоя, упомянутых в назидательных историях, сказало непослушным детям. Символ Marduk - удивительно эластичный символ – описание Marduk на его колеснице, владеющей ударом молнии – хотя его точное происхождение потеряно к истории, Символ, как известно, действительно древний: самые старые примеры, раскрытые археологией, были в руинах месопотамских древних, цитирует.

По большей части вне Общества Marduk об истинной цели Символа забывают. Или скорее цель Символа хорошо зарегистрирована, но так является многочисленными альтернативными теориями, мистические группы, включающие известное изображение в их собственную парадигму, теории заговора, и окаймите археологическую псевдонауку. Это берет хорошо осведомленного оккультиста или исследование, чтобы раскрыть правду. Злое Племя никогда не забывало, они знают Символ, так же как они сделали день, это было подделано. Племенные знания устанавливают поражение того Мардука Tiamat, создал инстинктивный страх перед его изображением в ее потомках. Альтернативная теория заявляет, что страх развился за столетия

преследования Обществом Marduk – кто использует Символ в качестве их эмблемы. Независимо от того, что причиной, пытающейся передать Символ, является ужасающая сенсация: Фунты крови Левиафана к ритму армий, идущих против нее, молния Мардука потрескивает через ее кожу, в то время как ее кости грохочут с эхом смертельного рева Тиамата. Чтобы войти в область, защищенную Символом Marduk, Левиафан требует успехов Преисподней на Решении + рулон Самообладания, если они терпят неудачу, они не могут попробовать еще раз в течение дней Преисподней. Ответвления, порожденные Маткой Террористического Канала, должны выиграть, получают Преисподнюю их создателя на Решении + рулон Самообладания. У гибридов есть он легче, они только нуждаются в одном Успехе, и на отказе может попробовать еще раз после часа.

Создание Символа достаточно легко. Инструкции должны быть найдены, легко расположены в библиотеках или онлайн. Точные инструкции немного более тверды. Следование этим инструкциям требует единственного успеха на Ловкости + рулон Ремесел. Во время создания Символа надлежащие инструкции проинструктируют для ряда размышлений и молитв в различных пунктах, они умно созданы, работа гения действительно, чтобы вести пользователя во вложение части их Достоинства в Символ, который требует Решения + Тайный рулон. Без этого достоинства Символ потрясет и внушит отвращение Левиафану, но не предлагает фактической защиты. Вложение части достоинства стоит пункта Силы воли, это не может быть быть восстановленным, пока символ активен, деактивируя символ Вы создали, требует касания его и Мгновенного Действия. Если создатель выполняет их Достоинство в сцене, где они обработали Символ, и Символ был так или иначе связан с выполнением их Достоинства тогда вместо того, чтобы снова наполнить их бассейн силы воли, они могут "отпереть" пункт Силы воли, используемый, чтобы привести Символ в действие, эффективно питая Символ с действительно добродетельным актом, а не их собственной силой.

Каждый Символ защищает область, размер которой ограничен полными точками Силы воли человека, создающего его, у этой области должна быть ясная граница. 1 точка может защитить область, эквивалентную Размеру Храма 1, 4 точки защищает область Размера 2, 9 точек для Размера 3, 16 точек для Размера 4 и 25 точек для области, эквивалентной Размеру Храма 5. Символ может защитить меньшую область, если это - пожелания создателя это так. Если у character есть недостаточная Сила воли, чтобы защитить область, они могут использовать многократные Символы, распределенные через защищенную область. Символы от многократных создателей складывают как нормальные.

Кто-то, кто успешно создал Символ, может попытаться возратить чувство вложения достоинства без целого процесса, это может быть сделано, но в-3 штрафах. Если они преуспевают, последующие попытки больше не страдают-3. Это может удалить требования для рулона ремесел, фотокопии работ Символа точно также. Также возможно использовать альтернативное изображение, если это это представляет идею создателей достоинства. Религиозные образы, кавычки философии или национальные символы, например. Это обеспечивает +2 на рулоне (также присуждают +2 любому, кто фактически связывает традиционный Символ с достоинством), но имеет существенный недостаток: В отличие от Символа Marduk это бессмысленно к Левиафанам, кто только требует, чтобы единственный успех прошел.

[отредактировать]

Старение

У левиафанов есть необычные отношения с возрастом. Просто запрос их бессмертный является упрощением. Две формы Левиафана фактически возраст при различных показателях. Их человеческие возрасты формы как нормальные, пока это просто не прекращает стареть где-нибудь в середине 60-ых. В Идеале биологический возраст Левиафана затронут образом самого себя, генетикой, и замедлен определенными Каналами так же как биологическим возрастом. Для преобразованного тела Левиафана полностью возможно стать моложе.

В терминах игры все это означает, то, что Левиафан прекращает стареть где-нибудь в ее шестидесятих. У очень немногих людей даже есть любой способ сказать биологический возраст Левиафана в Идеале. Левиафан не может использовать Глубину один или два, чтобы попытаться выглядеть моложе. У них просто будет соединение старого человеческого и молодого вопроса Левиафана.

[отредактировать]

Левиафан и достоинства

Многие нормальные Достоинства, перечисленные в Море правил ядра Темноты, остаются полезными для членов Племени. За исключением тех, которые устранены чудовищным характером Левиафана, таким как Невидимый Смысл, они остаются доступными. Ваш Рассказчик может счесть целесообразным предлагать определенный выбор, или устранять или ограничивать других - например, могло бы иметь место, что Стили Борьбы, что разработанные смертные не подходят для бесчеловечной анатомии преобразованного Левиафана. Физические Достоинства могли бы представлять неестественную энергию божественной родословной, ставшей дальше мастерством олимпийца, и несколько распространены среди Племени. Сравнительно, Социальные Достоинства, которые полагаются на долго проводимые положения, несколько более редки, поскольку Левиафан должен справиться со Следом и постоянной угрозой Вспышки. Эта тенденция вести переходный образ жизни также означает, что у немногих Левиафанов есть существенные Ресурсы. Сверхъестественные подарки, доступные Левиафану, так же как некоторые неестественные упомянутые ниже Достоинства, могут превосходить нормальные Достоинства и могут сделать определенный выбор, подоптимальный когда по сравнению с осуществлением полномочий Племени.

[отредактировать]

Любимый предварительный гонорар (О - ООООО)

У Вашего характера есть единственный предварительный гонорар, кто стал Любимым от подвергания до Следа. См. Ядро WoD P116 для Заслуги Предварительного гонорара.

Различие между Предварительным гонораром и Cultist - главным образом один из рассказа. Cultists, как предполагается, взаимозаменяемые, в то время как Предварительный гонорар - уникальный характер в истории с его или ее собственной индивидуальностью. Игроки должны не стесняться использовать эту Заслугу, чтобы представлять определенных важных людей в пределах их культа, таких как первосвященник. Эта Заслуга не имеет никакого эффекта на рулоны, используя Рвение или Усердие, такие как Культовые Задачи. Игроки могут все еще использовать нормальную Заслугу Предварительного гонорара, но должны объяснить, почему частый контакт не создал Возлюбленного. Возможно, Предварительный гонорар неуязвим, много людей.

Как дополнительное правило и только по усмотрению Рассказчиков, Достоинства могут наложиться Любимый Предварительный гонорар и Культ: игрок с Култом получает точки в Любимом Предварительном гонораре, равном самому большому из Культового Числа, Рвения и Пыла, чтобы быть разделенным среди Предварительных гонораров, однако, пожелания игрока.

[отредактировать]

Дыхание Lungfish (O)

Ваш Характер преобразовывает в некоторую форму оснащенной воздушно-реактивным двигателем морской флоры и фауны. Вместо способности дышать под водой, рассматривайте Стойкость, как будто это была одна точка, больше за Глубину в целях держать Ваше дыхание. Дополнительно, в Глубине два и ниже, Вы больше не теряете воздуха при более быстром уровне во время боя.

Как побочный эффект этой Заслуги, Ваш характер может остаться на земле в ее Форме Идеала для дополнительных поворотов Преисподней прежде, чем она начнет переносить эффекты подвергания.

[отредактировать]

Култ (Особенный, O к OOOOO +)

Когда почищено Следом Левиафана, определенные смертные более тронуты, чем другие - становление Любимым. Эти верующие могут быть направлены в единицу, Култ, который уважает Левиафана и стремится служить и чтить его. Некоторый сезон Левиафана их култы, соединяя Lahmasu на их службу, принимая их и давая им значение. Полные правила для Beloved и Lahmasu перечислены позже, но Левиафан, который хочет иметь Культовое следующее, может вложить капитал в эту Заслугу. Култ может обеспечить Ихор через вероисповедание или работу в мире как руки Левиафана (или когти) в досягаемости. Культовая Заслуга сломана в три категории - Число, Рвение и Пыл. У этого дополнительно есть горстка переменных, которые могут быть куплены,

чтобы увеличить способности Культа. Точки, потраченные на эту Заслугу, могут быть разделены между всеми ними.

Культы требуют наблюдения и входа от Левиафана - они желают "времени лица" с их божеством. В течение каждой недели, в которую Левиафан не связывается с большинством его Культа лично, чтобы говорить, приведите церемонии или получите молитву, одна точечная ценность Культовых активов (в трех основных категориях) ухудшается - вообще, Рвение потеряно сначала, затем Числа, как менее набожное или дрейф ensorcelled далеко - все еще одержимый, но неудовлетворенный. Исправление ухудшенных точек является расширенным тестом Присутствия или Манипуляции + Убеждение с целевым фондом успехов, равных (3 + потерянные точки). Каждый рулон представляет потраченное повторно поддержание дня Культа и возвращение беспризорные участники в сгиб.

Число

Эта категория представляет размер лояльной массы, посещающей Левиафана. На практическом уровне это ограничивает число задач, которые Левиафан может направить его Культ, чтобы выполнить в данной главе - один плюс одна за точку Числа. "Задачи" включают опасную работу как измерено Рвением, но также и случаями, в которых Левиафан направляет верующего, чтобы выполнить ритуалы или действовать публично - предположение, являющееся, что числа Культа разрешают участникам обменивать обязанности, изменения покрытия, и иначе разрешают Возлюбленному выполнять свою повседневную работу по дому рядом с переданными под мандат их божеством.

У Культа должна быть по крайней мере одна точка Числа - иначе, кто принесет козу?

Номер О - Пять последователей, одна задача за историю

Число ОО - Десять последователей, две задачи за историю

Число ООО - Двадцать последователей, три задачи за историю

Число ОООО - Пятьдесят последователей, четыре задачи за историю

Число ООООО - Сто последователей, пять задач за историю

Рвение

Эта категория измеряет лояльность последователей Левиафана - глубина, к которой их религия формирует их жизнь. Это обеспечивает, одна премия умирают за точку за все попытки убедить Культ предпринимать задачу (в редком случае, что это требует рулона), и причиняет-1 штраф за точку к попыткам других повернуть Культового участника против Левиафана. Если направлено

провести день, молясь и выполняя ритуалы для Левиафана (Который считается Задачей), Культ обеспечивает дополнительный Иخور, равный его Zeal+1 к Левиафану.

У Культа не должно быть точки Рвения, но большинство делает.

Рвение X - Cultists лояльно к Вам лично, но не так к Культ или его доктрине - в воскресенье Cultists в основном.

Рвение O - Cultists нарушит закон для Вас, если риски не будут слишком высоки. Помощники.

Рвение OO - Калтистс рискнет тюремным заключением для Вас.

Рвение OOO - Cultists неустрашимо убьет на Ваше имя. Фанатики учебника.

Рвение OOOO - Калтистс рискнет смертью в Вашем обслуживании, если задача потребует его.

Рвение OOOOO - Рабская лояльность. Вы и Гибель Thulsa могли обменяться мнениями.

Пыл

Эта категория имеет размеры, насколько опасный Ваш Культ когда мотивировано - степень, до которой это может направить свои активы и достигнуть опасных рабочих мест. Направляя Культ, чтобы сделать типичные задачи, которые можно было бы ожидать организованной группы - установки однодневного поиска, поднимая летчиков по соседству, организовывая протест - не требуют рулона. Только опасные и незаконные задачи или, требующие насилия, требуют проверки Пыла.

Проверка Пыла вовлекает вращение Пыла Культа минус много игр в кости, относящихся к трудности задачи - вообще, большинство главных преступлений (похищение или убийство гражданского лица) в-3, в то время как действительно потрясшие мир события (такие как убийство высококлассных целей или сильно ударяющих военных аппаратных средств) в-5. Незначительные преступления (крадущий автомобиль или исчезающий автомобиль, когда работа сделана) катят без штрафа. Успех означает успех, в то время как Отказ разрешает, чтобы игрок, чтобы выбрать - выполнил задачу, но потерял точку Культурного Числа надолго, или подвел и потерял точку Культурного Рвения к продолжительности истории. Драматический Отказ причиняет а оба штрафа, и задача терпит неудачу. Если соответствующие обстоятельства или оборудование обеспечены заранее, игра в кости премии могла бы относиться к рулону. Наоборот, если механизм или числа Культа несоответствующие, штрафы могли бы быть в порядке.

Если Левиафан желает, он может направить усилие лично, когда его Присутствие или Разведка (какой бы ни является самым соответствующим) могут быть добавлены к рулону, но он будет (seperate от нормальных разветвлений), подвергаются ожидаемым нижним сторонам

неудавшегося усилия и должен будет предписать его собственный побег из места преступления (бегство принято для Культа под рулоном Пыла).

У Культа не должно быть точки Пыла - многие не делают.

Пыл Х - Вы должны будете выполнить свои собственные преступления. Как жаль.

Пыл О - Винные магазины является Вашей копилкой.

Пыл ОО - у Вас есть некоторые талантливые головолозки - примерно эквивалент силы местной полиции.

Пыл ООО - Ваш Cultists ведут достаточно, чтобы выполнить некоторое качество плохие дела в Вашу честь.

Пыл ОООО - Жестокие гражданские лица или опытные преступники. Интриги уровня мафии.

Пыл ООООО - Ваш Cultists чавкает в бите, чтобы достигнуть Ваших злых желаний.

[отредактировать]

Врезка: помещение бога в крестном отце

Правила для Пыла вообще более разрешающие из extralegal hijinx тогда другие подобные Достоинства, и тон предполагает, что Культ способен к выполнению некоторого довольно внушительного материала. Вообще, это намеренное - цель состоит в том, чтобы копировать ниспровергающий город или широко распространенный Культовый заговор, а-ля Бойцовский клуб или Higurashi никакой Naku Koro ni. Достижимость Культа и глубины, к которым это снизится, чтобы служить его владельцу, предназначаются, чтобы быть несколько тревожными - и сделать безнравственные методы привлекательными. Позволяя Культуре сделать что-то отняло бы у игроков интересной сцены или обошло бы затруднение автоматическим или недраматическим способом, не стесняйтесь сгибать правила или просить, чтобы игрок направил свой Культ, чтобы выполнить некоторый аспект задачи вместо всего этого.

Дополнительные черты

Эти дополнительные качества для Культа оцениваются в точках и стоятся перечисленное количество. Они существуют прежде всего, чтобы помочь определить или сосредоточить Культ. Рассказчик и игроки могли бы решить другие возможности - единственный предел, вообще, эти премии не должны отдавать три основных не важные черты.

Заговорщики (О к ООООО) - у членов Вашего Культа есть Статус, равный точкам в Заговорщиках в пределах организации, выбранной, когда Вы покупаете эту Заслугу. Эта заслуга может быть взята многократно.

У домашнего Торфа (О или ОО) - Культи есть привилегированное излюбленное место вокруг размера соседства или области дикой местности - вроде "Карьера" или "Старого лесного склада." Когда назначено на опасные задачи в этом регионе, это получает +1 премию, но переносит-1 штраф в другом месте. Версия с двумя точками отрицает штраф.

Идеологическая обработка (О) - Однажды за историю, как Задача, игрок может объявить одну попытку повернуть участников Культи против Левиафана как автоматический отказ. Левиафан не должен знать о попытке - игрок объявляет Культи непродажным как метод контроля за рассказом.

Лэхмэзу (ОО) - Ваш Культи содержит подразделение или полностью сформирован из, Лэхмэзу или Гибриды. Лэхмэзу часто служит военной рукой Культи, использование их уникальных способностей к далее их лордам нацеливается. Культи с Лэхмэзу получает дополнительную игру в кости на всех рулонах Пыла, но преступление, выполненное странной половиной людей рыбы, более примечательно, чем регулярное преступление. Это правило немного слишком сложно, чтобы быть выраженным в качестве награды исследователям, но Левиафану советуют думать дважды прежде, чем послать Лэхмэзу, где смертные власти могли бы начать задавать вопросы и рассмотреть воздержание от премии.

Предложения (О) - Однажды за историю, как Задача, Левиафан может использовать его Культи, чтобы сделать покупку со стоимостью Ресурса 1 + Рвение Культи.

Опытные люди (ООО) - Выбор одна неприятная задача или преступление (угон автомобиля, похищение, убийство). Рулон Пыла для такого преступления - механическое действие для Вашего Культи. Помните, что волны преступности подозрительны и что быть идиотским культом не является барьером против уголовного расследования.

Признание (ООО) - Если это не! Ваш Культи - по закону признанная религиозная организация. Попытки по закону вмешаться в Ваши деловые отношения или исследовать верования или бизнес Культи переносят-2 штрафа. Это в дополнение к другим неосязаемым премиям этого статуса, который может быть представлен другими Достоинствами.

Решительный (ОО) - Культи Левиафана требует его присутствия только один раз в месяц.

[отредактировать]

Глубокий след (ОО)

У Вашего Левиафана есть необычно мощный След - в целях его диаметра, Вашу Преисподнюю рассматривают, как будто это было на один пункт выше. Если Ваша Преисподняя в 10 (Способ пойти, Cthulhu), максимальный диаметр Вашего Следи составляет 6000 футов. Эта Заслуга не имеет никакого эффекта на Вашу Преисподнюю для того, чтобы сосредоточить След на единственном предмете, но затронет попытку вырастить Возлюбленного.

Недостаток: Ваш Штраф Ряби измерен Вашей увеличенной Преисподней. Если Ваша Преисподняя в 10, она увеличивается до-4.

[отредактировать]

Божественная прерогатива (ОО)

Божественная родословная в Вашем характере стремится выразиться в поражении смертных. Вы можете выбрать Умение. Участвуя в оспариваемом рулоне, используя то Умение против человека (один не подвергавшийся главному сверхъестественному шаблону), Вы можете, приняв решение рискнуть Силой воли вместо того, чтобы тратить его. Вы получаете нормальную игру в кости премии, как будто Сила воли была потрачена, но, если Вы успешны в преодолении сопротивления жертвы, Вы не проигрываете, Сила воли рискнула, вместо этого сохраняя тот пункт и фактически возвращая дополнительный пункт кроме того. Вы не можете рискнуть Силой воли, чтобы повысить Ваше сопротивление - Вы должны действовать настойчиво, чтобы извлечь выгоду из этой Заслуги.

Недостаток: Если Вы терпите неудачу, Сила воли, которой рискуют, потрачена, как обычно, и Ваш отказ модернизирован до Драматического отказа. Это часто вызывает проверку Вспышки.

[отредактировать]

Жидкая форма (О)

Ваш Левиафан необычно способен при перемене через его или ее формы. Он извлекает пользу, премия умирают по всем проверкам к shapeshift охотно.

Недостаток: Вы переносите-1 штраф по проверкам Вспышки.

[отредактировать]

Гигант (ООО)

Это - та же самая Заслуга как представлено в Мире свода правил ядра Темноты; Левиафаны могут купить Гигантскую Заслугу за меньше, чем ее обычную стоимость.

[отредактировать]

Семейная реликвия (О к ООООО)

У Вашего характера есть некоторый физический экспонат, который является remembrance Племени или потерянной цивилизации Племени. Это мог бы быть предмет искусства или повседневный инструмент, но это вообще неподходящее для своей оригинальной задачи - слишком хрупкий или слишком драгоценный, чтобы использовать. Его основная роль, вместо этого, является его способностью резонировать с родословной Племени, размещая остатки Ихора в Левиафане. Член Племени может вернуть Ихор посредством размышления с объектом в руке. Это требует Самообладания + Тайный рулон, представляющий десять минут размышления.

Один пункт Ихора возвращен за успех к пределу Семейной реликвии. Данная Семейная реликвия может обеспечить один пункт Ихора за точку прежде, чем стать "унылой", и ее доступный бассейн перезаряжается каждую неделю. Каждая Семейная реликвия перезаряжает в различный день в различное время, но подавляющее большинство заправлено горючим в пятницу, на закате, источнике некоторого предположения среди членов Племени.

Средняя Семейная реликвия - Размер 1 или 2. Слухи имеются в большом количестве больших Семейных реликвий, которые могут обеспечить намного большее количество Ихора, или у которых есть дополнительные мистические черты, но они не легко доступны как Достоинства.

[отредактировать]

Врезка: это принадлежит в музее!

Левиафаны не единственные с интересом к Семейным реликвиям; Marduk всегда не спускает глаз, открытые и Мистические заказы, такие как Эгида Кай Дору часто соблазняются или тем, что они могли изучить или практическое применение Семейной реликвии как мистический талисман. У частных коллекционеров, археологов и музеев также есть доля в обладании Семейной реликвией. Несмотря на это Семейные реликвии имеют тенденцию вызывать мало движения среди не знающих: vanishingly немного Семейных реликвий предшествуют известной цивилизации, наиболее прибывшим намного более свежим деяниям Племени и не заметно отличны от полностью человеческих артефактов периода. Неясно, что точно произошло бы, если бы регулярные академики действительно овладевали Семейной реликвией, которая предшествовала смерти Тиамата, то такое открытие могло переписать известную историю, но только если это не было схвачено Левиафанами, Marduk или некоторой другой стороной. Это, конечно, сделало бы интересную историю.

[отредактировать]

Предварительный гонорар Lahmasu (O – OOOOO)

У Вашего характера есть единственный Предварительный гонорар Lahmasu. См. Ядро WoD P116 для Заслуги Предварительного гонорара. Ваш предварительный гонорар может прибыть из любого Напряжения Lahmasu или даже быть Гибридом. У Предварительного гонорара Lahmasu есть Глубина между одной и числом точек, потраченных в этой Заслуге, выборе игроков. Назначьте Мутации и любые Недостатки как нормальные. Игроки могут иметь их предварительный гонорар Lahmasu как Возлюбленный ни для какой добавочной стоимости, хотя, если они выбирают не, они должны оправдать, как их Предварительному гонорару удалось избежать становиться Любимым.

Различие между Lahmasu Cultist и предварительным гонораром Lahmasu - главным образом один из рассказа. Cultists, как предполагается, взаимозаменяемые, в то время как Предварительный гонорар - уникальный характер в истории с его или ее собственной индивидуальностью. Игроки, у которых есть Культ, должны не стесняться использовать эту Заслугу, чтобы представлять важных

членов их Культа, таких как первосвященник. Если они сделают так, то эта Заслуга не будет иметь никакого эффекта на рулоны, используя Рвение или Пыл, такие как Культовые Задачи.

К тем же самым дополнительным правилам, используемым для Любимого Предварительного гонорара, можно относиться Предварительный гонорар Lahmasu. Снова это только по усмотрению рассказчиков.

[отредактировать]

Мандат столпотворения (O)

Когда Ваш персонаж расходует Ихор, чтобы сосредоточить его След на предмете, основной язык которого чужд Левиафану, он получает сверхъестественную способность заставить его слова понять к той цели и понять, что слова предмета, как будто они были оба полностью быстры на языке другой, используют. Они не могут понять написанные слова сверхъестественно постигавшего языка, если слова не были написаны от руки другим участником. Эта власть действительно работает над людьми, которые неуязвимы к Следу с их согласием.

[отредактировать]

Приглушенный след (OO)

У Вашего Левиафана есть необычно тонкий и умеренный След - в целях его диаметра, Вашу Преисподнюю рассматривают, как будто это было на один пункт ниже. Если Ваша Преисподняя в 1, максимальный диаметр Вашего Следа составляет 5 футов. Ваш штраф Ряби измерен Вашей уменьшенной Преисподней и в-0, если Ваша Преисподняя 0. Эта Заслуга не имеет никакого эффекта на Вашу Преисподнюю для того, чтобы сосредоточить След на единственном предмете, но затронет попытку вырастить Возлюбленного.

Недостаток: Ну, вещь Заслуга делает, вид.

[отредактировать]

Храм (Особенный, O к OOOOO +)

У Вас Левиафан, или возможно ее Культ, есть доступ к Храму. Храм - место молитвы, но это также намного больше. Храм - убежище от напряженных отношений внешнего мира. Место, где все понимают о случайном ритуале. Больше всего Храм может быть домом.

Размер

Размер храма важен для любой Когорты, кто рассматривает их храм как что-то большее чем хорошо укрепленное место, чтобы скрыться. Храм без точек в Размёре, возможно, представляет тесную пещеру или небольшой подвал. Тратя пункты в Размёре Храма Когорта создает комнату для благ цивилизации и палаты, посвященные правде практических эффектов. Возможно, что еще более важно становится возможно принять намного больший Культ, если в сомнении предполагают, что каждая точка в Размёре Храма означает, что есть достаточно пространства, чтобы удобно принять равные точки в Культурных Числах. Культы Lahmasu меньше и таким образом имеют более легкое пространство нахождения времени.

O – Небольшая квартира или пещера берега озера. Одна - две комнаты.

OO – небольшой семейный дом или квартира с некоторым местом для хранения. Три - четыре комнаты.

OOO – фактическая церковь, просторная приморская пещера или большой семейный дом. Пять - восемь комнат или большое вложение.

OOOO – особняк, гордый храм или небольшая крепость. Девять - пятнадцать комнат или палаты.

OOOOO – растягивающееся состояние, Ваш очень собственный Джонстаун, обширная сеть морских пещер. Бесчисленные комнаты или палаты.

Безопасность храма

Даже самый великий храм ничего не стоящий, если конкурирующий Leviathans или Marduk просто блуждают в; чтобы предотвратить это, Левиафаны могут вложить капитал в безопасность для их храма. Каждая точка в безопасности Храма обеспечивает-1 ко всем попыткам ворваться и +1 инициатива, защищая храм. Левиафан может добавить личную безопасность, направляя ее Культ, чтобы осведомить охранников; это считается одной Задачей в целях правил. Как финал извлекают выгоду, Левиафаны могут выбрать между маскировкой храма как представительный храм или сокрытие храма, помещая его в подземную пещеру или очевидно обычный дом, офис или некоторую другую переднюю организацию.

Замаскированные храмы предоставляют-1 за точку безопасности храма находить тайники оружия или обнаруживать, что ритуальная палата - что-то большее чем простая молитвенная комната; однако, Культ должен будет вынести любопытных посетителей, некоторые из которых могут быть агентами полиции или Marduk. Скрытые Храмы предоставляют-1 за точку безопасности храма находить Храм, но не предоставит специальную выгоду, как только это было расположено. В то время как у хорошо скрытых Храмов нет случайных посетителей, как только они были найдены, они остаются найденными. Независимо от того, маскирует ли Левиафан или скрывает их храм, Волновой эффект помогает тем, которые ищут его.

Удобства храма

Наличие приморской пещеры, чтобы назвать Ваше собственное хорошо, но без Удобств оно привычка предлагает что-то большее чем обнажает скалу и частную жизнь. Большинству Левиафанов нравится добавлять немного домашнего комфорта.

О – Храм имеет немного больше, чем стулья и кафедра проповедника спикеров. Достаточно удобный для религиозного обслуживания, но Вы не любите бы оставаться ночь.

ОО – у Храма есть удобная обстановка, нагревание, освещение так же как хороший запас религиозных текстов и художественных оформлений. Все современные потребности cultist.

ООО – у Храма есть все, что Вы могли ожидать находить дома с хорошей поставкой закусок, диверсий и религиозных украшений.

ОООО – внушительный Храм с широким диапазоном приземленных восхищений, окон витража или хорошо украшенных идов украшает стены.

ООООО – Храм достоин быть названным домом живущего бога. Каждый угол переполняется декадентским избытком от самой роскошной обстановки, деликатесов и развлечений к броску идов из чистого золота и драгоценным драгоценным камням.

Каждый раз, когда игрок покупает новую точку в Удобствах Храма, они получают одну свободную особенность храма, которая предоставляет практическое преимущество для Когорты. Выберите из списка ниже.

Склад оружия: Не все Культы служат личной армией Левиафана, но для тех, кто делает, надлежащее оборудование важно. Предположите, что Склад оружия обеспечивает, доступ к вооружению с Ресурсом стоил эквивалентный Удобствам: В Удобствах 1 Склад оружия только заслуживает имени и состоит только из кухонных ножей и бейсбольных бит. Удобства 2 или 3 гранта общее оружие: пистолеты, ружья или охотничьи винтовки так же как представляют себе церемониальное оружие. Удобства 4 или 5 оборудования воинского звания грантов. К сожалению, оружие приводит в порядок не, только поворачиваются в немаркированных ящиках, когда Вы модернизируете Удобства Храма. Когорта может купить до Удобств 3 (меньше в странах со строгими законами об оружии), покупая оборудование; немного выше и игроки должны провести время, делая связи черного рынка или организовывая смелое воровство военных поставок. Склад оружия предоставляет +1 за точку Удобств к Культовым Задачам, если Когорта может сохранять поставляемым.

Gateway: войти в отчуждение просто требует ванны, полной воды; в Удобствах 1 безопасно предположить, что Вы можете встроить один в Ваш храм. Наличие Gateway означает, что Ваш храм включает ритуально готовый бассейн, разработанный, чтобы сделать проход легче. Это предоставляет +1 за точку Удобств к попыткам пересечения в Отчуждение, и Удобств 3 Вы можете взять с собой пункты без пункта Силы воли. Возможно, более полезно обладание Gateway означает, что очень легко найти Ваш путь домой, в то время как в Отчуждении Когорта получает +1

за точку Удобств на рулонах, чтобы определить местонахождение их Gateway. Если им не предоставила доступ Когорта, другие Левиафаны не получают эти премии, и пересекающийся в Храм от Отчуждения имеет-1 штраф за точку безопасности Храма.

Частный Бассейн: Любой Левиафан может возратить Ихор через Резонанс с водой; наличие нескольких ванн вокруг может быть принято в Удобствах 1. Частный Бассейн предоставляет больше: есть ли, отклоняя удобное озеро в подвал храма или строя выше подземной реки, у Храма естественно плавная вода в пределах, он - стены. Рассказчики могут отвергать эту особенность, если бы нет никакого практического источника воды, или даже дайте его свободный, если у Храма был бы доступ к нему, такой как морская пещера, жертвующая более привлекательным местоположением за доступ к потоку.

Палата приема: Возможно, Когорта хочет цементировать союз с другой Когортой, возможно это упало на них, чтобы устроить следующую встречу таксона. По любой причине они собираются быть проводящим временем со своими Кузенами и где лучше сделать это, чем ниже 40-футового золотого памятника Вашему богословию? Палаты приема разработаны, чтобы сделать одну вещь: внушительные другие Левиафаны, безотносительно стиля, который выбирает Когорта, предполагают, что это производит на огромное большинство впечатление Левиафанов: Они получают премию ко всем социальным рулонам, где произведение хорошего впечатления полезно: +1 в Удобствах 3, +2 в Удобствах 4 и +3 в Удобствах 5. В более низких Удобствах нет никакой выгоды.

Ритуальная Палата: выполнить ритуал только требует достаточного Рвения, но надлежащий ладан, декорации и гофрированное изменяются, может помочь. Ритуальная Палата предоставляет +1 за точку Удобств к ритуалам. Используя ритуальную задачу восстановить Ихор Ритуальная Палата предоставляет дополнительное очко Ихора в Удобствах 3 и дополнительные два пункта на Удобства 5.

Игровая комната: Левиафаны - существа сильных Недостатков и низкого самообладания. Многие снабжают их Храмы и их культы, чтобы накормить их основные желания. Когда строительство Игровой комнаты выбирает один Недостаток (у Храма может быть много Игровых комнат), проводить час, не отказывая себе автоматически выполняет тот Недостаток. Когда Когорта выбирает, Игровая комната просят, чтобы они объяснили, как она работает: у Обжоры может быть кухня двадцати четырех часов, в то время как Шум Пассивного Левиафана "Комната" может быть дюжиной cultists, кто гарантирует, что он никогда не должен пошевелить пальцем. Предположите, что укомплектование персоналом Игровой комнаты берет одну Задачу, и помните: Даже при том, что Cultists обычно желают, чтобы это было только из-за Следа. С точки зрения этики и Спокойствия Вы должны спросить, что они обошлись бы без Следа. Поэтому думайте дважды прежде, чем построить ту Яму Гладиатора.

[отредактировать]

Порочное наследие (О или ООО)

Каждое из главных Напряжений связано мистически с одним из Семи Грехов. Ваш Левиафан выражает связанный Недостаток его Напряжения, получая его в дополнение к его оригинальному Недостатку или, если это уже был его Недостаток, возвращая две Силы воли, когда он балуется им.

Если Левиафан покупает версию с тремя точками, он не только получает Недостаток - это вытесняет его Достоинство. Он возвращает только одну Силу воли для того, чтобы выполнить его Достоинство и его целый бассейн Силы воли для того, чтобы значительно подчиниться связанному Недостатку его Напряжения. В действительности у него есть одно "Достоинство" - связанный Недостаток его Напряжения - и два "Недостатка": Его оригинальный Недостаток и его оригинальное Достоинство. Если оригинальным Недостатком Левиафана был связанный Недостаток его Напряжения, он вместо этого возвращает две Силы воли для того, чтобы выполнить его Достоинство.

[отредактировать]

Любимый

[отредактировать]

Создание возлюбленного

Есть два пути к Левиафану, чтобы создать Возлюбленного: сознательно или просто посредством их божественного присутствия. Когда кто-то с потенциалом, чтобы стать Любимым проводит незначительное количество времени по Следу (по крайней мере пятнадцать минут) катят Присутствие + Преисподняя, оспариваемая Решением + Самообладание. Глубокая Заслуга Следа добавляет, что каждый умирает к рулону Левиафана, в то время как Приглушенная Заслуга Следа вычитает, каждый умирает от рулона Левиафана. Это относится и к неумышленным и преднамеренным попыткам создать Возлюбленного

Исключительный Успех или Успех для Левиафана: Сделайте запись одного "Любимого Пункта" на листе смертного. Когда у смертного есть Более любимые Пункты, чем их счет *Willpower, они становятся Любимыми.

Связь или Успех для человека: Ничто не происходит.

Исключительный Успех для человека: Удалите один Любимый Пункт.

Этот рулон может быть сделан однажды в день на человека. После расходов двух недель вне Следа Левиафана Любимые Пункты потеряны при уровне два в неделю. Рассказчик не должен фактически сделать эти рулоны или пункты следа; они просто обеспечивают директиву для шкалы времени и вовлеченных вероятностей.

Когда у человека есть Более любимые Пункты, чем половина их Силы воли, (окружите), они получают незначительное расстройство. Это расстройство исчезнет после становления Возлюбленным или выпуска последнего Любимого пункта.

Левиафан может хотеть сознательно создать Возлюбленного. Возможно управление мэром является последним шагом к абсолютно завоевательному городу, они могли бы хотеть того симпатичного мальчика или девочку или только расширить их культ, и они принимают на работу любого, кто может выполнить ритуал, не пропуская церемониальный нож. Как только Левиафан идентифицировал, кто-то уязвимый, выращивая Возлюбленного является расширенным Присутствием + Преисподняя против Решения + рулон Самообладания и стоит одного пункта Ихора, чтобы сосредоточить След. Если Сила воли цели ниже, чем Присутствие Левиафана + Преисподняя, вычитите Преисподнюю Левиафана из их dicepool.

Каждый рулон составляет приблизительно три минуты беседы. Левиафан должен накопить успехи, равные Силе воли смертного. Тто сопротивляются потребностям жертвы накопить успехи, равные Присутствию Левиафана + Преисподняя.

Исключительный Успех для Левиафана: Левиафан делает большие успехи к созданию Возлюбленного. Если Смертный становится Любимым в результате этого расширенного действия, порыв нового вероисповедания восстанавливает пункт Ихора.

Успех для Левиафана: Левиафан делает успехи к созданию Возлюбленного.

Обе стороны получают необходимые успехи на том же самом рулоне: жертва не любимая, но они получают чрезвычайное расстройство в течение недель Преисподней. Левиафан может попробовать еще раз в 10 - дни Преисподней (минимум одного).

Успех для жертвы: жертва делает успехи к возможности избежать тисков Левиафана. Должен акклиматизироваться достаточно успехов, они не будут становиться любимыми, но получать серьезное расстройство в течение дней Преисподней. После 20 - дни Преисподней Левиафан может попробовать еще раз.

Исключительный успех для жертвы: жертва делает большие успехи к возможности избежать. Если они выигрывают это расширенное действие, которого они избегают главным образом целый с незначительным расстройством, которое длится остальную часть дня, Левиафан должен ждать 30 – дни Преисподней, чтобы попробовать еще раз. Если они привязывают действие, предполагают, что они преуспели, но без Исключительного Успеха.

Катастрофические умственные расстройства за короткий период времени обычно не остаются незамеченными. Большинство людей, которых Левиафан пытается принять на работу, почти наверняка избежит ее в будущем, однако, приобретенное расстройство может препятствовать тому, чтобы они делали очевидное вычитание.

[отредактировать]

Психотерапия

Так легко, как Левиафан может пожрать людей ниже рядов бритвы острые зубы или сокрушить их с божественной силой, Левиафан может напасть на умы ее противников. Причинение ужасных умственных травм или превращение людей, Любимых с не чем иным как ее самым присутствием.

Использует ли Левиафан просто умственные нападения в качестве его предпочтительного оружия в бою или находится на кампании вербовки для его Культовых людей, не существуют в вакууме. У большинства людей есть друзья и семья, чтобы высматривать их, и даже изолированные люди могут понять, когда они нуждаются в помощи и ищут ее. Если роль характера в истории - не что иное как бой *diserpool*, вероятно, не необходимо отследить их продвижение через терапию. Вместо этого эти правила могут использоваться для ключевых людей или для того, когда игроки играют смертных, которые достаточно неудачны к секущим цепям с Племенем.

[отредактировать]

Врезка: В случае, если это нуждалось в высказывании.

Правила, представленные здесь, не находятся в так или иначе воображаемом, чтобы быть точным размышлением о реальной медицинской практике и не должны использоваться вместо фактической профессиональной помощи или относиться действительность вообще.

Одна возможность состоит в том, чтобы включать убежище или врача как главный характер в Вашей истории. Любой как антагонист (возможно, финансируемый *Marduk*) или фольга для Когорты, напоминания повреждения, которое Племя оставляет по их следу или просто потому что важные *NPCs* найдены там. Для дальнейшего совета относительно включения больниц и расширенной системы психического здоровья см. Убежище *WoD*.

[отредактировать]

Системы для психотерапии

Психотерапия, могут ли основанный на том, чтобы говорить с пациентом, наркотики или другие методы использовать ту же самую систему. Так как терапия так же о доверии и сочувствии, как это о лечении лекарством, Расширенная Манипуляция + рулон Медицины. Рулон однажды за сессию терапии, несовместные пациенты могут оспорить этот рулон с Самообладанием + Отговорка.

Когда достаточно успехов достигнуто: 10 для умеренного расстройства, 20 для майора и 30 для чрезвычайного Расстройства Расстройство можно послать в освобождение. Пока пациент не болеет серьезной травмой, прекращает брать их лечение или переносит применимый сверхъестественный эффект, они больше не переносят штрафа за то расстройство. Расстройства, причиненные сверхъестественными полномочиями, требуют половины успехов и удалены надолго, если не указано иное.

Любимое условие могут рассматривать врачи точно так же, как Расстройство. Целевые успехи равняются 15 + дважды Решение. Человек, который замечает их умственное расстройство на пути к становлению возлюбленным, мог бы также искать терапию. Рассказчик должен сделать выбор в зависимости от того, что более полезно для потенциального Возлюбленного. Любимый они делают Решение + рулон Самообладания в конце успешной сессии как нормальный, каждый успех, удаляет один Любимый Пункт. Альтернативно воздержитесь от заключительного рулона и вместо этого обратитесь, полные успехи и на рулоне врача и на пациента на любых рулонах должны были сопротивляться становлению Возлюбленным максимум к +5. Премия уменьшается одной в неделю.

Левиафаны могут также пойти для терапии, действительно успешная терапия делает превосходное оправдание за увеличение Спокойствия. Однако, Племя сталкивается с существенными проблемами из-за Следа и их собственных характеров. Игрок Левиафана должен рассмотреть быть несовместным, возможно сосредотачивая След, даже когда это находится в их интересах не также. Это не легкий разговор о травмирующих или виновных воспоминаниях, и у Племени есть намного меньше сам контроль, чем большинство людей (одна возможность состоит в том, чтобы потребовать успешного Спокойствия или Решения + рулон Самообладания, если Левиафан хочет сотрудничать). Даже если Левиафан сотрудничает, Рассказчик должен сделать Любимые рулоны для врача. Если они получают даже единственный Любимый пункт, все рулоны терапии в-1 должным к недовольному восхищению и уменьшенной способности оставаться объективными. Когда врач - половина пути к становлению Любимым увеличением этот штраф Присутствию Левиафана, максимуму пять. Фактический Возлюбленный всегда страдает-5 к предоставлению терапии. Одна возможность избежать этого для Левиафанов, чтобы обменять сессии терапии от каждого другие cultists (-1 штраф), но немногие доверяют культу другого Левиафана их самые темные тайны.

Атолл как врач был бы интересной возможностью. Такая ситуация позволила бы легкий доступ Левиафана Атоллу столько, сколько он мог предоставить взносы и убедить Атолл, что у него есть фактическая потребность терапии. Учитывая факты жизни как Левиафан второй не был бы трудным. Атолл не получает специальных премий для терапии кроме обычной неспособности Левиафана использовать Отговорку против Атоллов, однако обычные премии для доступа к Атоллу применяются также, как и обычные риски.

[отредактировать]

Исключительный размер

Из рассказов о судах пожирания Кракена ко всем островам в конце черепахи кровь Tiamat всегда связывалась с большим размером. Борется ли десятифутовый Левиафан в Идеале с пятифутовым человеком, или намного более великое зрелище приведено в действие, Вы можете использовать следующие правила для боя в весьма различных размерах.

Большая воюющая сторона получает следующие преимущества:

Автоматические Успехи на успешном нападении или рулоне Силы. В двух или больше классах размера выше противника это решено как кратное число Силы в бою схватки или Повреждении оружия в расположенном бою. Проникновение брони, Автоматические Успехи или другие особенности оружия не затрагивают Автоматические Успехи, предоставленные размером.

Длительность

Подразделение повреждения. Разделите повреждение, взятое после применения Длительности и любых других способностей, которые уменьшат повреждение. Окружить.

Броня, Длительность и подразделение повреждения, предоставленное размером, складывают, и с приземленной и, и со сверхъестественной защитой, однако, они разделены на два когда стоящийся против любого нападения, которое наносит Ухудшенный ущерб.

Вычисляя размер: ручное оружие Удовольствия как размер типичного владельца и транспортного средства установило оружие как размер транспортного средства. Оружие, специально предназначенное для целей несколько классов размера, больше, чем себя (таких как противотанковая ракета), нужно рассматривать один больше класс размера. Оружие, разработанное для целей несколько классов размера, меньших, чем себя (таких как оружие антипехоты на резервуаре), нужно рассматривать как один меньший класс размера.

[отредактировать]

КЛАСС РАЗМЕРА категорий размера РАЗМЕР

1	0
2	1
3	2-3
4	4-7
5	8-14
6	15-19
7	20-24
8	25-29
9	30-34
10	35-40
11	41 +

[отредактировать]

КЛАССЫ РАЗМЕРА премий размера ВЫШЕ ПРОТИВНИКА ПРЕМИЯ ПОВРЕЖДЕНИЯ
ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

1	+1 успех	0	0
2	*2 Успеха	1	0
3	*5 Успехов	2	3
4	*10 Успехов	4	4
5	*15 Успехов	8	6
6	*20 Успехов	15	10
7	*30 Успехов	20	15

[отредактировать]

Размер, точность и броня

В WoD, катящем отказ на силе атаки, не означает, что нападение отсутствовало, и когда цель больше, чем некоторая строительная точность редко - беспокойство. Большинство Отказов, которые катят против огромного Левиафана, является фактически подпрыгиванием пуль, он толстый, скрываются, или безопасно захоронение себя в пределах слоев кожи и жира, более густого, чем человек высок. Чтобы представлять это, когда владеющийся против большей цели, любое оружие с Проникновением Брони может добавить свой счет AP непосредственно к фонду нападения до предела +3 игр в кости для каждой разницы в размерах категории.

Оружие Проникновения Брони может проигнорировать пункты брони или дать игру в кости премии против более крупных существ, но не обоих. Если у Левиафана есть Броня тогда, оружие Проникновения Брони имеет свой обычный эффект, любые пункты в Броне, Проникающей выше оценки Брони, могут быть превращены в игру в кости премии до обычного максимума.

Против Левиафанов любое оружие, которое наносит электрический Ущерб, как могут полагать, получает максимальную премию для оружия Проникновения Брони, даже если у этого нет Брони, Проникающей при нормальных обстоятельствах. Обратите внимание на то, что электрическое оружие будет все еще уменьшено подразделением Длительности и Повреждения, предоставленным размером; по льготному тарифу для оружия та причина Ухудшенное Повреждение.

Глава 4: Сверхъестественные Полномочия

“Вы можете заполнить его скрывающиеся с гарпунами или его головой с рыбацкими копьями? Если Вы положите руку на нем, то Вы будете помнить борьбу, и никогда не делать его снова! Любая надежда на подчинение его ложна; простой вид его пересиливает.”

Работа 41:7-9

Добавление мистических преимуществ – и несчастий - которые отделяют Племя от человечества, является исследованием власти, доступной от родословной их Прародителя. В то время как Преисподняя измеряет степень, до которой Левиафан достигает соглашения с его или ее происхождением, этот метод исследования не единственный, доступный им. Школы Племени подчеркивают подход к определению сам, и часть той цели - реализация и восстановление потерянной власти Племени.

Большинство Левиафанов не тратит особенно много энергии, просто пытаются получить мистическую власть. В то время как такие вещи могут обеспечить значительный контроль над непосредственными обстоятельствами жизни Левиафана, копание глубоко в родословной вовлекает подтверждение жестокости Племени в путь, который может быть пугающим к опасному Левиафану, и даже более уравновешенные и устойчивые члены Племени часто находят, что чувствуют себя более "устойчивыми", проводя их время на других исследованиях. По крайней мере, часть этого беспокойства происходит от факта, что власть Племени выражается недостаточно хорошо в гуманоидном облике – член Племени должен стать чудовищным, чтобы использовать знания, закодированные в его крови.

[отредактировать]

Остатки

Авеню сверхъестественной власти, открытой для Племени, упоминаются как Остатки. Остаток понят как просто, что, фрагментарный остаток некоторого аспекта власти Прародителей, которым Левиафан, с исследованием, может стремиться подражать. Понимание Остатка, так же как концепция Левиафана того, как та власть достигнута, формирует чудовищные формы Левиафана – чем ближе он двигает далекие пределы своей поддающейся трансформации способности, тем больше власти Остатка сделано явным. Размышление и исследование Остатка также служат методом формирования личного изображения потерянного наследия Племени – Школа Левиафана формирует пути, которыми он постигает Остатки и пути, которыми они становятся физически явными, поскольку он пытается достигнуть понимания своей родословной, которая дает ему цель стремиться. Другими словами, исследование Племени Остатков - часть их попытки построить идеальную форму, в которой они будут чувствовать себя “полными.”

У Племени есть доступ к семи Остаткам, соответствуя семь большинство главных Напряжений. Все способности Племени подпадают под одеяло одной из этих семи категорий и могут быть далее

подразделены на Каналы. Канал - часть целого – члены Лагеря Абзу склонны именовать их как несовершенные испускания прекрасных понятий – и служит управляемой частью иначе массивного понятия. Левиафаны исследуют Остаток, постигая его индивидуальные Каналы. Самые прямые из них упоминаются как Наследственные Каналы – они представляют определенные физические понятия, которые должны быть схвачены прежде, чем более тайные Каналы Потомка могут быть поняты. Каналы потомка вовлекают заклинание и руководство сил в команде Племени и, как таковые, требуют большей степени центра и власти Ихора призвать.

Остатки - подарок, разделенный всеми членами Племени. В то время как данное Напряжение может одобрить определенные аспекты родословной, нет никаких аспектов власти Племени, которая не может быть получена Левиафаном, который подвергается надлежащему исследованию. На практическом уровне это означает, что нет никаких Каналов, которые уникальны для данного Напряжения или Школы, и даже если бы небольшая группа Левиафанов "обнаружила" потерянный Канал, то маршрут, которым они следовали к этому открытию, не мог быть единственным – посредством размышления и экспериментирования, для Левиафана с бесконечным временем (и терпением) будет возможно схватить каждый Канал каждого Остатка. Дорожная карта к этим чертам, в конце концов, содержится в крови каждого Левиафана и воспроизводится в несовершенных фрагментах в семьях, которые родили их.

[отредактировать]

Неотъемлемые права

Замечательно, первые предварительные шаги, сделанные в исследовании Остатка, имеют тенденцию покрывать подобную землю, независимо от того Канал, который рассматривают или методы рассматриваемого Левиафана. Эти "точки соприкосновения" представляют Неотъемлемое право Остатка – самое основное выражение того Остатка, маленькое благословение, к которому у любого Левиафана, который исследовал тот Остаток, есть доступ в любой форме. Уловка, предлагаемая Неотъемлемым правом, обычно ограничивается, предшественник к более формальным полномочиям Остатка, но большинство членов Племени находит, что способность произвести их Неотъемлемые права в любое время больше, чем составляет из-за отсутствия захватывающего эффекта.

Механически, Неотъемлемое право - единственная власть, доступная Левиафану независимо от формы, которая имеет один эффект и связанную стоимость Ихора. Просьба Неотъемлемого права вовлекает или преобразование или незаметное количество изменения – это берет сверхъестественное понимание, чтобы отметить их использование. Левиафан получает доступ к Неотъемлемому праву Остатка после покупки любого из ее Наследственных Каналов.

[отредактировать]

Адаптация

Сравнительно, есть пути, которые Левиафан может избежать брать в их исследовании Канала, определенных способов мышления или вариантов адаптации, которые только становятся очевидными для тех, которые ищут их определенно. Племя именует эти разработки Остатка как его Адаптация. Они имеют несколько большее социальное и умственное значение к Левиафану, чем сами Каналы, поскольку они - улучшения, которые сознательно разыскиваются – усваивая эти черты, Левиафан вносит претензию относительно того, что он верит его (или даже), идеальная форма должна быть. В то время как маркировка родословной Прародителя заставляет Напряжение одобрять определенные Остатки, это - желание Левиафана, который ведет его, чтобы с большей готовностью предпринять группу Адаптации.

Механически, Адаптация походит на Заслугу – характерная особенность, купленная отдельно от других черт. Адаптация привязана к Остаткам или Каналам, и обеспечивает связанным полномочиям или дополнительные выгоды, новые авеню использования или уменьшенные ограничения. У адаптации всегда есть физический маркер, который делает их с готовностью очевидными для наблюдателей – истинный ученый Племени мог бы даже быть в состоянии идентифицировать Школу Левиафана и справился с Каналами от наблюдения его Адаптации.

[отредактировать]

Страница врезки: повышающие признак каналы

Много Каналов предоставляют Левиафану премии к определенному Признаку. Они следуют за общим шаблоном, в зависимости от того, является ли Признак от Власти, Изящества или группы Сопротивления. Чтобы экономить на пространстве, основные шаблоны ниже с определенными деталями, перечисленными под индивидуальным Каналом.

[отредактировать]

Признак власти, повышающий наследственный канал

“Глубина 0”: Неотъемлемое право, как соответствующий

“Глубина 1”: 9 - Снова на рулонах с (Признаком)

“Глубина 2”: Как выше, и +1 к Признаку

“Глубина 3”: Как выше, но теперь 8 - Снова на рулонах, и когда Левиафан тратит Силу воли на активное (Признак) - базируемый рулон, они получают +5 игр в кости вместо +3.

“Глубина 4”: Как выше, но теперь +2 к Признаку

“Глубина 5”: Как выше, и действуя не встретивший сопротивления или несопротивлявшийся, Левиафан может выполнить (Признак) действия как механические действия.

“Глубина 6”: Как выше, но теперь +3 к Признаку; (уникальная власть)

[отредактировать]

Признак изящества, повышающий наследственный канал

“Глубина 0”: Неотъемлемое право, как соответствующий

“Глубина 1”: (Уникальная Власть)

“Глубина 2”: Как выше, и 9 - Снова на рулонах с (Признаком).

“Глубина 3”: Как выше, и +1 к Признаку, и когда Левиафан тратит Силу воли на активное (Признак) - базируемый рулон, они получают +5 игр в кости вместо +3.

“Глубина 4”: Как выше, но теперь 8 - Снова; (Уникальная Власть)

“Глубина 5”: Как выше, но теперь +2 к Признаку.

“Глубина 6”: Как выше; (уникальная власть)

[отредактировать]

Признак сопротивления, повышающий наследственный канал

“Глубина 0”: Неотъемлемое право, как соответствующий

“Глубина 1”: Когда Левиафан использует (Признак), чтобы сопротивляться катившему действию, его нападавший не извлекает выгоду от 10 - Снова. 9 - Снова или 8 - Снова "ухудшит" один шаг.

“Глубина 2”: Как выше, но теперь нападавший без перерулонов отрицает один успех для каждого "1", катился. 9 - Снова не "ухудшится" ни к какому перерулону, в то время как 8 - Снова "ухудшится" к 10 - снова.

“Глубина 3”: Как выше, и +1, чтобы (Приписать) и Левиафан повышает его сопротивление на 4, не 2, тратя Силу воли, чтобы увеличить Признак.

“Глубина 4”: 8 - Снова не "ухудшится" ни к какому перерулону.

“Глубина 5”: Как выше, но теперь +2, чтобы (Приписать); (уникальная власть)

“Глубина 6”: Как выше, нападавшие не извлекают выгоду ни из каких перерулонов ни при каких обстоятельствах; (уникальная власть)

В Глубинах 2 и 4, Левиафан также получает 9 - снова и 8 - снова свойства для неоспоримых рулонов, включающих Признак. В Глубине 3, он получает +5 игр в кости вместо +3, расходуя Силу воли, чтобы улучшить рулон, включающий Признак.

[отредактировать]

Врезка: укладка многократных премий

Одна вещь, в которой Левиафаны действительно хороши, увеличивает их собственные способности посредством Преобразований. Довольно вероятно, что у Левиафана будут многократные Каналы, увеличивающие черту. Когда это происходит стек Каналов следующим образом:

Когда Левиафан извлекает выгоду к изменению в броске костей: такой как 9again, 8again, Механические Действия или автоматические Успехи выбирают лучшего механика из всех Каналов. Если есть двусмысленность, игрок выбирает перед вращением.

Левиафан может только извлечь выгоду от единственного пассивного увеличения до любого Признака, Умения, Брони или естественного вооружения. Пассивное увеличение - то, которое происходит автоматически с Преобразованием, таким как любой Признак, повышающий Наследственные Каналы или Каналы, которые добавляют Преисподнюю к Умению. Если больше чем одна пассивная Выгода применяется, используют самую большую выгоду и игнорируют всех других. В целях этого правила "единственная выгода" состоит из одного Канала и любой соответствующей Адаптации того Канала.

Выгода для Признаков, Навыков, Брони и естественного вооружения, которые требуют, чтобы расходы Силы воли или Ихора активировали стек пассивной выгодой; однако, только одна такая выгода может быть активной для особого Признака, Умения, Брони или оружия в любой момент.

Каналы, которые непосредственно приносят пользу полученной черте, такой как Скорость, здоровье или Защита всегда, складываются.

Размер от Канала складывает с естественным увеличением Размера от Преобразования, но два дополнительных Размера от двух отдельных Каналов никогда не могут складываться.

Каналы, которые обеспечивают уникальные эффекты, не изменяя бросок костей или черты Левиафанов, такие как превращение невидимого Левиафана или отравление никого пораженного естественным оружием, не охвачены вышеупомянутыми правилами. Вообще они, как может предполагаться, складывают с чем-либо.

[отредактировать]

Остатки понимания

Есть бесчисленная адаптация, которая разрешает естественным животным различать удивительные степени информации от их среды - органы, которые измеряют электрические импульсы, вид и интерпретируют ароматы и адаптацию, которая "чувствует" впечатление, произведенное, побеждая рыбу в воде. Все эти различные чудеса биологии - и сверхъестественные улучшения вне пределов плоти - доступны Племени. У Прародителей, если мифам нужно верить, были чувства, которые могли бы измерить дрожь мыслей в главах их добычи или проникнуть в пределы пространства и времени. В то время как их потомки не могут

внести такие грандиозные претензии, остающиеся фрагменты этих невозможных подарков все еще внушительны.

Те члены Племена, которые исследуют реликвии их потерянной цивилизации, видят эти подарки как представлено колесом пристальных глаз или как зеркало цвета индиго, линза или драгоценный камень. Прародителем, самым знаменитым за восприятие, является Lahamu, предок Lahamin, все же у Taninim, Нью и Напряжений Bahamutan также есть сильное схватывание этих талантов.

[КАРТИНА: символ Понимания: колесо пристальных глаз. Выше его единственная волнистая линия, которая представляет вершину моря и выше этого, является солнцем. Это изображение служит отметкой уровня воды]

[отредактировать]

Неотъемлемое право понимания

Неотъемлемое право Остатка Понимания - Пристальный взгляд Глубин. На его просьбу видение Левиафана прекращает ослабляться водным путем, и он уменьшает связанные с темнотой штрафы видения своей Преисподней. Он может не спускать своих глаз, открытых подводный, независимо от качества воды, без дискомфорта. Эти эффекты длятся остальную часть сцены.

Стоимость: 1 Ихор

[отредактировать]

Сверкающие глаза суждения (наследственный канал)

Пристальный взгляд Левиафана снимает обман и всматривается в сердце вопросов – он ищет черноту в ядре всех проблем и читает линии вины в лицах других.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Понимания

“Глубина 1”: Когда Левиафан использует умение Сочувствия, чтобы прочесть другой характер, она может видеть форму души цели. Это проявляет к ее чувствам как Аура вокруг цели. Для остальной части сцены она знает обо всех чувствах, которые цель испытывает и их степень.

“Глубина 2”: Как выше, но Левиафан также знает о характере цели (смертный, атолл, Ahab, Левиафан, или даже другой supernaturals, если она столкнулась с ними прежде), и грубо [Черта Власти].

“Глубина 3”: Как выше, но теперь Левиафан добавляет ее Преисподнюю к использованию умения Сочувствия.

“Глубина 4”: Как выше, но теперь понимание Левиафана души так полно, что неотличимо от телепатии. Она знает о поверхностных мыслях о любом, душу которого она в настоящее время чувствует. Левиафан может также использовать ее умение Сочувствия (Остроумие + Сочувствие + Преисподняя против Самообладания Цели + Черта Власти), чтобы исследовать умы других характеров.

- 1: Левиафан ищет информацию больше чем день и меньше чем год.

- 2: Левиафан ищет похороненную или не сознающую информацию.

“Глубина 5”: Как выше, но однажды за раунд Левиафан может использовать умение Сочувствия рефлексивно.

“Глубина 6”: Как выше, и Левиафан знает Достоинство, Недостаток, и [Черта Этики] любого характера, душу которого она видела.

Адаптация

Свет Правды (О) Подробно 1 и ниже, глаза Левиафана (или тело или некоторый новый и ужасающий орган) испускает свет – примерно эквивалентный искусственному освещению (приблизительно ярд освещения). В этом регионе Уязвимые для следа предметы проигрывают 10 - снова на их рулонах Отговорки.

Фонарь Позора (ОО, требует Света Правды): В Глубине 3 и ниже, интенсивность света увеличивается до того из фонаря, и его свет удаляет способность Уязвимых для следа предметов возратить Силу воли от их Недостатка. Уязвимые для следа предметы на свету страдают, штраф их Отговорке проверяет равный Преисподней члена Племена.

Костер для Грешников (ООООО, требует Фонаря Позора): В Глубине 6, интенсивность света увеличивается до того из костра (десять ярдов освещения). В дополнение к другим эффектам Уязвимые для следа существа на свету не могут использовать Отговорку против Левиафана вообще. Это включает использование тайных способностей, которые вовлекают Отговорку, такую как Запутывать способность “Знакомый Незнакомец” (Вампир pg 137).

[отредактировать]

Врезка: ауры

У левиафанов есть три отдельных Ауры: Человек, Божественное и Скотское. В высоком Спокойствии падают эти три, разбросанные друг в друга, но как Спокойствие, они становятся ясно отдельными и водоворот друг вокруг друга как вода в шторме с признаками показа природы господства над другими двумя. Аура Левиафана огромна, покрывая полноту его Следа, надавливающего на Ауру любого Следа Уязвимый человек, которого они охватывают. Когда два Левиафана встречают свою прессу Ауры друг против друга в середине между ними.

Человеческая внешность ауры Левиафана точно так же, как Аура регулярного человека, Скотская природа похожа на ауру регулярного животного; как люди, но с более абсолютными цветами и менее эмоциональным диапазоном. И Божественная Аура, Божественная аура странная. К Левиафану это довольно постижимо, это просто похоже на окно в Отчуждение, хотя детали слишком маленькие, чтобы разобрать. Кому-либо еще Божественная Аура иногда похожа на невозможные иностранные цвета, иногда как богохульные символы в непостижимом алфавите; обычно такое чувство, что большие и ужасные секретные истины находятся только на кончике Вашего языка.

Ора Возлюбленного похожа, что кто-то порвал зазубренные куски из их регулярной ауры. Проблески божественной Оры Левиафана могут иногда замечаться в промежутках.

У Атоллы есть нормальный человек Ора. Однако, это тянет ауру любого Левиафана к нему, и спокойствие присутствия Атоллы видимо в Левиафанах, как будто соседние Левиафаны были несколькими точками Спокойствия выше.

У гибридов Есть полностью человеческие Ауры; когда они испытывают недостаток в агентурной разведке, Аура Гибрида более проста, чем человек, но более сложна, чем животное.

[отредактировать]

Один мозг, много Умов (наследственный канал)

В то время как современные существа печально ограничены формированием, но единственное сознание от предложений их мозга, Левиафаны испытывают недостаток в ограничениях, которые связывают такие меньшие существа. Поскольку их предки однажды сделали, они могут поддерживать хор скоординированных душ в пределах их мозгов.

Один Мозг, Много Умов - Канал Повышения признака Изящества. Это приносит пользу Остроумию и имеет следующие уникальные полномочия:

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Понимания

“Глубина 1”: характер может взять в каждой детали его среды сразу. Он игнорирует (Преисподняя) пункты штрафов от внешних отвлечений (включая маневры в бою и штрафах защиты от многократных нападавших) или преграды (включая плохую видимость, покрытые следы, и так далее).

“Глубина 4”: Как выше, и выполняя Основанный на остроумии сбор информации проверяют, что Левиафан может одновременно исследовать до (Остроумия) характеры или объекты в сенсорном диапазоне. Например, Левиафан мог катить Остроумие + Сочувствие однажды, чтобы определить, был ли какой-либо из характеров вокруг него обманчив эта сцена.

“Глубина 6”: Как выше, и когда Левиафан действует против человека, на котором он сосредоточил свой след, если тот человек (Сила воли + Черта Власти) не превышает Левиафана (Остроумие + Преисподняя), рулоны Левиафана дважды и берет лучший результат.

Адаптация

Глаз Умов (О): В Глубине 1 или ниже, Левиафан может использовать его Остроумие, чтобы определить Защиту, даже если его Ловкость ниже.

Разведка роя (ООО): количество времени это берет характер, чтобы выполнить Расширенное Умственное Действие, разделено на характер (Преисподняя + 1). Например, в Преисподней 1, действие, которое обычно занимало бы час за рулон, занимает половину часа вместо этого.

[отредактировать]

Подделывающее империю всеведение (наследственный канал)

Прародители воплотили все, что было и является и будет. Их был знаниями звезд и потоков: тайны образца, энергии и вопроса.

Подделывающее империю Всеведение - Канал повышения Признака власти. Это затрагивает Разведку и имеет следующие уникальные полномочия:

"Глубина 6": Когда характер сосредотачивает его след на человеке, чей (Сила воли + Черта Власти) не превышает Левиафана (Разведка + Преисподняя), он может потратить мгновенное действие и 1 Силу воли, чтобы отлично проанализировать цель. Рассказчики поощрены разделить все соответствующие черты затронутой цели, включая Признаки, тип существа, Двигательные навыки и видные Достоинства по крайней мере. Неодушевленные объекты, как полагают, имеют (Сила воли + Черта Власти) 0. Эта способность не предоставляет способность проникновения в суть индивидуальности характера или предыстории вне присужденных листом характера.

Адаптация

Следите По Вопросу (ОООО, требует Преисподней 3 +): В Глубине 6, характер может потратить пункт Силы воли, чтобы заменить его Силу или Ловкость с его Разведкой для сцены.

[отредактировать]

Семья Ороборуса (наследственный канал)

В исконном океане текло время, как все воды сделали. Некоторые великие животные того океана вытянулись вдоль таких потоков и пожрали их pasts и будущее в единственных больших глотках. Этот подвиг лежит за пределами современных Левиафанов, но они могут все еще охотиться на странные водовороты времени.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Понимания

“Глубина 1”: Левиафан может использовать его пять нормальных чувств различить прошлое и будущее. Он катит Остроумие + Оккультизм, чтобы интерпретировать "сенсации" от человека, местоположения или объекта, которые происходят от семи минут, отделенных от подарка в любом направлении. Эти "сенсации" не выполняют своих обязательств к самому "важному" или внушительному случаю в период времени, ощущаемый, и обеспечьте только намеки. Рыбак, который утонет, мог бы обеспечить вкус соленой воды, например. События считают "важными" базируемый прочь некоторого понятия их "знаменитости" и импорта в предмет.

“Глубина 2”: Как выше, но теперь максимальное время составляет семь часов в любом направлении.

“Глубина 3”: Как выше, и характер может добавить его Преисподнюю ко всем рулонам предсказания.

“Глубина 4”: Как выше, но теперь максимальное время составляет семь дней в любом направлении. Это занимает один час концентрации.

“Глубина 5”: Как выше, но теперь максимальное время составляет семь месяцев в любом направлении. Это занимает три часа.

“Глубина 6”: Как выше, но теперь максимальное время составляет семь лет в любом направлении. Это занимает шесть часов. Кроме того, Левиафан может "видеть" временные аномалии так же как необычные изменения в ткани судьбы. Это разрешает ему использовать нормальные чувства отметить присутствие мистически деформированных судеб или областей, в которых сверхъестественные средства использовались, чтобы исказить время.

Адаптация

Божественная Перспектива (ООО, Преисподняя 2): В Глубине 6 Левиафан может признать природу временных аномалий и изменений к судьбе, не только замечают их существование.

Третий Глаз (ОО или ОООО, Преисподняя 4 или 5): В Глубине 6, Левиафан может рефлексивно и постоянно получает сенсорные данные от людей и объектов, который расширяет до семи минут в любом направлении в их личном графике времени, как детализировано менее чем Третий Глаз. Версия с четырьмя точками этой Заслуги собирает информацию в течение максимум семи часов.

[отредактировать]

Глаз осторожного божества (канал потомка)

Левиафан может поехать на чувствах своих последователей, используя их глаза и уши, чтобы расширить его досягаемость и рассмотреть мир от безопасности.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Понимания

“Глубина 1”: Левиафан может разделить чувства Возлюбленного в пределах (Преисподняя x 10) ноги, видя и слыша то, что они делают. Левиафан находится в трансе (не осознающий, никакая Защита), делая это, и независимо не катится, чтобы заметить вещи - он или она просто чувствует то, что делает предмет. Левиафан должен знать, что неопределенное руководство к предмету выявляет в - они не могут предположить, пока они не получают правильный ответ, как бы то ни было. Предмет знает об этом эффекте. Это длится пока не закончено до конца сцены, или пока предмет не покидает целевую область. Левиафан должен закончить эффект переместиться и действовать свободно. Люди, которые могут видеть в Сумерки, могут быть в состоянии видеть, что Левиафан колеблется около его цели; если понимание человека ограничено определенными видами предприятий Сумерек для Левиафанов, соответствующая черта - способность чувствовать звездные проектирования.

“Глубина 2”: Как выше, но в пределах (Преисподняя x 10) дворы.

“Глубина 3”: Как выше, но в пределах (Преисподняя x 100) дворы. Левиафан может теперь израсходовать 1 дополнительный Иخور, чтобы предназначаться для любого Mortal или Lahmasu вместо просто Возлюбленного. Планирование для несклонного предмета требует Оспариваемого рулона (Присутствие + Исследование + Преисподняя против Решения). В дополнение к руководству к предмету Левиафан должен также или знать имя цели или быть в состоянии видеть их с голым (если сверхъестественно увеличено) глаз.

“Глубина 4”: Как выше, но в пределах (Преисподней/2) мили.

“Глубина 5”: Как выше, но в пределах (Преисподней) мили.

“Глубина 6”: Как выше, но в пределах (Преисподняя x 10) мили. Левиафан может израсходовать 3 дополнительных Иخورа, чтобы предназначаться для несклонных предметов, которые уязвимы для Следа - это требует Оспариваемого рулона (Присутствие + Исследование + Преисподняя против Решения + Черта Власти). Нормальные ограничения для того, чтобы предназначаться нелюбимый применяются.

Адаптация

Мягкое прикосновение (О), Если Отговорка Левиафана + Преисподняя больше, чем Сила воли предмета + Черта Власти, они не знают о том, чтобы быть проверенным. Это не препятствует тому, чтобы предмет сопротивлялся, если не желающий - в этом случае жертва, должен они быть затронутым, зная, что они подвергались умственному нападению, но не знает, "похищаются" ли они все еще или нет.

Центр раскола (ООО): Подробно 3 и ниже, когда Левиафан наслаждается чувства Возлюбленного, они сохраняют понимание и их среды и их предмета. Левиафан может также решить не использовать чувства предмета некоторое время, возвращая способность обычно действовать, не ломая связь.

Всевидающий (ОООО, требует Центра Раскола): В Глубине 6, Левиафан в состоянии действовать свободно, одновременно используя чувства Возлюбленного.

Помазание Пророка (ОООО): Левиафан может отряды тело ее Возлюбленного, чтобы использовать в качестве ее олицетворения. Она использует физические Признаки Возлюбленного, но ее собственные Навыки, Умственные Признаки и Социальные Признаки. Она не может использовать Каналы (даже чисто экстрасенсорные Каналы), но она может привести ритуалы, использовать любые Мутации, которыми обладает Возлюбленный, и она проектирует свой След и его связанные эффекты через ее олицетворение. Левиафан должен остаться неподвижным, в то время как эта власть в действительности.

Глаз без крышки (ООООО, требует Всевидающий, Мажущий Пророка и Преисподнюю 6): Подробно 6 Левиафан может получить сенсорную информацию о чем-либо в пределах (Преисподняя x 100) мили ее положения. Глаз Без крышки проникает во все приземленное укрывательство и преграду, позволяя ее пользователю, например, см. внутренние органы человека или внутренние работы сейфа. Только экстрасенсорная опека или Символ Marduk могут защитить от пристального взгляда Левиафана. Ища далекие цели, Левиафан просто должен преуспеть на Присутствии + Исследование + рулон Преисподней (отклоненный любым сверхъестественным укрывательством, затрагивающим его желаемую цель), чтобы определить местонахождение его цели, хотя это может сосредоточиться только на одном предмете за один раз. Кроме того, пока это остается в Форме Идеала, пользовательская прибыль (Преисподняя) автоматические успехи на любых рулонах восприятия, связанных с его непосредственной средой даже когда не сознающий, делая существа с этой Адаптацией почти невозможными удивить. Поскольку всегда Левиафан видим в сумерках, где это - внимание, сосредоточен.

Призрачные Мечты (ОО, требует Помазания Пророка, Проникая в Завесу Дремоты): Левиафан может использовать Помазание Пророка, мечтая. Левиафан сталкивается с обычными проблемами, пытаясь расколоть его центр между Пророком и его собственными способностями, такими как обычное использование Проникновения в Завесу Дремоты.

[отредактировать]

Воспоминания перед временем (канал потомка)

Вне границ мира, как это теперь, существуют непредполагаемые чудеса. Некоторые Левиафаны могут сделать больше, однако, чем воображают их. Для некоторых память об этих вещах присутствует и ужасна, и ждущий, чтобы быть названной к переднему.

Бассейн игры в кости: остроумие + оккультизм + преисподняя

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Понимания

“Глубина 1”: Левиафан может опуститься в запас наследственной памяти и вызвать в воображении знание Умения, которым это не обладает. Это может использовать Умение при оценке 1 для многих рулонов, равных ее успехам.

“Глубина 2”: Левиафан теперь использует закливаемые навыки при оценке 2.

“Глубина 3”: Левиафан может теперь израсходовать 1 дополнительный Иخور, чтобы включать Специальность рядом с заклиняемым умением.

“Глубина 4”: Левиафан теперь использует заклиняемые навыки при оценке 3.

“Глубина 5”: Левиафан теперь использует заклиняемые навыки при оценке 4.

“Глубина 6”: Левиафан может израсходовать 3 дополнительных Ихора, чтобы заклинять Умение с сопровождающей Специальностью при оценке 5 или двух навыков, каждого с ее собственной Специальностью, при оценке 3.

Адаптация

Длительность Впечатления (О): используя Глубину 1 повторение этого Канала, Левиафан может "заклинять" память вместо Умения, он еще может пойти, когда он сначала получил понимание в матке матери без штрафа. Если он сделает так, то он вновь переживет память с перспективы от первого лица с прекрасной ясностью. Левиафан автоматически извлечет выгоду из любых успешных рулонов, если он успешно перевел тот древний текст или заметил скрытую кнопку в первый раз, когда он не забудет делать так, однако Левиафан может сделать дополнительные рулоны. Если Левиафан не перевел текст прежде, чем книга была сожжена, он может вновь пережить память, выучив санскрит. Возрождение памяти требует, чтобы Левиафан спал на одну десятую времени памяти, хотя они могут быть пробуждены, как они были бы от любой другой мечты.

Наследственные Воспоминания (ООО, Требуется Преисподней 3, Осаждая Башню Желания, Ассимиляции): Подробно 6 поиск Левиафана глубоко в пределах ее собственной генетики, раскрывая следы памяти от ее предков включен в нуклеотиды. В действительности они могут заполнить одну из Щелей Памяти с прекрасным отдыхом ума их предка, как это было при концепции. Вытаскивание Наследственных воспоминаний берет долго, требуется пять Успехов за точку Преисподней цели (в любом пункте, ум сохранен), Остроумие рулона + Окультизм + Преисподняя в 6 часов за рулон. Левиафан может оглянуться назад на большинство поколений Преисподней, хотя они могут просмотреть воспоминания о предке, просматривающем память предка еще старшего возраста. До сих пор ничей найденный цепь, которая возвращается почти достаточно далеко, чтобы найти или опровергнуть Прародителей.

Потерянный Язык (О): используя Глубину 1 повторение этого Канала, Левиафан может "заклинять" Язык вместо Умения. Если он делает так, это длится в течение многих минут, равных его успехам, и находится в собственности в той же самой точке, оценивающей, как заклиняемое Умение было бы в.

Потерянные Знания (ООО): Подробно 3 и ниже, Левиафан может израсходовать 1 Ихор, чтобы попытаться помнить неясный факт, как будто он обладал Заслуженным Энциклопедическим Знанием.

Опекунский Кокон (ООО): Подробно 3 и ниже, Левиафан может, приняв решение израсходовать 1 Силу воли, чтобы сформировать кокон, запечатывая себя далеко в подобном сну трансе, который длится 24 часа. В это время Левиафан может заклинять Умение (или Заслуга, при наличии) и купить или улучшить ее с очками опыта, как будто она получила соответствующее обучение и инструкцию от искусных наставников. Только одна покупка может быть сделана с каждым

периодом транса. Левиафан может "заимствовать" опыт до дважды своего Решения, при наличии указывает, недостаточны, но получает незначительное Расстройство для того, чтобы сделать так. Левиафан в долгу опыта продолжает приобретать опыт как нормальный, но должен заплатить баланс прежде, чем это сможет купить или улучшить Черты с опытом. Когда долг заплачен, Расстройство также удалено.

[отредактировать]

Остатки элементов

[отредактировать]

Неотъемлемое право элементов

Неотъемлемое право Остатка Элементов - Завеса Морей. Левиафан может заставить влажность в воздухе уплотняться в облако тумана, который причиняет 3 штрафа вида всем соответствующим рулонам, сделанным на объектах, затененных им. Туман расширяется значительно – радиус облака примерно равен Размеру Левиафана * Преисподняя во дворах. Облако длится до конца сцены или пока мистически не рассеяно.

Стоимость: 1 Ихор

[отредактировать]

Некоронованный король рыбака (наследственный канал)

Левиафан в море - существо в пределах, он - элемент. Это - каждое движение, находится в прекрасной гармонии с глубинами.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Элементов

“Глубина 1”: Левиафан извлекает пользу 9again для всех плавающих рулонов.

“Глубина 2”: Как выше, но Левиафан теперь извлекает пользу 9again для любых рулонов Выживания в то время как в естественной массе воды, по крайней мере, размер озера или реки.

“Глубина 3”: Как выше, но Левиафан добавляет его Преисподнюю к плаванию и применимым рулонам Выживания.

“Глубина 4”: Как выше, но Левиафан получает способность произвести форму “песни кита”. Они могут общаться для Силы + Преисподняя x 10 миль, но звук не будет ломать поверхность воды. Любой, кто слышит требование Левиафана, немедленно знает, что оно прибыло от неестественного существа. Песня кита Левиафанов фактически содержит их обычный язык, они не получают автоматической способности общаться с Левиафанами, кто не разделяет язык, и с усилием это может быть в электронном виде расшифровано.

“Глубина 5”: Как выше, но 9again становится 8again.

“Глубина 6”: Левиафан может пересечь океаны и обойти земной шар. Ее максимальная скорость становится 75 милями в час за Преисподнюю, и ее ускорение равно ее Скорости. Отметьте: К убежищу от Скорости до миль в час делятся на 1.46, чтобы преобразовать из миль в час, чтобы Ускориться умножаются на 1.46

Адаптация

Требование Трона Цапли (OOOO): В Глубине 4 и ниже Левиафана добирается 9again на всех двигательных навыках в то время как в теле естественной воды, по крайней мере, размер озера или реки. Настолько прекрасный ее симбиоз с Исконными Водами.

[отредактировать]

Танец дождя бури (наследственный канал)

Приглашая вниз правду его гиперразмерного характера, Левиафан осознает мелодию, только он может услышать, заикаясь между местами и обходя капли дождя времени. Поскольку он падает глубже, его движения воплощают принципы рекурсивной бесконечности: щупальца, растущие как галактики, След как черная дыра.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Элементов

“Глубина 1”: Вы рефлексивно создаете пространственные искажения в области вокруг Вас с радиусом (Преисподней) дворы. Эти искажения налагают-1 штраф всем физическим действиям в затронутом регионе, хотя Вы неуязвимы.

“Глубина 2”: Как выше, и Ваши союзники также становятся неуязвимыми к искажению. Радиус искажения увеличен до того из Вашего Следа.

“Глубина 3”: Как выше, и штраф увеличивается до-2.

“Глубина 4”: Как выше, и, как мгновенное действие, Вы можете катиться (Разведка + Самообладание). Если Вы преуспеваете, Вы можете двинуться на своей Скорости, не проходя через прошедшее пространство.

“Глубина 5”: Как выше, но проверка, чтобы переместиться за пределами пространства теперь рефлексивно однажды за поворот. Любое нападение, сделанное поворотом из такого быстрого extraspatial движения, переносит штраф, равный (5 - успехи катились), из-за дезориентации.

“Глубина 6”: Как выше, и Вы получаете премию к своей защите, равной Вашему Самообладанию. Эта дополнительная Защита не умножена, прячась, но применена против любого нападения с физическим компонентом, включая нападения с применением огнестрельного оружия.

Адаптация

Создание Импульса (OO): В Глубине 3 и ниже, Левиафан больше не переносит сокращения Защиты от последовательных нападений.

Непристойные Конфигурации (ООО): В Глубине 3 и ниже, премия игры в кости, обеспеченная, стремясь к Левиафану вместо этого, становится штрафом. В Глубине 5 и ниже, никакой характер в пределах радиуса пространственного искажения не извлекает выгоду из Страховки от Левиафана или его союзников.

Как Один (ОООООО, Требуется Преисподней 6): В Глубине 6, Левиафана можно считать "затопленным", пока его След накладывается на соответственно большую массу воды над землей (погруженные резервуары, и колодцы неподходящие),

[отредактировать]

Котел неба (канал потомка)

Размешивая небо, Левиафан может командовать самым штормом, звоня дождю, ветрам и граду. В самых дальних пределах этой власти Левиафан может пригласить вниз или закончить штормы лодки-sundering непринужденностью.

Бассейн игры в кости: разведка + оккультизм + преисподняя

Тип действия: Расширенный (Каждый рулон представляет один час командования небесами),

Левиафан может вызвать ненастную погоду, активируя эту власть неоднократно, чтобы увеличить интенсивность или продолжительность. Глубина, в которой Левиафан, определяет максимальную интенсивность погоды, доступной ему. Погода длится в течение многих минут, равных успехам Левиафана, и покрывает область радиусом 100 ярдов за пункт Преисподней. Левиафан может решить создать погоду, менее пагубную, чем он имеет доступ к, но должен преуспеть на Спокойно проверка или потратить пункт Силы воли. Если Левиафан не делает ни одного, что они должны продолжать катить, пока они не создали самую сильную доступную погоду или использовали каждый доступный рулон. Если существующая погода присутствует, Левиафан может уменьшить необходимые успехи степень различия между текущими положениями и намеченной целью (то есть если проливной дождь существует, Левиафан нуждается только в 5 дополнительных успехах, чтобы углубить его до ливня. Котел Неба может использоваться наоборот, отрицая вместо того, чтобы создать шторм. Делая, таким образом, Левиафан должен быть с Преисподней * 100 ярдов центра шторма.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Элементов

“Глубина 1”: Левиафан может вызвать или отрицать нежный дождь или небольшой бриз. (1 необходимый успех)

“Глубина 2”: Как выше, но Левиафан может вызвать или отрицать небольшой дождь или сильный бриз - достаточно, чтобы разрушить пикник. (3 + успехи)

“Глубина 3”: Как выше, но Левиафан может вызвать или отрицать проливной дождь и ветер - аннулирующий большинство мероприятий на открытом воздухе. (5 + успехи), Левиафан может израсходовать 1 дополнительный Иخور, чтобы осуществить проверку в полчаса.

“Глубина 4”: Как выше, но Левиафан может вызвать или отрицать большой гром или ливень - выставленные берут уровень избиения повреждения в течение каждой минуты подвергания (10 + успехи).

“Глубина 5”: Как выше, но Левиафан может вызвать или отрицать катастрофический шторм или муссон - власть потеряна, поврежденная собственность. Выставленные берут уровень избиения повреждения за каждый поворот подвергания. (15 + успехи)

“Глубина 6”: Как выше, но Левиафан может вызвать или отрицать шторм, который основывает самолеты и опрокидывает маленькие суда. Выставленные берут уровень смертельного дааге для каждого поворота подвергания (20 + успехи). Левиафан может израсходовать 3 дополнительных Ихора, чтобы осуществить проверку через пятнадцать минут.

Адаптация

Всепогодная Плоть (О) Подробно 1 и ниже, у Левиафана есть Броня (Преисподняя) против ущерба, причиненного ненастной погодой, заклинаемой или иначе. Это достаточно, чтобы предотвратить ущерб, нанесенный подверганием большей части погоды.

Широкий Шторм (ООО): Подробно 3 и ниже, радиус заклинаемой погоды Левиафана составляет 250 ярдов за пункт Преисподней.

Библейское Наводнение (ООООО): Подробно 6, заклинаемая погода Левиафана длится в течение 10 минут каждый успех.

Полномочие Cultist (ООО): Левиафан может потратить пункт Ихора к одной марке его Возлюбленного. Для остальной части дня, подробно 3 и ниже, он может осуществить этот Канал "через" свое полномочие, позволяя ему использовать власть, как будто он был физически в их местоположении. Левиафан должен знать о грубом положении Cultist и стоять перед тем руководством.

Длинное Схватывание (ОО) Подробно 3 и ниже, Левиафан может отрицать погоду в то время как в пределах (250 x Преисподних) дворы ее центра.

Легкое Подавление (ООО): отрицая штормы Глубина Левиафана 6 повторений этого Канала - рефлексивное действие.

[отредактировать]

Быть исконных вод (канал потомка)

Прародители не были простой морской жизнью, они были Исконными Водами, и Исконные Воды были Прародителями.

Разведка + оккультизм + преисподняя

Тип действия: Расширенный. Каждый рулон представляет двадцать менуэтов командования морями.

Левиафан может командовать морями. Создание волн без ветра или управление потоками. Глубина, в которой Левиафан, определяет максимальную интенсивность эффектов, доступных ему. Эффекты длятся в течение многих минут, равных успехам Левиафана, и покрывают область радиусом 100 ярдов за пункт Преисподней. Левиафан может решить создать погоду, менее пагубную, чем он имеет доступ к, но должен преуспеть на Спокойно проверка или потратить пункт Силы воли. Если Левиафан не делает ни одного, что они должны продолжать катить, пока они не создали самую сильную доступную погоду или использовали каждый доступный рулон. В благоприятных условиях Левиафан может уменьшить необходимые успехи степенью различия между текущими положениями и намеченной целью.

Иногда, если условия грубы, Левиафан должен сначала успокоить их прежде, чем обновить те условия снова. Это может произойти, если Левиафан хочет полностью изменить руководство волн.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Элементов

“Глубина 1”: Левиафан может вызвать или отрицать нежные набегающие волны. Делая, таким образом, она может управлять руководством. (1 необходимый успех)

“Глубина 2”: Как выше, но Левиафан может вызвать или отрицать сильные волны – достаточно, чтобы сделать плавание опасным для любого кроме обучаемых водолазов. (2 необходимые успеха)

“Глубина 3”: Как выше, но Левиафан может вызвать или отрицать тяжелые волны – достаточно, чтобы вытащить лодки меньшего размера на берег. Для каждого пункта размера ниже 15 есть-1 штраф Обработке и 5%-ому уменьшению в скорости, путешествуя с волнами, капитан может хотеть уменьшить штраф скорости по стоимости-1 к Обработке за 5%. На Драматическом Отказе опрокидывания лодки, разбит в скалы или переносит некоторую другую неудачную судьбу. Хотя эта власть, как предполагается, затрагивает поверхность, это не должно иметь место, однако идя выше или дуть, зона поражения - разумное решение. На этом уровне Левиафан может также управлять периодическими силами, поднимающими или понижающими море между высокой и низкой отметкой уровня воды. (4 успеха, чтобы создать тяжелые волны или переместиться от одной периодической противоположности до другого). Левиафан может израсходовать 1 дополнительный Иخور, чтобы сделать регистрацию десяти менуэтов.

“Глубина 4”: Как выше, но левиафан может вызвать прямой морской шторм. Безопасный размер для лодок становится размером 25. (6 необходимых Успехов)

“Глубина 5”: Как выше, но левиафан может вызвать полностью катастрофический морской шторм, водоворот или подобный эффект. Безопасный размер для лодок становится размером 35. (10 необходимых Успехов)

“Глубина 6”: Как выше, но левиафан может вызвать морской шторм, который идет вне слов. Безопасный размер для лодок становится размером 45. (14 необходимых Успехов). Левиафан может израсходовать 1 дополнительный Иخور, чтобы сделать регистрацию пяти менуэтов.

Адаптация

Спокойное Море (О или ОО): Подробно 1 или ниже Левиафана незатронуто штрафами движения их собственных морских штормов. Подробно 2 или ниже и с 2 точками в этой Адаптации Левиафан нас незатронутый любым морским штормом (или другая масса воды) естественный или иначе. Исключение к этой Адаптации - то, что она не будет защищать от Бури.

Глубокий Шторм (ООО): Подробно 3 и ниже, радиус закливаемой погоды Левиафана составляет 250 ярдов за пункт Преисподней.

Достигните Глубин (ООО): Подробно 3 и ниже Левиафана может переместить воду с только властью их ума и пунктом Ихора. Это принимает Мгновенные Меры. Максимальный размер снятой воды равен Решению + Преисподняя. Нападение с водой, которой управляют, - Решение + рулон Преисподней с успехами, увенчанными в доступном размере. Если размер используемой воды превышает Размер цели + Сила, нападение получает сногшибательную собственность. Если вода превышает размер цели, Левиафан вместо этого может схватиться противник в клетке воды. Решение рулона + Преисподняя – Защита, на единственном успехе вода соединяется: Решение Рулона + Преисподняя против Силы + Легкая атлетика, чтобы схватиться.

Состояния вещества (ОО, требует, Достигают Глубин): Левиафан может потратить один пункт Разведки Ихора и Рулона + Преисподняя, чтобы изменить температуру воды. Один успех может переместить одну точку размера воды от замороженного до комнатной температуры, комнатной температуры к кипению или сделать перемену. Никаким кипением или замороженной водой нельзя управлять, но любой может использоваться на схваченной цели: кипение жертв воды, схватка для сингла пересиливает нападение, которое наносит смертельный ущерб.

Замораживание воды делает схватку в последний раз, пока новая клетка льда не уничтожена: у этого есть нулевая Длительность и Структура, равная успехам на начальном рулоне схватки.

Пойманная в ловушку жертва может катить Силу + Ссора, чтобы убежать.

Полномочие Cultist (ООО): Левиафан может потратить пункт Ихора к одной марке его Возлюбленного. Для остальной части дня, подробно 3 и ниже, он может осуществить этот Канал "через" свое полномочие, позволяя ему использовать власть, как будто он был физически в их местоположении. Левиафан должен знать о грубом положении Cultist и стоять перед тем руководством.

[отредактировать]

Врезка: неестественные бедствия

Слухи сохраняются Адаптации, которая позволяет Левиафанам вызывать приливные волны и стирать города с лица земли, но несмотря на требования, сделанные для причастности Левиафана к примерно каждой разрушительной волне в новейшей истории есть мало доказательств, чтобы предположить, что это фактически существует или когда-либо использовалось. Если бы Адаптация действительно существовала, то это были бы семь (или больше!) усеивают Заслугу, которая требует Преисподней 7 и 50 успехов на Расширенной Разведке + рулон Преисподней. Рассказчик должен дать внимательное рассмотрение вопроса прежде, чем позволить игроку приобретать эту

Адаптацию; если они позволяют его, они должны иметь в виду его экстраординарную стоимость и позволить игроку (или NPC) получить их денежный эквивалент. Используемый против главного центра сосредоточения населения они могут ожидать список убитых в сотне тысячах по крайней мере, и напрямую разрушение прибрежных городов не неправдоподобно.

Конечно, разрушение городов не является чем-то, что может быть сделано без последствий. Правительство или научное исследование, разъяренные кузены или специализированная целевая группа Marduk - все вероятные результаты. Любое вышеупомянутое может обнаружить или может получить огласку с доказательством Злого Племени и приносит Человечеству в борьбу. В то время как Вы не должны наказывать их игроки с абсолютно подавляющим ответом (если бы Вы думали вдоль тех линий, вероятно, лучше не позволить Адаптацию), приемлемо поразить их некоторыми худшими, которые Мир Темноты может бросить в них. В Преисподней 7 они могут, надо надеяться, взять его.

[отредактировать]

Освобожденное сердце мира (происходящий канал)

Левиафан может быть существом, которое поддерживает жизнь. Его огромная форма ломает бесконечные воды, поддерживая храмы и города на его спине; но если его чудовищное движение формы в гневе уличное землетрясение и падение шпилей.

Бассейн игры в кости: разведка + оккультизм + преисподняя

Тип действия: Расширенный (Каждый рулон представляет 5 минут запроса Землетрясения),

Левиафан может вызвать землетрясения, активируя эту власть неоднократно, чтобы увеличить интенсивность или продолжительность. Глубина Левиафана устанавливает верхний предел интенсивности Землетрясения. Сотрясения длятся в течение многих минут, равных успехам и покрытиям Левиафана область с радиусом 100 ярдов за пункт Преисподней. Левиафан может решить создать землетрясение, менее пагубное, чем он иначе мог, но должен преуспеть на Спокойно проверка или потратить пункт Силы воли. Если Левиафан не делает ни одного, что они должны продолжить катить, пока они не достигли предела своей способности или использовали каждый доступный рулон. Если эта власть активирована посреди существующего землетрясения, Левиафан может уменьшить необходимые успехи степень различия между текущими положениями и намеченной целью.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Элементов

“Глубина 1”: небольшое сотрясение, достаточно маленькое, который будут часто подвергать сомнению люди, чувствовали ли они даже что-то. Эквивалентный 2 по шкале Рихтера. (1 необходимый успех)

“Глубина 2”: сотрясение достаточно сильные объекты причины поместило в очень непостоянных положениях, чтобы упасть и поразить большинство нормальных людей. Эквивалентный 3 по шкале Рихтера. (3 + успехи)

“Глубина 3”: фактическое землетрясение с достаточным количеством силы, чтобы свалить объекты и потенциально напугать людей. Эквивалентный 4 по шкале Рихтера. Кроме того, Вы можете потратить 1 дополнительный Ихор, чтобы сделать регистрацию менуэта. (5 + успехи)

“Глубина 4”: землетрясение, достаточно сильное, чтобы причинить некоторый незначительный материальный ущерб зданиям и потенциально разрушить плохо сделанные структуры. Эквивалентный 5 по шкале Рихтера. Когда это землетрясение начинается, все встающие в пределах диапазона землетрясения должны, чтобы катить Stamina+Athletics+2, чтобы удержаться от падения склонного. Далее, постоянное сотрясение делает сохранение равновесие и центр трудными, налагая-1 штраф на все действия, исключая рулон, чтобы остаться стоять. (10 + успехи)

“Глубина 5”: землетрясение, достаточно сильное, чтобы причинить повреждение средней степени зданиям и, может потенциально разрушить структуры средней силы, которые не разработаны, чтобы противостоять землетрясениям. Эквивалентный 6 по шкале Рихтера. Все постоянные люди должны катить Stamina+Athletics, чтобы удержаться от падения склонного во время первого поворота землетрясения и каждого поворота после того, где они делают попытку действия, более сложного, чем просто перемещение в их скоростную категорию. Далее, постоянное сотрясение делает сохранение равновесие и центр очень трудными, налагая-2 штрафа на все действия, исключая рулоны, чтобы остаться стоять. (15 + успехи)

“Глубина 6”: чрезвычайно сильное землетрясение, достаточно сильное, чтобы разрушить даже хорошо сделанные структуры, не разработанные, чтобы противостоять землетрясениям и потенциально повредить даже стойкие к землетрясению структуры. Эквивалентный 7 по шкале Рихтера. Все постоянные люди должны катить Stamina+Athletics в-3 штрафах каждый поворот остаться стоять во время землетрясения. Кроме того, чрезвычайное сотрясение заставляет поддержание балансировать и сосредоточиться чрезвычайно трудный, налагая-3 штрафа на все действия, исключая рулоны, чтобы остаться стоять. На этом уровне Левиафан может заплатить еще 3 Ихора, чтобы сделать регистрацию единственного поворота. (20 + успехи)

Адаптация

Поток Земли (O): Подробно 2 или ниже Левиафана добавляет Преисподнюю, чтобы избежать падать склонный во время землетрясения и уменьшает штраф Преисподней.

Обширное Землетрясение (OOO): Подробно 3 или Ниже Землетрясений Левиафана распространяется для 250 ярдов за пункт Преисподней.

Кровь Мира (OOOO): В то время как хорошо помещенное землетрясение может заставить вулкан извергаться, это только с этой Адаптацией, что Левиафан может управлять результатом с точностью. Просто выбор руководства для потока лавы требует единственного успеха на Разведке + Научный рулон, в то время как более сложные результаты нуждаются в расширенном рулоне: +1 успех для любой цели, которой нужно избежать или охвачена. +2 успеха в течение каждого раза канал раскалываются в два. Это функционирует Левиафаном, формирующим естественные каналы и барьеры земли и как таковой, это ограничено законами физики.

Полномочие Cultist (ООО): Левиафан может потратить пункт Ихора к одной марке его Возлюбленного. Для остальной части дня, подробно 3 и ниже, он может осуществить этот Канал "через" свое полномочие, позволяя ему использовать власть, как будто он был физически в их местоположении. Левиафан должен знать о грубом положении Cultist и стоять перед тем руководством. (Позвоночник Мира не может использоваться через полномочие),

Библейское Землетрясение (ООООО): Землетрясения Левиафана длятся десять менуэтов за успех.

Позвоночник Мира (ООООО О, Требуется, чтобы Гора Шла): Подробно 6 и в он - полный размер дремота Левиафана в пределах океана, поскольку это спит раковина горных и земных форм вокруг этого (любое время, Левиафан, как полагают, Мечтает, это может активировать Позвоночник Мира). С Горой, Шедшей 3, у острова есть радиус 5 миль, и Шли дополнительные 5 миль за дополнительную точку в Горе. Эти острова - не что иное как обнажают скалу, но течение времени сформирует и населит их как с любым другим landmass. Поддерживая Остров Левиафан, как полагают, мечтает, и его След обработан по-другому: любой на Остров, как полагают, в пределах Следа Левиафана, и Края простираются от обычного расстояния Следа до моря. Признание Левиафана с естественного острова достаточно легко, даже без следа: Они плавают в море, а не встают с кровати, хотя они остаются постоянными. Если Левиафан прекращает дремать, что остается от острова, снизится.

[отредактировать]

Глотание солнца (происходящий канал)

Со сгибанием их могучих челюстей Прародители могли глотать лунное целое. Необъятность их тел могла закрыть солнце.

Бассейн игры в кости: разведка + оккультизм + преисподняя.

Тип действия: момент.

Левиафан может создать раковину темноты, которая покрывает его След. Источники света в пределах этой функции области обычно, но света снаружи приглушены. Заклинаемая Темнота длится Успехи + повороты Преисподней.

Глубина 0: Неотъемлемое право Элементов.

Глубина 1: Левиафан может потратить пункт Ихора, чтобы попытаться бросить темноту вокруг них. Если успешный свет снаружи Следа становится немного более темным до приблизительно степени облака, проходящего перед солнцем в солнечный день. Если преобладающий источник света вне следа Левиафана, и область была уже достаточно темной, чтобы наложить штраф, тот штраф увеличения-1. Если штраф действиям от темноты когда-либо достигает-5 или больше, область считают черной как смоль.

Глубина 2: Как выше, но свет становится ощутимо более темным, почти так же как различие между солнечным и пасмурный день. Штраф увеличивается на-2.

Глубина 3: Как выше, но Левиафан может сделать область намного более темной, почти так же как различие между солнечным днем и ночью с особенно ярким лунным светом. Штраф увеличивается на-3. Даже если у области не было штрафа из-за темноты в этой Глубине, Левиафан вызывает-1 штраф. Дополнительно должен раковина темноты быть активной, Левиафан может потратить два пункта Ихора, чтобы разрушить приземленный источник света в пределах его Следа. Разведка рулона + Оккультизм + Преисподняя. Это длится, пока заклиная темнота Левиафана не заканчивается.

Глубина 4: Как выше, но Левиафан может сделать солнечный день столь же темным как залитая лунным светом ночь. Если область была уже достаточно темной, чтобы наложить штраф, область теперь черная как смоль. Если это не было, весь вид базировался, действия теперь получают-2 штрафа из-за темноты.

Глубина 5: Как выше, но Левиафан может теперь погрузить яркий день в темноту ночи. Если область была уже достаточно темной, чтобы наложить штраф, область теперь черная как смоль. Если это не было, весь вид базировался, действия теперь получают-3 штрафа из-за темноты.

Глубина 6: Как выше, но теперь весь свет бежит в Вашей команде. Область теперь черная как смоль независимо от того, насколько яркий это было прежде. Тратя четыре пункта Ихора Левиафан может разрушить много приземленных источников света сразу. Разведка рулона + Оккультизм + Преисподняя и гасит один приземленный источник света за Успех.

Адаптация

Длительность Темноты (O): Подробно 2 или ниже заклиняемой темноты Левиафана длится (Successes*2) + Преисподняя.

Сумерки (OO): Подробно 3 или ниже продуманной темноты покрывает область дважды размер Следа.

Глотание Огня Прометея (OO): Подробно 3 или ниже Левиафана может разрушить сверхъестественный свет, однако этот рулон оспаривается создателем света, использующим тот же самый Discerpool в качестве создания света.

Источник Страдания (OOOOO, Требуется Преисподней 3): Подробно 4 и ниже темноты Левиафана берет материальный холод, который иссушает силу и радость. Всякий раз, когда Глотание Солнца активно, и область была бы черной как смоль – простой приземленный свет не защита – все меры, принятые Следом, уязвимые характеры кроме собственного Возлюбленного Левиафана переносят штраф. Умственные действия берут (4 - Решение), Физические действия берут (4 - Стойкость), и Общественные действия берут (4 – Самообладание). Поскольку Источник Страдания сформирован из холода и летаргии, это исчезает при прикосновении огня сердца: Любые меры, принятые под сильными чувствами. Рассказчик должен использовать суждение, но это всегда включает бой, и любая Сила воли времени потрачена, включая использование кроме дополнительной игры в кости. Есть второе средство, истинный солнечный свет, или даже близкое УЛЬТРАФИОЛЕТОВОЕ приближение – такое как ультрафиолетовая лампа – обеспечивает облегчение, это - временная длительность для пяти поворотов после того, как солнечный свет исчезает.

[отредактировать]

Остатки плодородия

Вся жизнь в глубине души возвращается к воспроизводству. От самого простого асексуального подразделения единственной заключенной жизни к опылению, порождению и Плодородию полового размножения неразрывно переплетен с жизнью. Прародители, как считали, были существами безграничного изобилия, которые могли армии рождения и предоставлять другим намеки божественной власти в пределах себя, возвеличивая и загрязняя в единственном акте. Маленькие следы этих способностей все еще задерживаются в пределах Племени, но маленькие следы власти прародителей мощные действительно.

Самые ранние реликвии Племени изображают Остаток Плодородия как в большой степени беременная фигура, или человек или рыба. Более поздние реликвии часто связывают Плодородие с сельским хозяйством с изображениями пшеницы, винограда и других зерновых культур. Истории и мифы Племени утверждают, что Dagon был самым плодородным из Прародителей, и у его детей, Dagonites, есть большее схватывание этого Остатка, чем какое-либо другое Напряжение. Bahamutans, Lahamin и Thalassans все шоу естественная склонность справиться с полномочиями Плодородия.

[КАРТИНА: Символ Плодородия: число - suppliant в молитве, помещен центр подряд четырех стилизованных стеблей пшеницы. Кроме очевидной беременности у числа нет особенностей. Это изображение служит отметкой уровня воды.]

[отредактировать]

Неотъемлемое право плодородия

Неотъемлемое право Остатка Плодородия - Темно-красная Десятина. Позволяя его крови смешаться с тем из другого, Левиафан может открыть мистический канал, который разрешает ему придавать действительному предмету со своим Ихором. Это требует, чтобы открытая рана, достаточная, потянула кровь (или один уровень избиения повреждения, чтобы представлять создание одного) и для Левиафана и для намеченного бенефициария, который должен остаться затрагивать – вообще, передача похожа на декларацию "родных братьев" с двумя недавно порезанными скрепляемыми конечностями. Левиафан может передать Ихор цели при его максимальной ставке расхода, пока он не решает остановиться, контакт разрывов, или предмет держит максимальное количество Ихора, что он может. Это не имеет никакого эффекта на существа, которые не обладают бассейном Ихора.

Стоимость: изменяется

[отредактировать]

Бог моря (наследственный канал)

От моря была жизнь, выведенная, и к морю все должны их преданность.

"Глубина 0": Неотъемлемое право Плодородия

"Глубина 1": Левиафан может использовать его умение Анимэла Кена, чтобы взаимодействовать с существами. Он говорит с и понимает существа, используя умение Анимэла Кена вместо нормальных Социальных навыков. Существам Размера 2 или ниже можно дать команды, но будут противостоять рулону Левиафана их Самообладанием + Черта Власти (если таковые имеются). Они будут следовать к лучшей из их способности, но не будут выполнять непосредственно убийственные действия.

"Глубина 2": Как выше, и любое неразумное существо, Размер которого не превышает текущий Размер Левиафана, может быть дан команды согласно тем же самым ограничениям Глубины 1 повторение этого Канала.

"Глубина 3": Как выше, и Левиафан добавляет его Преисподнюю к использованию умения Анимэла Кена.

"Глубина 4": Как выше, и Левиафан автоматически обнаруживает всю неразумную жизнь в пределах радиуса его следа, игнорируя укрывательство.

"Глубина 5": Как выше, и однажды за раунд Левиафан может рефлексивно командовать любым животным в пределах радиуса его следа.

"Глубина 6": Как выше, но однажды в день, когда в пределах большой массы воды – успехов кепки в кубических милях – Левиафан может испустить требование вызова. Для каждого успеха на Присутствии + рулон Анимэла Кена левиафан вызывает одно смертельное морское существо к сражению (см. Антагонистов для некоторых возможностей), и достаточно меньших существ, чтобы обеспечить-1 к общей видимости так же как дальним атакам. Как рефлексивное действие Левиафан может приказать, чтобы рой создал свободный путь между двумя людьми, который длится остальную часть поворота.

Адаптация

Король Под Траншеей (ООО): В то время как он Мечтает, что Левиафан может использовать Бога Моря на любом существе в пределах его Следа.

[отредактировать]

Великодушный хозяин всех (наследственный канал)

Изобилуя симбиотическими существами, которые не могут должным образом выжить в уменьшенном мире, тело Левиафана выдерживает эти существа в обмен на преимущества, которые они предоставляют.

Когда Левиафан получает этот Канал, он определяет умение Симбионта.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Плодородия

“Глубина 1”: умение симбионта Левиафана получает 9 - снова собственность.

“Глубина 2”: Как выше, но теперь умение симбионта получает 8 - снова собственность.

“Глубина 3”: Как выше, и +1 игра в кости к умению симбионта.

“Глубина 4”: Как выше, и вместо этого +2 игры в кости к умению симбионта.

“Глубина 5”: Как выше, и Левиафан рефлексивно выбирает второе умение, чтобы получить вышеупомянутую выгоду. Левиафан может выбрать различное умение каждый раз, когда он достигает этой Глубины и игнорирует Нетренированные штрафы.

“Глубина 6”: Как выше, и действуя не встретивший сопротивления или несопротивлявшийся Левиафан может израсходовать 1 Силу воли, чтобы выполнить проверку с умением симбионта как механическое действие.

Левиафан выбирает только лучшего механика переруллона (9 - снова, 8 - снова, механическое действие, автоматические успехи) для любого данного рулона. Дополнительные игры в кости, обеспеченные этим Каналом, не складывают с премиями игры в кости от основанных на умении Наследственных Каналов. Иначе, все премии применяются.

Адаптация

Многочисленная Орда (ОО к ООООО): Левиафан может определять многократные навыки Симбионта (до его точек в этой Адаптации) и выбрать который применить выгоду этого Канала для. Он может рефлексивно переключиться между навыками для 1 Ихора.

Один во Многих (ОООО, Требуется Одного Мозга Много Умов, Никакие Тайны Плоти, Преисподняя 4): преобразовывая в Глубину 6, или с действием Преобразования подробно 6, Левиафан может стать роем существ. См.

http://wiki.rpg.net/index.php/LeviathanTempest:ChapterFive#Sidebar:_Swarms для правил о роях. Левиафан, кто одобряет эту Адаптацию по их регулярному Идеалу, может начать показывать маркеры роя и организмов колонии даже в меньших Глубинах. Эта Адаптация всегда превращает Левиафана в рой с Размером, равным их форме Идеала (Гора Шла, Адаптация если в настоящее время активный включена), когда они возвращаются, любой потерянный Размер переведен на Смертельное повреждение при обычном уровне. Мертвые существа не повторно интегрируют отъезд зияющие промежутки плоти.

[отредактировать]

Инкубация второго сам (канал потомка)

Левиафаны, способные к выведению второго сам, могут воспроизвести без любой внешней помощи, по существу клонируя себя. Это не должно быть принесено к полному сроку, или даже послано вдоль того же самого пути, позволяя Левиафану ясно показать новые существа от его плоти.

Бассейн игры в кости: решение + медицина + преисподняя

Тип действия: Расширенный (Каждый рулон представляет час концентрации и физического напряжения.)

Левиафан способен к партеногенезу, создавая яйцо, принятое в пределах его тела, которое будет штриховать в течение долгого времени, производя почти копию Левиафана его или ее. Единственное определенное различие - неспособность этого Канала достоверно произвести другого Левиафана или нормального человека - результат - почти всегда Гибрид, если специальные ритуальные меры не приняты. Даже они могут только немного увеличить возможности яйца, производящего нормального человеческого или полного Левиафана. Требуется 3 успеха, чтобы произвести яйцо, который gestates для (10 - Преисподняя) месяцы.

Поскольку каждый рулон, сделанный Левиафаном, связывает один пункт Ихора, "связанного" в яйцо. Пока это не заштриховано, Левиафан не может возратить этот "связанный" Иخور. Принимая яйцо, которое содержит более связанный Иخور, чем его или ее Стойкость, Левиафан страдает,-2 штрафа всей игре в кости объединяют из-за физического напряжения. После штриховки, соглашения о яйце (Связанный Иخور - Стойкость хозяина) смертельное повреждение его родителю.

Левиафан может принять до его Преисподней в яйцах когда-то.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Плодородия

“Глубина 1”: Левиафан может потратить 1 Иخور, чтобы заставить создание яйца катиться.

“Глубина 2”: Как выше, но Левиафан может посвятить катившие успехи, чтобы уменьшить время беременности яйца на один месяц за успехи, к минимуму одной недели в "0" месяцы.

“Глубина 3”: Левиафан может израсходовать 1 дополнительный Иخور, чтобы разделить успехи на данном рулоне, создавая или улучшая многократные яйца. Каждое яйцо наложит свой собственный штраф напряжения, и штрафы совокупные. Делая, таким образом, Левиафан должен связать один пункт Ихора за яйцо за рулон. Закрепление Ихора не считается расходами Ихора для предела за поворот на расходах Ихора.

“Глубина 4”: Как выше, но Левиафан может посвятить успехи, чтобы "ваять" получающиеся существа, изменяя их особенности немного. Полностью человеческие изменения без механического эффекта (различие по внешности, пол, гонка) требуют трех успехов. Увеличение признаков (максимум 5) требует одного Успеха за точку, и каждая точка должна быть принесена

отдельно, уменьшающие Признаки требуют одного успеха за удаленную точку. Гибридные мутации (см. главу Антагонистов) могут быть добавлены или удалены для (точка, оценивающая +2) успехи, Левиафан должен придерживаться пределов Гибридного шаблона и связанного Напряжения Lahmasu. Левиафан может удалить шаблон Lahmasu, чтобы создать обычный Гибрид для пяти успехов, но не может добавить различное напряжение Lahmasu или потомка без мутаций.

“Глубина 5”: Как выше, но Левиафан может "шаблон" его индивидуальность на яйцо. Это требует многих успехов, равных его Спокойствию; у получающегося существа есть Спокойствие Левиафана (или эквивалентный в Этике), Достоинство и Недостаток после рождения. Это также располагает по приоритетам свои Навыки (основной, вторичный, и т.д.) тем же самым способом. Это стоит Левиафану точки Силы воли и может быть нарушением Спокойствия.

“Глубина 6”: Левиафан может израсходовать 3 дополнительных Ихора, чтобы сделать рулоны исключительно с целью вложения его духовной сущности в яйцо. У яйца должен сначала быть шаблон индивидуальности Левиафана. Это требует (пять + Преисподняя Левиафана) успехов, и дополнительно стоит точки Преисподней. В смерти он - "родитель", катите Решение неоперившегося юнца в противопоставленной проверке против Преисподней покойного Левиафана. Если родитель преуспевает, отпечатанная сущность угоняет тело, заменяя его Остатки, Преисподнюю, Умственные и Социальные Признаки и Навыки с его собственным, и называя душу мертвого Левиафана в он - новый дом. Проигрывающая сущность уничтожена (в случае связи, все проигрывают.) Налет тела этим способом является нарушением Tranquility-1, но последовательное бессмертие не плохой концерт.

[отредактировать]

Врезка: одна плохая мать

Существа, порожденные Инкубацией Второго Сам, используют Гибридный шаблон по умолчанию - обычно подпороды Lahmasu, самой типичной к Напряжению Левиафана. На механическом игровом уровне это - единственный результат, который происходит без использования внешнего усилия, такого как ритуал, чтобы попытаться разбить систему. Даже они должны быть вопросом, обсужденным между игроками и рассказчиками. Тематически говоря, Племя должно все же обнаружить надежный способ воспроизвести "благополучно", оба в смысле "увеличения числа Левиафанов" или "наличия ребенка, который не чудовищен." Это не справедливо, но это - часть того, что происходит с монстрами.

Генетически разговор, они - "почти матчи" к Левиафану, когда под научным наблюдением - достаточно близко, что это привлекло бы внимание. Именно некоторого интереса Племени, однако, большинство форм биологического повреждения и наложенной мутации (опасности жизни как Левиафан) не переходит к яйцу. Это больше всего напоминает, "на что был бы похож Левиафан, имел их рожденный как Гибрид," и не несет маркеры Lamarckian изменений родителя. templated индивидуальность принудит икру преследовать подобный курс как своего родителя, но ничто не может гарантировать полный дубликат.

Слухи сохраняются, что определенные древние Левиафаны усовершенствовали Адаптацию или ритуалы, которые гарантировали, что даже дети их детей будут нести отпечаток души - подразумевать, что пресса времени гарантировала бы возможность их возвращения. Иногда, Легионы сформировались вокруг этой идеи, или стремящейся побеждать смерть или защищать Племя и человечество от ограблений возвращенного ужаса из далекого прошлого.

Вне ритуальных попыток затронуть черты яйца, наиболее распространенная и ужасная вещь, которую Левиафаны и другие Пользователи ихора могут сделать с яйцом, потребляет его. Ихор, связанный в яйцо, может быть собран этим способом, но выполнение так - Спокойствие 3 нарушения или Спокойствие 1 нарушение для Левиафана, который поглощает его собственную молодежь.

Адаптация

Легкое Рождение (ОО, Требуется Стойкости 3): Подробно 3 и ниже, Левиафан уменьшает эффективный связанный Ихор всех яиц на 1 с целью повреждения после рождения и физических штрафов напряжения.

Быстрый Рост (ОО): Подробно 3 или ниже Левиафана может заставить их ребенка расти быстро после штриховки. Каждый успех сжимает один рост лет в одну неделю. С семью сжатыми годами штраф низкой квалификации и ехр стоят для Умственного и Социального профессионального увеличения 1 в четырнадцать лет, которые они увеличивают на 2. Этот штраф может быть удален с обширным образованием и национализацией.

Генетические Воспоминания (ОО): Подробно 4 или ниже Левиафана может потратить успехи, чтобы внедрить генетические воспоминания в их потомков. Это может добавить точки к Навыкам для одного Успеха за точку (Вы должны купить Навыки в Последовательности, добавляя, что две точки Академиков стоили бы трех успехов). Альтернативно они могли потратить один успех, чтобы дать детские воспоминания о трех событиях с точки зрения Левиафана. Эти воспоминания оказывают меньше влияния, чем преодоление случая на собственном опыте, который не должен сказать, что они не оказывают влияния.

Оппортунистический Паразитизм (ОООО, Требуется Преисподней 3): Подробно 3 и ниже, Левиафан может передать яйцо, которое он принимает беспомощному существу Размера 5 или больше. Это требует минуты времени и причиняет три уровня избиения повреждения. Ихор Левиафана остается связанным в яйце, но от того пункта вперед только хозяин страдает от потенциальных штрафов напряжения и понесет ущерб после "рождения" яйца. Травмирующая и ужасная хирургия, по крайней мере, потребуется, чтобы удалить яйцо рано. Такая хирургия обычно наносит смертельный ущерб, равный связанному Ихору яйца.

Травмирующий Паразитизм (ООО, Требуется Оппортунистического Паразитизма и Силы 3): Подробно 3 и ниже, после выигрыша исключительного успеха против цели, используя естественное оружие, которое наносит смертельный ущерб, Левиафан может попытаться рефлексивно передать яйцо от своего тела в ту из цели. Предмет должен быть Размером 5 или больше, и катит его Стойкость (+ Власть stat) в противопоставленном рулоне против Преисподней

Левиафана. Предмет может добавить любые премии, связанные с предотвращением болезни к ее рулону. Большинство также потратит Силу воли, неудивительно.

Гиперпаразитизм (ООО, Требуется Оппортунистического Паразитизма): Подробно 3 и ниже, когда подарено беспомощного хозяина, содержащего яйцо, созданное другим Левиафаном, характер может "переписать" яйцо с одним собственным, используя энергию, обязанную в яйце накормить его собственную икру. Левиафан использует этот Канал, чтобы создать яйцо в хозяине. Это использует нормальную систему, но характер, возможно, должен не связать Ихор, пока он не сделал больше рулонов тогда собственным связанным Ихором яйца. Это потребляет замененное яйцо, которое является вообще нарушением Спокойствия.

Рефлексивное Потребление (ООО): Подробно 3 и ниже, Левиафан может рефлексивно потреблять яйцо, которое он принимает, возвращая связанный Ихор как отмечено во врезке.

Восстановление Жизни (ОООО, Требуется Ассимиляции, Генетических Воспоминаний и Преисподней 3): отпечаток Левиафана и индивидуальность и воспоминания они поглотили в яйцо, даруя жизнь еще раз для Точки Силы воли и многих успехов, равных Этике цели. Это идет вне отдаленных воспоминаний, обеспеченных Генетической Адаптацией Воспоминаний с точки зрения клона, они - тот же самый человек в новом теле. Внедрение воспоминаний не имеет никакого эффекта на физическое тело, что означает, что по умолчанию клон родится как почти генетический дубликат Левиафана. Большинство клонов повторно ваяется экстенсивно, или чтобы создать что-то максимально близко к оригинальному телу в рамках Гибридного шаблона, или вознаградить или наказать клона с телом изобретения Левиафана. Если у тела есть достаточно мутаций, чтобы уменьшить Разведку клона, применить два умеренных, или каждый разъединяет расстройство за потерянную точку Разведки, поскольку Левиафан повреждает ум, вызывая его в несовместимое тело. Нужно отметить, что создание клона не "израсходовало" ассимилируемые воспоминания, Левиафан может клонировать одного человека много раз. Пожирание человека в явных целях клонировать их, даже с их информированным согласием, не препятствует тому, чтобы Левиафан имел, чтобы осуществить обычную проверку Спокойствия для людоедства.

[отредактировать]

Матка терроров (канал потомка)

Божественный Ихор, текущий через кровь Левиафана, рождает новую и ужасную жизнь, хватая ее выход из запекшейся крови и сформированный и направленный желанием Левиафана, кто дал ему жизнь.

Бассейн игры в кости: стойкость + медицина + преисподняя

Тип действия: момент

То, когда у Левиафана есть открытая рана (переносит, по крайней мере, единственный уровень смертельного повреждения), это может сформировать существа от своей крови. После взятия этого Канала Левиафан проектирует три существа, которые рождаются его крови (см. врезку). Это

может вызвать эти существа с успешным рулоном. Существа инстинктивно принимают меры, желаемые Левиафаном без словесной инструкции. Если Левиафан не кровоточит и хочет активировать эту власть, он может рефлексивно открыть рану, необходимую, если у него есть соответствующие инструменты под рукой (или имеет руки, которые служат соответствующими инструментами.) У Левиафана может только быть много ответвлений, равных его Преисподней, существуют в любой момент, у покупки может только быть единственное ответвление третьей степени за один раз.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Плодородия

“Глубина 1”: Левиафан может вызвать свое ответвление первой стадии. Это присутствует для одного поворота за успех на рулоне вызова.

“Глубина 2”: Как выше, но это присутствует для трех поворотов за успех.

“Глубина 3”: Как выше, но это присутствует в течение минуты за успех. Левиафан может израсходовать 1 дополнительный Иخور, чтобы вместо этого назвать его второе этапное ответвление, которое присутствует для одного поворота за успех.

“Глубина 4”: Как выше, но ответвления первой степени присутствуют в течение пяти минут за успех и ответвления второй степени для трех поворотов за успех.

“Глубина 5”: Как выше, но ответвления первой степени присутствуют в течение получаса за успех и ответвления второй степени в течение одной минуты за успех.

“Глубина 6”: Как выше, но ответвления первой степени присутствуют в течение часа за успех и ответвления второй степени в течение пяти минут за успех. Левиафан может израсходовать 3 дополнительных Ихора, чтобы вместо этого назвать его ответвление третьей стадии, которое присутствует для одного поворота за успех.

[отредактировать]

Врезка: Ужасы сделали Плоть

После покупки Матки Канала Терроров игрок Левиафана может проектировать три Ответвления. Когда Преисподняя Левиафана увеличивается, эти Ответвления становятся более сильными, но их общая форма остается тем же самым. Ответвления не должны быть дипломированными версиями того же самого животного, и это приемлемое - фактически, очень соответствующее - что их формы направленные наружу чуждые, объединения различных животных с внушающими страх появлениями. Ответвление не может обычно приниматься ни за какое естественное животное. У каждого Ответвления есть "основные" Черты и бассейн пунктов который использование игрока Левиафана настроить животное. После того, как определенный, способность установлена, и назначенные пункты не могут быть повторно назначены.

Левиафаны, кто обладает Развитием, могут часто разделять, это - выгода с любыми Ужасами, которые они создают. В то время как каждое Развитие отличается, и Рассказчик должен использовать ее суждение, хорошее правило - это, если Развитие никогда не должно делать Матку

Терроров непрактичной, чтобы использовать. Левиафан, кто может выжить в космосе, будет в состоянии создать Ужасы, которые могут выжить в космосе. Рассказчик может поместить стоимость пункта в способности, которые отпирает развитие.

Ужасы рассматривают как животные, используя выше их Ловкости или Остроумия, чтобы определить Защиту. Они испытывают недостаток в прекрасной манипуляции и не могут держать или использовать большинство инструментов, если черта не куплена, чтобы разрешить это - и даже в этом случае их интеллект слишком ограничен, чтобы применить большинство инструментов эффективно. Они полностью земноводные и могут вдохнуть воду и плавать на максимальной скорости. Они выполняют команды к лучшей из их разведки. Обратите внимание на то, что может быть трудно обработать животных основной книги в качестве примера как Ответвления - они не могут сделать вывод (и у той сторожевой собаки есть феноменальный stats!)

Ответвление первой стадии: Все признаки начинаются в одном, Размер 2, фактор разновидностей Speed 5, никакие навыки. Признаки и Навыки не могут превысить 3.

Ответвление первой стадии построено с бассейном пунктов, равных Стойкости Левиафана + Преисподняя. (Используйте основную Стойкость Левиафана перед любыми премиями от Остатков),

Второе этапное Ответвление: Физические признаки начинаются в два, все другие в одном, Размер 3, фактор разновидностей Speed 5, никакие навыки. Признаки и Навыки не могут превысить 4.

Второе этапное Ответвление построено с бассейном пунктов, равных 3 + Стойкость Левиафана + Преисподняя.

Ответвление третьей стадии: Физические признаки начинаются в три, все другие в одном, Размер 5, фактор разновидностей Speed 5, никакие навыки. Признаки и Навыки не могут превысить 5.

Ответвление третьей стадии построено с бассейном пунктов, равных 6 + Стойкость Левиафана + Преисподняя.

Затраты Основного пункта (Признаки в круглой скобке относятся к stats Левиафана, не тем из потомков),

Физические Признаки: 1 точка за пункт

Другие Признаки: 1 точка за 2 пункта

Двигательные навыки: 2 точки за пункт

Другие Навыки: 1 точка за пункт

Особенности: 2 за пункт

Броня: 1 за пункт, макс. (Стойкости), пуленепробиваемой для +1 пункта.

Естественное Оружие: +1L за пункт, макс. (Силы) L

Премия скорости: +2 за пункт, макс. (Ловкости) пункты

Другие Уловки (Другие черты возможны с их ценой, переданной под мандат Рассказчиком.)

Полет: 1 пункт (на Скорости)

Ядовитый укус: Токсичность 3, непосредственное начало: 1 пункт (+1 Токсичность для +1 пункта, предел + (Стойкость) Токсичность)

Редкий смысл (Эхолокация, основанное на высокой температуре видение, и т.д.): 1 пункт каждый

"Более прекрасная" манипуляция: пункты 2/3 (может использовать простые инструменты и открытые двери, но-2 ко всем соответствующим рулонам,-0 на 3 пункта),

Регенерация: 2 (1 избиение за поворот, 1 смертельное в 15 минут; Ответвления третьей стадии могут восстановить 1 смертельное за раунд вместо этого),

Адаптация

Открытый Скрываются (О): Левиафан может рефлексивно открыть рану без любых инструментов, чтобы сделать так. Это все еще причиняет пункт Смертельного Повреждения.

Бойтесь Чемпиона (О): Левиафан может решить обладать его Ответвлением третьей стадии после создания его. Если он делает так, его считают неодушевленным и без сознания, и Ответвление третьей степени случилось с Неопределенной продолжительностью и использует Умственные и Социальные признаки Левиафана, навыки и достоинства. Левиафан может отменить этот эффект в любое время, разрушая Ответвление и возвращаясь к сознанию.

Заточите Чемпиона (ООО, Требуется Дрида Чемпиона и Преисподней 4): активируя власть Дрида Чемпиона, Левиафан может потратить лишние успехи на рулон активации, чтобы увеличить бассейн пункта, доступный Ответвлению. Каждый успех приносит одно дополнительное очко, которое может быть потрачено свободно. Подъем Умственных и Социальных черт Ответвления третьей стадии не будет препятствовать тому, чтобы его Умственные и Социальные черты были заменены теми из его создателя, когда власть Дрида Чемпиона будет активирована.

Создатель Жизни (ОО, Требуется Преисподней 2): Левиафан может разработать новое Ответвление первой степени и может теперь вызвать любой из его вариантов. Эта Заслуга может быть куплена многократно - до Левиафана (Преисподняя-1).

Мастер Жизни (ООО, Требуется Преисподней 3): Левиафан может разработать новое Ответвление второй степени и может теперь вызвать любой из его вариантов. Эта Заслуга может быть куплена многократно - до Левиафана (Преисподняя-2).

Скульптор Жизни (ОООО, Требуется Преисподней 4): Левиафан может разработать новое Ответвление третьей степени и может теперь вызвать любой из его вариантов. Эта Заслуга может быть куплена многократно - до Левиафана (Преисподняя-3).

Рефлексивное Происхождение (ООО): Подробно 3 и ниже, после терпения смертельного ущерба, Левиафан может рефлексивно вызвать Ответвление, к которому у этого есть доступ в его текущей Глубине. Это должно перенести уровни повреждения, равного Размеру Ответвления, которое будет вызвано.

[отредактировать]

Возрождение Идры (канал потомка)

Искра неестественной жизни сверкает через кровь Племени, его огромная потенция, предоставляющая их самые органы способность воспроизвести и развиваться.

"Глубина 0": Неотъемлемое право Плодородия

"Глубина 1": Вы можете преобразовать Ихор в кровь. Вы можете израсходовать 1 пункт Ихора, чтобы излечить 1 уровень Избиения повреждения.

"Глубина 2": Вы можете рефлексивно преобразовать свою собственную кровь в Ихор. Для каждого уровня Стойкого Смертельного повреждения Вы добровольно переносите, получаете 2 Ихора. Стойкое повреждение незатронуто полномочиями этого Канала.

"Глубина 3": Вы можете израсходовать 2 Ихора, чтобы излечить 1 Смертельный уровень повреждения.

"Глубина 4": В целях зажить, Ваш Безопасный Ихор/Поворот увеличен на 1.

"Глубина 5": 1 пункт Ихора теперь восстанавливает 2 уровня Избиения или 1 уровень Смертельного повреждения.

"Глубина 6": Вы можете израсходовать 4 Ихора, чтобы излечить 1 Ухудшенный уровень повреждения. Каждый раз Вы делаете так, увеличиваете любой Признак нестойкости одним для остатка от сцены. Не больше, чем (Стойкость) пункты такого исцеления может выполняться каждый день.

Адаптация

Возродившийся Корпус (ОО): Вы можете израсходовать пункт Силы воли, чтобы использовать ниже Вашей Стойкости или Самообладания как Ваша Защита для сцены.

Возвращение страха (ООО, требует Преисподней 3): Это не мертво, который может вечная ложь. Эта Адаптация стоит точки постоянной Силы воли, чтобы призвать. Если Вы были бы убиты, Вы можете попасть в подобный трансу застой, который появляется, любому наблюдателю, точно так же, как смерть. Последний уровень ухудшенного повреждения не убивает Вас для (Решения) часы - в Преисподней 4 это становится днями в Преисподней 5 месяцев - во время которого времени Вы не заживаете естественно, но можете израсходовать Ихор, чтобы восстановить себя или выгоду от внешнего лечения. Вы все еще получаете Ихор от молитв своего культа и погружения в воде. В этом государстве Вы, как полагают, мечтаете. Если Ваше тело полностью уничтожено (сжиганием или некоторыми другими средствами), Вы действительно мертвы.

Пожинайте Вихрь (ООООО, требует Преисподней 5): Однажды в неделю, когда Вы были бы убиты в бою в результате заполнения Вашей самой правой медицинской коробки с Ухудшенным Повреждением, вместо этого Вы вернулись максимальному здоровью и Ихору и рефлексивно переходите к Форме Идеала. Это изменение не дополнительное, но не стоит Ихора. Для этой

сцены только, Вы можете остаться в Форме Идеала без негативных последствий для до (Стойкость + Решение) минуты. Распределите (Стойкость) точки среди своих Признаков, как будто Вы излечили все ухудшенное повреждение с Ихором. Среди младших членов Племени эта Адаптация иногда нежно упоминается как "Однокрылый Ангел."

[отредактировать]

Everflowing зловонный рост (канал потомка)

Божественный Ихор как мощный источник жизни, стремящейся разрываться дальше в росте и цветке.

Dicerpool: преисподняя + стойкость + выживание

Тип действия: Момент или Расширенный (Каждый рулон - один поворот),

Привлекая потенциал для жизни в пределах его божественного Ихора Левиафан может оплодотворить и получить доминион по земле и всем животным, которые живут в пределах. С этим Каналом Левиафан может увеличить физические Признаки и предоставить уникальные преимущества тем в его пользу: См. врезку "Ужасы Сделанная Плоть" для вариантов.

Божественный Ихор так же вреден, как это выгодно для смертных. Все, кто извлекает выгоду из этого Канала, переносят яд с токсичностью, равной числу 1 с, и 10-ые катились, активируя этот Канал как вредные мутации, и раковые образования пускают корни. Если кто-то берет больше повреждения, чем их модернизация Стойкости один пункт повреждения Ухудшенного, пока этот пункт не вылечен, рассматривают страдальца как наличие Несчастья. Рулон Разведки + Медицина (Разведка + Наука или Разведка + Выживание в случае заводов) достаточна, чтобы понять, что болезнь не походит ни на что иное известное к медицинской науке, и возможно покажите прикосновение Левиафана для тех, кто знает, что искать. Естественно нажим на с этим Каналом до такой степени, что это становится опасным для жизни, является грехом Спокойствия.

Используя этот Канал на другом Левиафане невозможно: Предоставление власти Божественного Ихора к Левиафану избыточно. Гибриды могут извлечь выгоду, но это более твердо: Вычитите Глубину от dicerpool (для многократного Гибридного использования самая большая Глубина). На положительной ноте Гибриды уменьшают токсичность своими Глубинами.

"Глубина 0": Неотъемлемое право Плодородия

"Глубина 1": Левиафан может предоставить увеличенные физические Признаки одному получателю, это требует передачи Ихора согласно Неотъемлемому праву Плодородия и длится один поворот за успех. Используя эту способность на заводах (или гриб) единственный "Признак" - размер, в отличие от других эффектов увеличенного размера Канала постоянное.

“Глубина 2” : Как выше, но Левиафан может использовать этот Канал отдаленно, если есть несломанный путь воды между открытой раной на Левиафане и получателем.

“Глубина 3” : Как выше, но Левиафан может потратить дополнительный пункт Ихора, чтобы затронуть до получателей Преисподней сразу. Успехи разделены между получателями в любом отношении желаний Левиафана. Если Левиафан тратит дополнительный Ихор эффекты в последний раз для менюэта за успех.

“Глубина 4” : Как выше, но Левиафан может также предоставить естественное оружие, скорость и броню так же как пункты из списка “Других Уловок”. Когда принуждение жизни растения вырастить Левиафана также берет под контроль руководство роста.

“Глубина 5” : Как выше, но используя этот Канал в диапазоне игнорируют требование для пути воды. Левиафан может также решить предоставить мультипликацию заводам (минимальный размер 3) предоставление Силы и Ловкости одной. Оживленные заводы не имеют никаких навыков или штрафов низкой квалификации и имеют право на те же самые очарования за исключением скорости, они остаются неподвижными.

“Глубина 6” : Как выше, но Левиафан может потратить три дополнительных пункта Ихора, чтобы затронуть всех получателей в диапазоне сразу. Если Левиафан делает так, эффекты продлятся в течение одного часа за успех.

Адаптация

Toxicophore (ОО или ООО): Подробно 3 или ниже Левиафан может потратить дополнительный пункт Ихора, чтобы сделать весь затронутый яд заводов. С двумя точками незащищенные существа в физическом контакте с заводом переносят-1 штраф на всех действиях. После того, как контакт сломан, штраф длится много поворотов, равных на сумму времени, проведенного в контакте. В трех точках увеличивают штраф одним для каждого двух поворотов физического контакта. Если это когда-либо повышается выше Стойкости предмета + Решение, они падают в обморок из-за боли.

Спора заполнила кровь (О): Подробно 3 или ниже вместо того, чтобы вырастить существующие растения Левиафан может вместо этого вырастить полностью новые простые растения или гриб от спор и семена в пределах их крови. Когда взятие этой заслуги выбирает группу заводов как "морские водоросли", "гриб" или "морская водоросль". Эта заслуга может быть взята многократно для дополнительных опций.

Быстрая Гниль (ООО, требует, чтобы Спора заполнила кровь): Подробно 4 или ниже Левиафан может потратить пункт Ихора и катить Стойкость + Преисподняя, чтобы напасть на структуры. Слеза корней в фонды и гниль разрушает сердце здания. Диапазон - прикосновение, но это нападение действительно игнорирует длительность.

Ах, Triffids (ООООО, требует Преисподней 3): Подробно 6 Левиафан может добавить следующие жестокие опции к оживленным заводам под его контролем.

Ослепление жала, требует Размера 5 + и стоит 3 успехов. Это жало - 3 оружия повреждения с диапазоном 10 футов. Каждый успех, оспариваемый Стойкостью, дает-1 всем рулонам, которые

зависят от видения. В в общей сложности-5 цель слепая. Рассматривайте это повреждение как смертельное с целью исцеления и медицины.

Движение, требует Размера 5 или меньше и стоит 1 успеха. Заводы только двигаются на скорости 2.

Коммуникация, требует размера 3 + и стоит одного успеха. Заводы получают способность общаться с формой игры на барабанах. Это может использоваться в качестве системы раннего оповещения для чего-либо достаточно простого для оживленного завода, чтобы признать. Что-то вроде: "Люди", "Моторные лодки" или "Гибриды".

Одно болото, один ум (OOOOO, требует Преисподней 4). Левиафан получает способность объединить себя со всей экосистемой. В то время как левиафан дремлет диапазон Зловонных увеличений Цветка Everflowing на 100 футов в час к пределу миль Преисподней, всюду по которым они могут использовать этот Канал как нормальный. Используя эту Адаптацию Левиафан, как полагают, мечтает, инверсия также верна: если Левиафан мечтает, что может использовать эту Адаптацию. Когда объединено с Позвоночником мира эта Адаптация более сильна; это - покрытие эффектов весь остров.

[отредактировать]

Остатки силы

В мире природы есть безграничные чудеса развития, которые позволяют несравненную силу и изящество: скользкое изящество угрей, сырая власть дельфина-касатки или иностранная ловкость осьминога. Все это и божественные полномочия вне пределов одной только мышцы доступны Племени. Согласно мифам прародители безграничная Сила могла поднять острова или разрушить их с ударом. Когда они бушевали, их сила будет встряхивать небо и качать фонды мира. Прародителям самое различие между мыслью и действием было бессмысленно. В то время как их потомки не могут требовать такой власти, остающиеся следы этих подарков могущественные действительно.

В иконографии Племен Остаток Силы представлен или патриархальными изображениями, влиятельным отцом или стадом рогатого скота, или подвигами божественной силы: могущественный утес разрушился в два или коготь, поднятый в триумфе. Поскольку власть отцов была разрушена государственными изображениями затмеваемых изображений божественной силы патриарха. Прародитель, самый известный подвигами невозможной силы, является Могущественно-вооруженным Thalassa и ее потомками, Thalassans сохраняют ее подарки. Bahamutan, Нью и Напряжения Tanninim также показывают естественные склонности к Остатку Силы.

[КАРТИНА: Символ Силы: вертикальный коготь краба считал открытым, внутренняя поверхность гладко переход в два грубых обрывов утесов, превращающие внутреннюю часть когтя в долину. Единственная линия, обозначающая реку, пробегает долину. Это изображение служит отметкой уровня воды.]

[отредактировать]

Неотъемлемое право силы

Неотъемлемое право Остатка Силы - Привилегия Титанов. Быстрый шип Ихора разрешает Левиафану увеличивать его силу. В цели на единственном небоевом Подвиге Силы Левиафан может удвоить его Силу.

Стоимость: 1 Ихор

[отредактировать]

Жидкий символ изящества (наследственный канал)

Описание

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Силы

“Глубина 1”: Левиафан добавляет +1 к его защите после всех других эффектов (то есть после удвоения для Уловки, не прежде)

“Глубина 2”: Как выше, и +1 Скорость

“Глубина 3”: Как выше, но теперь +2 Защиты

“Глубина 4”: Как выше, но теперь +2 Скорости

“Глубина 5”: Как выше, но теперь +3 Защиты и Скорость

“Глубина 6”: Как выше, и +1 Ловкость.

Адаптация

Жидкое Уклонение (ООО): В то время как подробно 3 или ниже, Левиафан утраивает его Защиту, вместо того, чтобы удвоить его, когда он выбирает Доджу.

Поток Как Вода (ООО): В то время как подробно 3 или ниже, Левиафан может, однажды за поворот, рефлексивно потратить 1 Ихор и добавить (Преисподняя x Скорость) к ее Скорости. Премии от Жидкого Символа Изящества применяются перед умножением. Продолжительность - один поворот.

Кратер-Birthing Lear (О к ООООО): Подробно 1 и ниже, Левиафан добавляет (2 Точки Заслуги x) ноги к высоте и (4 Точки Заслуги x) ноги к продолжительности всех скачков. В версии с 5 точками этой Адаптации Левиафан может рефлексивно подскочить однажды за поворот. Это - прыжок с разбега, если Левиафан перемещает по крайней мере 10 футов в прямую линию заранее.

[отредактировать]

Та отвратительная сила (наследственный канал)

Каналы тела Левиафана больше силы, чем существо это размер должны быть способными к. Это - существо ужасной власти, способной к сокрушению, сама земля должна он протягивать длину его, и если это решает бросить свою силу против моря, большие волны повысятся, чтобы утопить землю.

Та Отвратительная Сила - Канал повышения Признака Власти. Это повышает Силу и имеет следующие уникальные полномочия:

"Глубина 0": Неотъемлемое право Силы

"Глубина 6": Как выше, и призывая Неотъемлемое право Силы, добавляет Размер Левиафана к его Силе, это все еще не может быть сделано в бою.

Адаптация

Законное Место (ООО, требует Преисподней 3 +) - Если Сила Левиафана превышает Стойкость его цели, то нападения Левиафана получают Сногшибательную собственность. Целевые рулоны (Dex + Легкая атлетика - Успехи Нападения), чтобы сохранить его опору.

Швыряющие бога Сухожилия (ООО или ООООО): Подробно 3 и ниже, Левиафан может бросить любой объект, который он может снять к расстоянию (Сила + Ловкость) метры. Это занимает минуту усилия. В версии с 5 точками этой Адаптации Левиафан может бросить такие объекты как мгновенное действие. У брошенных объектов, которые не предназначены, чтобы быть оружием, есть Повреждение, Оценивающее равный их Размеру.

[отредактировать]

Подавление силы титанов (наследственный канал)

Левиафан не ведет войну; это посещает себя на врагов. Это - сила природы: смертные не могут выступить против него, просто найти убежище.

Беря этот Канал, выберите Ссору или Вооружение.

"Глубина 0": Неотъемлемое право Силы

"Глубина 1": Левиафан, как мгновенное действие, может утратить его Защиту против нападения близкого расстояния. Это может быть сделано перед его начальными решениями. Если он делает так, он катится (Вооружение или Ссора + Сила + оборудование) против нападения. Каждый успех на его рулоне уравнивает один успех от нападения. Лишние успехи причинены как повреждение (типа, соответствующего оружию Левиафана) против нападавшего. Если Левиафан решил использовать эту технику, рулон нападавшего не оштрафован Броней.

"Глубина 2": Как выше, но Левиафан может использовать этот защитный метод против дальних атак также. Лишние успехи не причинены как повреждение, если у оружия Левиафана нет достаточного диапазона, чтобы ударить нападавшего (не будучи брошенным).

"Глубина 3": Как выше, и Левиафан теперь добавляет его Преисподнюю к использованию (Вооружение или Ссора) умение.

"Глубина 4": Как выше, и Левиафан может использовать его (Вооружение или Ссора) вместо его Самообладания, определяя Инициативу для раунда.

"Глубина 5": Как выше, и Левиафан может выполнить Глубину 2 повторения этого Канала как рефлексивное действие однажды за раунд.

"Глубина 6": Как выше, и Левиафан может выполнить одновременную защиту и нападение. Когда он нападает, сделайте запись числа успехов - вычитают то число из всех нападений, предназначенных для него этот раунд. Лишние успехи не причиняют ущерб. Если он принимает решение использовать эту власть, у Левиафана, как полагают, есть оценка Защиты и Брони 0 для раунда.

Адаптация

Ошеломленный (ОО): Левиафан добавляет его Преисподнюю к его Инициативе и всегда действует сначала на связи. Если два человека с "актом сначала" полномочия борются, и они связывают, их действия одновременны.

Живущее Оружие (ООО): Левиафан может использовать этот канал и со Ссорой и с Вооружением.

Откат (ООО +): Если у Левиафана есть версия Ссоры этого Канала, он может немедленно выполнить пересилить попытку после установления схватки против уязвимой для следа цели. В Преисподней 5 и 4 точки Заслуги удалите "уязвимое для следа" ограничение.

Раскол Потока (ООО +): Если у Левиафана есть версия Вооружения этого Канала, однажды за поворот, когда он убивает уязвимую для следа цель, он может выполнить рефлексивное нападение на другую уязвимую для следа цель в диапазоне. В Преисподней 4 и 4 Точки Заслуги замените "однажды за поворот" с "каждым разом." В Преисподней 5 и 5 точек Заслуги удалите "уязвимое для следа" ограничение.

[отредактировать]

Много плавных конечностей (канал потомка)

"Глубина 0": Неотъемлемое право Силы.

"Глубина 1": Левиафан может потратить 1 Ихор, чтобы иметь 8 - снова, чтобы установить и поддержать схватку.

"Глубина 2": Как выше, но они могут использовать выше их Силы или Ловкости.

"Глубина 3": Левиафан может потратить дополнительный пункт Ихора, чтобы схватиться два человека сразу. Это вызывает-4 штрафа и установлению и поддержанию схваток. Левиафан может все еще заставить только один пересилить рулон за поворот.

"Глубина 4": Левиафан может выполнить дополнительную Преисподнюю рефлексивные действия за поворот, если они могут быть достигнуты со всего одной конечностью, щелкая выключателями, вводными дверями и вещами того рода. Дополнительно они не уменьшают Защиту, пока они не подверглись нападению противниками Защиты.

"Глубина 5": Схватываясь Левиафан может рассматривать его силу противников как два меньше.

"Глубина 6": Левиафан может потратить четыре пункта Ихора, чтобы сделать схватку четырьмя человеками сразу. Это вызывает-6 штрафов и установлению и поддержанию схваток. Левиафан может все еще заставить только один пересилить рулон за поворот.

Адаптация

Клейкая Плоть (OOOOO) В Глубине 6, Левиафан может рефлексивно противостоять нападению противника. Левиафан катит Силу противника успехов нападения $Dexterity + opponent's$, и на успехе противник теряет их оружие, поскольку это становится всунутым тело Левиафана, если это не удалено с проверкой $Strength + Dexterity$ или изменениями Левиафана более человеческой формы. Этот тот же самый процесс может использоваться, чтобы рефлексивно добавить, что три игры в кости к попытке схватки нападении разоружили противника

[отредактировать]

Привилегия тирана (канал потомка)

Прародители однажды управляли миром, даже самый большой памятник человечества существовал только в их попустительстве.

"Глубина 0": Неотъемлемое право Силы.

"Глубина 1": нападая с кулаками или другим естественным оружием Левиафан может потратить пункт Ихора, чтобы проигнорировать до его Силы в Броне.

"Глубина 2": Как выше, но Левиафан теперь может извлечь выгоду из этого канала с любым вооружением схватки.

"Глубина 3": Как выше, но Левиафан вместо этого может потратить два пункта Ихора, чтобы обойти его Силу в Длительности. Этот Канал может быть активирован дважды для нападения, однажды для Брони однажды для Длительности.

"Глубина 4": Как выше, но используя Глубину 1 повторение этого Канала Левиафан игнорирует Преисподнюю + пункты Силы брони.

"Глубина 5": Как выше, но используя Глубину 3 повторения этого Канала Левиафан игнорирует Преисподнюю + ценность Силы Длительности.

“Глубина 6” : Как выше, но Левиафан может вместо этого потратить четыре пункта Ихора, чтобы проигнорировать всю Длительность.

Адаптация

Буйный Вандал (ОО) - Когда подробно 3 или ниже, Левиафан извлекает пользу 8 - Снова по проверкам Опустошения.

[отредактировать]

Следите в движении (канал потомка)

Сила Прародителей превышает сырые мышцы. Одно только их желание могло свалить города и сокрушить армии.

“Глубина 0” : Неотъемлемое право Силы.

“Глубина 1” : Левиафан может использовать телекинез. Это стоит 1 Ихора. Используя телекинез у Левиафана есть эффективная Сила, равная Решению и эффективной Ловкости, равной Остроумию. У телекинеза есть диапазон 10 футов + один фут за преисподнюю.

“Глубина 2” : Как выше, но диапазон 10 футов + 2 фута за преисподнюю.

“Глубина 3” : Как выше, но Левиафан может потратить дополнительный пункт Ихора, чтобы выполнить телекинетическую схватку. Остроумие рулона + Решение против Силы + Ссора. Если Левиафан выигрывает рулон, цель и схвачена и остановлена.

“Глубина 4” : Как выше, но вместо схватки у Левиафана также есть выбор нападения с чистой телекинетической силой. Это рассматривают как регулярную дальнюю атаку с коротким равным половине диапазона Телекинеза Левиафана. Средний диапазон, равный Телекинезу Левиафана, располагается и длинное равное дважды диапазону Телекинеза Левиафана. Решение рулона + Огнестрельное оружие. Телекинетические нападения наносят ущерб избиения и имеют Сногшибательную собственность.

“Глубина 5” : Как выше, но Левиафан также проявляет осязательный телекинез. Для стоимости одного Ихора это может заменить Остроумием Ловкость или Решением для Силы. Диапазон также увеличивается до 10 футов за преисподнюю.

“Глубина 6” : Как выше Левиафана может потратить четыре Ихора, чтобы сделать телекинетический взрыв: телекинетический взрыв имеет радиус пяти ярдов и имеет Взрывную силу, равную половине Решения + Остроумие + Преисподняя. Левиафан может обменять Взрывную силу на более крупную зону поражения взрыва: каждый пункт Взрывной силы добавляет пять ярдов к радиусу. Все пойманное в Зоне поражения взрыва берет одно автоматическое повреждение избиения и умирание от избиения повреждения за Взрывную силу, у этого нападения есть Сногшибательная собственность. Это не должно быть взрывом; имплозии прекрасны, как эффект, который тянет всех на пол или бросает всех налево.

Адаптация

Следите По Вопросу (ОО) – Когда подробно 3 или ниже Левиафана сможет потратить пункт Ихора, чтобы увеличить Защиту Решением для поворота.

Экстрасенсорные Лезвия (ООО) – Подробно 3 или ниже Левиафана моя причина Смертельное Повреждение с телекинезом. Включая подавление во время схватки.

Сила Потокa (ОО) – Подробно 4 или ниже Левиафана может добавить Преисподнюю к его discerpool для Телекинеза.

[отредактировать]

Остатки хищничества

[отредактировать]

Неотъемлемое право хищничества

Неотъемлемое право Остатка Хищничества - Благо Охотника. Левиафан может "настроить" на Уязвимый для следа предмет. Если жертва (Остроумие + Черта Власти) ниже, чем Левиафан (Присутствие + Преисподняя), тот предмет не может извлечь выгоду от 10 - снова на нападениях, сделанных против Левиафана для остальной части Сцены.

Стоимость: 1 Ихор

[отредактировать]

Пожирающий смертного склад оружия (наследственный канал)

Исконная форма Левиафана изобилует жестоким естественным оружием.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Хищничества

“Глубина 1”: невооруженные забастовки Левиафана - +0L оружие.

“Глубина 2”: Как выше, но теперь они - +1L оружие.

“Глубина 3”: Как выше, но теперь они - +2L оружие.

“Глубина 4”: Как выше, но теперь они - +3L оружие.

“Глубина 5”: Как выше, но теперь они - +4L оружие.

“Глубина 6”: Как выше, и те, которые сцепляются с Левиафаном, терпят (Его Стойкость + Преисподняя - Их Стойкость + Броня) смертельный ущерб каждый поворот от подвергания до бесчисленного острого выпячивания или резких ртов.

Адаптация

Дикий Центр (О) - Подробно 1 и ниже, Левиафан может использовать его Ловкость для Защиты, даже если его Остроумие ниже.

Разрывая Когти (ОО) - Подробно 3 и ниже, естественное оружие Левиафана бронебойное (оценка 2).

Зияющая Утроба (ОО) - Подробно 3 и ниже, естественное соглашение 2 об оружии Левиафана дополнительные уровни повреждения если использующийся на схваченной жертве.

Гуляющая Скотобойня (ОООО): В Глубине 5 и ниже, нападая с естественным оружием характер причиняет Ухудшенный Ущерб.

[отредактировать]

Перемена сталкера скрывается (наследственный канал)

Исконная форма Левиафана не может быть воспринята ясно ее добычей.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Хищничества

“Глубина 1”: Когда характер выполняет проверки Хитрости, чтобы скрыть его присутствие, на успехе его всегда считают, по крайней мере, частично скрытым. (Попытки разыскать его и Дальние атаки в-2 против него), В то время как хитрость может быть сломана, начиная бой, укрывательство Левиафана, не исчезает до конца сцены.

“Глубина 2”: Как выше, но теперь его рассматривают существенно, а не частично скрыл (-3).

“Глубина 3”: Как выше, но теперь он добавляет свою Преисподнюю к использованию умения Хитрости.

“Глубина 4”: Как выше, но теперь Левиафан также абсолютно без запаха или тих, когда Глубина, 1 способность этого Канала активирована (Характер выбирает тот, когда этот канал приобретен).

“Глубина 5”: Как выше, но теперь Глубина 1 способность этого канала рефлексивна.

“Глубина 6”: Как выше, но теперь его считают абсолютно невидимым, а не существенно скрытый (Противники, как полагают, Борются Слепой против него). Противник, который успешно ударяет Левиафана однажды, рассматривает его только как существенно скрыто для остальной части сцены.

Адаптация

Засада (ОО) - Всякий раз, когда Левиафан успешно удивляет и ранил врага, он получает 1 Ихор.

Сломанная Линза (ООО) - Подробно 3 и ниже, те, которые используют инструменты смертного, делают (бинокль, фонари, и т.д.), чтобы попытаться преодолеть рулон Хитрости Левиафана перенесет необъясненные затруднения. Линзы становятся расплывчатыми, вспышка огней, и так

далее. Оборудование с оценкой меньше, чем Преисподняя Левиафана эффективно инвертирована и не обеспечивает премии.

Омраченный Глаз (ООО) - Подробно 3 и ниже, Левиафан может использовать его сосредоточенный след, чтобы притупить чувства. Предмет, Сила воли которого ниже, чем Левиафан (Хитрость + Преисподняя) вычитет Преисподнюю Левиафана из всех Основанных на остроумии рулонов, чтобы обнаружить его.

Ускользните Боком (ОООО, требует Преисподней 4 и Танец Дождя Бури) - Подробно 6, исключительный успех на Ловкости характера +Stealth +, рулон Преисподней разрешает Левиафану находить болтовое отверстие за пределами нормального пространства. Никакие несверхъестественные методы не могут обнаружить его присутствие, пока он остается в своем текущем общем положении, и сверхъестественные средства должны бороться против его успехов. Несверхъестественные события, которые не имеют дело катастрофические (10 +) повреждение окружающей области, не будут ни затрагивать или показывать Левиафана, и Хитрость Левиафана будет действовать как броня, чтобы изолировать его от даже апокалиптических приземленных событий. Он будет видим впоследствии (в конце концов, что бы ни случилось вероятно, управляемый, чтобы переместить его.) Нападение, разговор или перемещение также закончат этот эффект, хотя Левиафан получает выгоду удивления.

[отредактировать]

Ужасная красота охотника (наследственный канал)

Охотник в действии - чудо, чтобы созерцать, оба ужасающие все же красивый.

Ужасная Красота охотника - Канал повышения Признака Власти. Это повышает Присутствие и имеет следующие уникальные полномочия:

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Хищничества

“Глубина 6”: Левиафан может сосредоточить ее След, чтобы парализовать со страхом. Левиафан катит Присутствие + Запугивание + Преисподняя против Решения + Черта Власти против следа уязвимая цель. Если победа Левиафана они парализуют своего противника для поворотов Присутствия. Многократное использование этой власти не складывается, и эффекты немедленно заканчиваются, если Левиафан делает физическое нападение на цель.

Адаптация

Спящий Дракон (ООО или ОООО, требует Преисподней 2 или 3): В Глубине шесть Левиафан может потратить пункт Ихора, чтобы препятствовать тому, чтобы все уязвимые для следа существа напали на себя, если они не тратят пункт Силы воли и преуспевают на Решении + рулон Самообладания. Эффекты заканчиваются автоматически, если Левиафан нападает на какую-либо цель. С Преисподней три и четыре точки в Адаптации, нападая только заканчивают эффект для цели, все остальные просто заставляют свободный рефлексивный рулон встряхивать эффекты.

Отвратительный Кутеж (ООО или ООООО, Требуется Преисподней 4) - Подробно 3 или ниже, Левиафан может потратить 2 Ихора и рефлексивно катить Присутствие + Выражение, выполняя физическое нападение, отклоненное самым высоким Самообладанием + Черта Власти среди ее врагов. На успехе Левиафан может вызвать одно сильное чувство (выбранный из списка ниже, покупая эту Адаптацию) в любом числе свидетелей. Левиафан кричит фраза или ударяет позу или объединяет ее нападение в танец, и это действие узурпирует сердца зрителей. Характеры, так затронутые, подвергаются поведению ниже, если они не тратят пункт Силы воли, чтобы иммунизировать себя для сцены. Если уязвимый для следа человек делает так, они все еще переносят-2 штрафа всем действиям. С версией с пятью точками этой Заслуги стоимость падает на 1 Ихор за нападение, и Левиафан может выбрать любую из перечисленных эмоций.

Список эмоций:

Жажда - Затронутые характеры пытаются совокупляться с чем-либо в поле зрения.

Дикая Энергия - Затронутые характеры - рабы своих основных импульсов и игнорируют социальные соглашения.

Ярость - Затронутые характеры выполняют Всеобщие нападения на характер, самый близкий к ним.

Ужас - Затронутые характеры слишком испуганы, чтобы сделать что-либо кроме уловки и сбежать.

Радость - Затронутые характеры чрезвычайно поддающиеся внушению и не будут нападать если не напавшийся.

[отредактировать]

Кровь в воде (наследственный канал)

Острые бритвой чувства Левиафана могут обнаружить единственное снижение от двух океанов далеко.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Хищничества.

“Глубина 1”: Когда характер выполняет проверку Выживания, чтобы отследить цель, он незатронут стертыми доказательствами. Дождь может смыть кровь, или следы в снегу тают, но Левиафан считает не более трудным преследовать его марку.

“Глубина 2”: Как выше, но теперь когда Левиафан преследует характер он окровавленный лично, он добавляет свои точки в Выживании к его Скорости.

“Глубина 3”: Как выше, но теперь он добавляет свою Преисподнюю к использованию умения Выживания.

“Глубина 4”: Как выше, но теперь он добавляет свою Преисподнюю ко всем основанным на восприятии рулонам, ища живых существ.

“Глубина 5”: Как выше, но теперь Левиафан расширяет диапазон или его вида, запах, или слышащий (выберите, беря этот Канал) к милям Преисподней. Обеспечение его смысла свободно, Левиафан может исследовать живых существ в пределах радиуса, как будто он был прав рядом с ним, используя смысл его выбора.

“Глубина 6”: Как выше, но теперь Левиафан расширяет диапазон всех трех вышеупомянутых чувств.

Адаптация

Дикарь Кеннинг (ОО) - Подробно 3 или ниже, когда Левиафан делает восприятие или другой рулон, чтобы заметить угрозу саму рассматривать рулон как механическое действие.

Неоспоримый Пристальный взгляд (ОО, требует Преисподней 2) – Подробно 4 или ниже, чувства Левиафана становятся трудными напасть: он может проигнорировать до штрафов Преисподней, которые предназначаются для чувств такая попытка пахнуть, будучи пораженным перцовым баллончиком.

Пэр Через Глубины (ООО, требует Преисподней 2) - Подробно 4 или ниже, чувства Левиафана проникают через барьеры. Для каждого пункта Преисподней она может видеть через двадцать футов дыма, десять футов пористых барьеров (как листва), фут камня, дюйм металла или дюйм четверти хэви-метала.

Неустанное Преследование (О к ООООО): Подробно 3 и ниже, Левиафан может рассматривать его Скорость, как будто это было (2 Точки Заслуги x) выше с целью расширенных рулонов, связанных с преследованием пешком или в воде. Это не увеличивает его фактическую скорость - скорее он не сигнализирует и движется так эффективно, как возможно. В версии с 5 точками этой Адаптации Левиафан рассматривает физические гонки как механические действия когда в Глубине 6.

Глаз для Убийства (ОО) – Подробно 4 и ниже, половины Левиафана штрафы за диапазон, используя другой Канал, который позволяет долгие дальние атаки.

[отредактировать]

Кровь охотника (канал потомка)

Бассейн игры в кости: ловкость + огнестрельное оружие + преисподняя

Тип действия: момент

Левиафан может спроектировать кровь или Иخور в диапазоне; преобразование его посредством этого Канала в смертельный токсин. Большая часть смертной Брони не будет защищать от этого нападения, но инструменты, которые обеспечивают охрану окружающей среды (такую как иск hazmat) могли бы обеспечить свою обычную защиту. Несмотря на необычный характер нападения, это рассматривают, поскольку типичное расположилось оружие.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Хищничества

“Глубина 1”: нападение наносит ущерб избиения и имеет диапазон от 5/10/20.

“Глубина 2”: Как выше, но диапазон теперь 10/20/40

“Глубина 3”: Как выше, и Левиафан может теперь выполнить "кратковременную вспышку" согласно правилам Автоматического взрывания. Это половины эффективный диапазон, как бы то ни было. Он может также израсходовать еще 1 Ихор, чтобы причинить смертельный ущерб.

“Глубина 4”: Как выше, но диапазон теперь 30/60/120.

“Глубина 5”: Как выше, но Левиафан может теперь выполнить "средний взрыв."

“Глубина 6”: Как выше, но Левиафан может теперь решить выполнить "долгий взрыв" согласно правилам Автоматического взрывания. Он может теперь израсходовать еще 3 Ихора, чтобы причинить ухудшенный ущерб.

Адаптация

Оборона, Отбирающая (у ООО) - Подробно 3 и ниже, на страдание трех или больше уровней смертельного или ухудшенного повреждения, Левиафан может рефлексивно призвать этот Канал с нападавшим как цель. Стойкость заменяет Ловкость в бассейне игры в кости, и Левиафан может не решить выполнить "взрыв".

Злость кобры (ООО) - Подробно 3 и ниже, противники, которые терпят ущерб, равный их Размеру от этого Канала, эффективно ослеплена, пока они не излечивают рану сверхъестественно или получают медицинское обслуживание.

Ярость Тиамата (ООООО) - Подробно 5 и ниже, вместо того, чтобы плевать кислотой, Вы вдыхаете переливающееся пламя. Ваши нападения способны к повреждению несущественных существ (хотя Вы не получаете средств того, чтобы замечать, что Вы делаете так), и причините ухудшенный ущерб что-либо сверхъестественно уязвимое для огня, независимо от того, сколько Ихора Вы тратите. На исключительном успехе цель подожжена (Мир Темноты, страницы 180). Предположите, что пожарище размера костра и имеет высокую температуру химического огня. Это длится, пока цель не преуспевает на Расширенном Dex + проверка Легкой атлетики, чтобы произвести его (каждый успех уменьшает повреждение огня на 1).

[отредактировать]

Принятие дани резни (канал потомка)

Это - право и прерогатива оригинального хищника вершины, чтобы пожрать все ниже ее. Этот Канал проясняет противникам Левиафана, что они - не что иное как предложения когда-либо голодному богу.

Глубина 0: Неотъемлемое право Хищничества

Глубина 1: Вы можете израсходовать 1 дополнительный Ихор, атакуя с Вашим естественным оружием. Если Вы делаете так, и Ваше нападение причиняет по крайней мере один уровень повреждения, Ваш враг теряет 1 пункт Силы воли в дополнение к причиненному ущербу (Вы не получаете Силу воли). Вы никогда не можете истощать больше чем 1 Силу воли за поворот этот путь.

Глубина 2: Как выше, и характеры, кто понес потерю Силы воли в Ваших руках, эта сцена также переносит-1 штраф всем действиям против Вас.

Глубина 3: Как выше, и используя Глубину 1 способность этого канала, Вы можете потратить 1 дополнительный Ихор, чтобы иметь Ваш аффект нападения (Преисподняя +1) противники в пределах диапазона схватки. Это нападение решено против самой высокой Защиты + Броня из любого из них. Разделите Успехи равномерно.

Глубина 4: Как выше, и характеры, кто понес потерю Силы воли в Ваших руках, эта сцена также переносит-2 штрафа всем действиям против Вас.

Глубина 5: Как выше, и характеры уменьшил до 0 Сил воли Глубиной, за которой 1 способность этого канала должна следовать на (Решение + Самообладание - Ваша Преисподняя) рулон или быть предоставлена недвижимая на время сцены.

Глубина 6: Как выше, и используя Глубину 1 способность этого канала, Вы можете израсходовать 3 дополнительных Ихора и не можете извлечь выгоду из Вашего естественного оружия, катясь, чтобы напасть. Вместо этого добавьте их оценку Повреждения в автоматических успехах, если Ваше нападение приземляется.

Адаптация

Вихрь Разрушения (ОО): выполняя Глубину 3 повторения этого Канала, Вы можете вычестить 2 из Защиты Ваших целей.

Пожирающие душу Челюсти (ООО): Всякий раз, когда Вы уменьшаете Силу воли противника, получаете пункт Ихора.

[отредактировать]

Остатки неприкосновенности

Не у каждой власти, известной Племени, есть прецедент в мире природы. Полномочия Неприкосновенности - большая часть Другого в репертуаре Левиафана, самой божественной из благочестивых способностей всего племени. Они - власть командовать, быть незавоеванными. Прародители, если истории содержат намек правды, могли бы командовать самой тканью самой вселенной, и намек такой власти остается в их родословных по сей день.

Племя представляет Неприкосновенность с числом, сидящим на трон, любой из Прародителей - или предположение Племени их внешности - может использоваться, но Oceanus - Прародитель с

самой сильной ассоциацией к Неприкосновенности, и его изображение наиболее распространено. Dagon, Nu и Lahamu также известны их схватыванием Неприкосновенности, и их потомки сохраняют близость к Vestage.

[КАРТИНА: символ Понимания: иллюстрация с хвостом рыбы, голой мускулистой грудью и полной бородой сидит на троне. Выше его линия звезд]

[отредактировать]

Неотъемлемое право неприкосновенности

Неотъемлемое право Остатка Неприкосновенности Разделяет Школу. В то время как эта власть в действительности, большие массы существ людей и водных животных инстинктивно часть вокруг характера, и затем возвратитесь легко к их оригинальным положениям – Левиафан мог бежать на максимальной скорости через переполненную сторону, не сталкиваясь ни с кем, или жидко идти через очередь к фронту. Жестокая толпа не будет препятствовать характеру или казаться ему, он двигается, но свободен напасть на него иначе – они просто будут неспособны к кружению его, вежливо отделяясь, чтобы позволить ему проходить каждый раз они окружают его. Части толпы только для Левиафана и обеспечат нормальное препятствие для всех других. Эта власть не имеет никакого эффекта на расположение людей, которые являются одними, и это только затронет нормальные существа, которые абсолютно подвергаются Следу – даже умеренное сопротивление, обеспеченное, будучи сверхъестественным существом, достаточно задушить его полностью. Его эффект длится сцену.

Стоимость: 1 Ихор

[отредактировать]

Упрямый Solipsist-тиран (наследственный канал)

Прародитель - парадигма к себе. Риторика и spellcraft подобно были, тем древним существам, не более существенным, чем мимолетный бриз, поскольку они упали на уши не мужчин, а гор. Это - глупость, чтобы попытаться поколебать чувства существ, мимолетные прихоти которых стали законами действительности.

Упрямый Solipsist-тиран - Канал Повышения признака Сопротивления. Это приносит пользу Решению и имеет следующие уникальные полномочия:

"Глубина 0": Неотъемлемое право Неприкосновенности

"Глубина 5": сопротивляясь сверхъестественной способности с Решением – если Вы получаете Исключительный Успех, Ваш нападавший получает незначительное расстройство для 11 – дни Силы воли.

"Глубина 6": Вы получаете дополнительное очко Силы воли в начале каждой сцены, даже если это берет Вас выше Вашего нормального максимума. Этот пункт может только быть потрачен на рулоны на то Решение использования. Когда концы сцены, Вы теряете пункт, если Вы все еще обладаете им.

Адаптация

Непреодолимое Высокомерие (ООО, требует Божественной Прерогативы): Подробно 5 или ниже, Божественная Прерогатива Левиафана эффективна против всех характеров с (Черта Власти) равный или ниже, чем его.

Непобедимый (ООООО), требует Глаза Вечного Шторма): Подробно 1 или ниже, всякий раз, когда Левиафан использовал бы или свое Решение или свое Самообладание, чтобы сопротивляться или выступить против эффекта, вместо этого используют Решение Левиафана + Самообладание (+Sheol, когда это обычно было бы применимо).

[отредактировать]

Глаз вечного шторма (наследственный канал)

Левиафан - существо сверхъестественного спокойствия и неподвижности. Приспособленный и к одиночеству и к буре исконного океана, он может обеспечить эмоциональный контроль при самых чрезвычайных обстоятельствах и распространить этот контроль другим.

Глаз Вечного Шторма - Канал повышения Признака Сопротивления. Это приносит пользу Самообладанию и имеет следующие уникальные полномочия:

"Глубина 0": Неотъемлемое право Неприкосновенности

"Глубина 5": уязвимые для следа люди в пределах Следа Левиафана могут использовать его Самообладание в качестве черты Сопротивления в собственном месте. Если они делают так, их эффективное Самообладание уменьшено до 0 когда противостоящие эффекты, созданные Левиафаном самостоятельно. Этот эффект длится сцену или пока жертва не расходует Силу воли, чтобы сопротивляться ему (но начнется снова, если они заимствуют Самообладание Левиафана снова.)

"Глубина 6": Как выше, и Левиафан может рефлексивно потратить 1 Силу воли, чтобы отдать себя неуязвимый к одному случаю любой сверхъестественной власти, которой можно сопротивляться или отклонена его Самообладанием. Если иначе определенные характеры не только способны к расходам одного пункта Силы воли за поворот.

Адаптация

Цитадель Плохого настроения (ОО, Требуется Упрямого Solipsist-тирана): Глубина 6 повторений этой власти может теперь использоваться с Решением так же как Самообладанием.

[отредактировать]

Коварное существо (наследственный канал)

Когда Левиафан говорит или посылает мысли и мечты, сообщение запутывает причину получателя, поймав в ловушку ум.

Коварное Существо - Канал повышения Признака Изящества. Это приносит пользу Манипуляции и имеет следующие уникальные полномочия:

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Неприкосновенности

“Глубина 1”: уязвимые для следа существа, которые были в присутствии Левиафана, в то время как он был в этой Глубине или глубже переносит Левиафана (Преисподняя) как штраф, чтобы помнить определенные факты о сцене.

“Глубина 4”: Как выше, и если Левиафан (Манипуляция + Преисподняя) больше, чем уязвимый для следа человек (Сила воли + Черта Власти), тот человек должен катить, по крайней мере (Преисподняя Левиафана) успехи по проверке памяти, чтобы вспомнить любые определенные детали о сцене.

“Глубина 6”: Как выше, и если Левиафан сосредотачивает его След на предмете, чей (Сила воли + Черта Власти) меньше, чем его (Манипуляция + Преисподняя), Левиафан может изготовить воспоминания предмета относительно сцены. Цели, кто может успешно вспомнить Левиафана (подвергающийся Глубинам 1 и 5 способностей этого канала) могут вернуть свои истинные воспоминания.

Адаптация

Язык змеи (ОО) - Подробно 1 и ниже, присутствие Левиафана дестабилизирует моральные компасы других. Когда Левиафан действует, чтобы убедить предмет выполнять действие, которое выполнило бы их Недостаток, Черту Этики предмета рассматривают (Преисподняя) ниже в целях рассмотреть или выполнить предложенный план действий. Завистливого человека можно было уговорить на убийство его босса вместо того, чтобы красть от него, Гневного лидера, убежденного истреблять диссидентов вместо того, чтобы заключить в тюрьму их или Гордого человека, убежденного съесть запретный плод вместо того, чтобы смотреть на него.

Владелец Завесы (ОО или ОООО): Левиафан может отключить эффекты этого Канала на воспоминания рефлексивно и активировать его как мгновенное действие. С версией с четырьмя точками этой Адаптации он может применить эти эффекты выборочно, опуская любых союзников в радиусе.

[отредактировать]

Требование глубин (канал потомка)

Голос Левиафана - то, что вдохновило легенды о сиренах. Разговор, крича, ревя, или шептание: все вокализации Левиафана тянут в смертных слушателях, отнимая у них их желание и сам определение.

Бассейн игры в кости: присутствие + выражение + преисподняя

Тип действия: стандарт

Голос Левиафана несет тон соблазнения, который тянет слушателей к нему или ей, и запутайте их умы. Эффект только простирается, насколько голос Левиафана естественно нес бы, не будучи усиленным или вещал бы механическими методами. Те, которые слышат голос, уязвимы для Следа и имеют меньше (Решение + Черта Власти), чем успехи Левиафана затронуты. Пункт Силы воли может быть потрачен, чтобы сопротивляться призыву к повороту. Когда в стороне Левиафана, предметы, которые все еще подвергаются приманке, становятся беспокоящимися и сомнительными если вызвано, чтобы переехать, перенося-2 штрафа всем действиям, не связанным с возвращением стороне Левиафана. Любой бой ослабляет хватку Левиафана на всех, кто свидетельствует к бою, они все еще переносят-2 штрафа всем действиям для того, чтобы попытаться оставить сторону Левиафанов; но они могут принять штраф и делают так. Альтернативно, пока они около Левиафана (возможно, пытающийся напасть на это), они могут действовать свободно.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Неприкосновенности

“Глубина 1”: Те, которые слышат, что голос двигает Левиафана для единственного поворота.

“Глубина 2”: Как выше, но принуждение длится один поворот за Успех, к пределу (Присутствие Левиафана) повороты. Многократные заявления не складывают - новый рулон заменяет старый.

“Глубина 3”: Как выше, и Левиафан может израсходовать еще 1 Иخور, чтобы увеличить продолжительность до одного менуэта за Успех.

“Глубина 4”: Как выше, и предел на продолжительности увеличивается до (Присутствие + Преисподняя) Успехи.

“Глубина 5”: Как выше, и Левиафан может продолжить играть более слабую версию ее тона соблазнения после того, как продолжительность не истечет ни для какой стоимости. Предметы могут свободно выбрать, хотят ли они остаться стороной Левиафанов или нет, но пока выбирают не, они переносят-2 штрафа всем действиям, пока они не решают возвратиться к Левиафану или больше не могут услышать требование. Только люди, затронутые надлежащей активацией Требования Глубин, могут быть затронуты этим меньшим тоном.

“Глубина 6”: Левиафан может израсходовать 3 дополнительных Иخورа, чтобы сделать звонок, последний пять менуэтов за Успех.

Адаптация

Безобразные Дисгармонии (О) - Подробно 2 или ниже Левиафан в состоянии использовать Требование Глубин и говорить обычно в то же самое время.

Песня Безумия (ОО) - Подробно 3 и ниже, затронутые требованием также страдают от любых расстройств, находившихся в собственности Левиафаном. Те, которые сопротивляются, расходуя Силу воли также, сопротивляются расстройству. Эффекты этой Адаптации заканчиваются, когда предмет больше не может услышать Требование Левиафана.

Скүйте Мышление (ОООО) - Подробно 5 или ниже, уязвимый для следа человек, страдающий от расстройства, вызванного Левиафаном, должен следовать на рефлексивном (Решение + Самообладание - Преисподняя Левиафана) за проверкой, чтобы не повиноваться или напасть на него. Одна попытка за поворот может быть предпринята; успех предоставляет свободу действия для одного поворота. Исключительный успех освобождает характеры от этого эффекта для остальной части сцены - причиненные расстройства не сняты. Эффекты этой Адаптации заканчиваются, когда предмет больше не может услышать Требование Левиафана.

[отредактировать]

Осада башни желания (канал потомка)

Врожденная способность Левиафана небрежно доминировать над стадом усовершенствована в холодный экстрасенсорный меч, который сводит людей с ума, как раз когда это поработает их.

Бассейн игры в кости: разведка + запугивает + преисподняя против решения цели + черта власти

Тип действия: момент

Левиафан может телепатически общаться с любой целью в сенсорном диапазоне. Цели без оборота к телепатии должны обратиться к приземленным мерам, чтобы возразить. Цель знает, что Левиафан - тот, общающийся с ними.

"Глубина 0": Неотъемлемое право Неприкосновенности

"Глубина 1": За счет 1 Ихора Левиафан может послать единственное сообщение, значение которого может быть суммировано в двадцати словах или меньше.

"Глубина 2": Как выше, но цель может телепатически ответить с единственным сообщением, подвергающимся тому же самому пределу слова.

"Глубина 3": Как выше, и Левиафан может потратить еще 1 Ихор, чтобы причинить незначительное расстройство в уязвимой для следа цели, или модернизировать существующее расстройство одной категорией, катить Манипуляцию + Запугивание + Преисподняя против Решения + Власть Stat. Левиафан выбирает расстройство, подвергающееся ограничению, что это

всегда оставляет цель признательной или одержимый Левиафаном в некотором роде. Существующие расстройства, которые были модернизированы, деформированы, чтобы выполнить эти условия. Расстройство или модернизация дается для (Преисподней) дни. Левиафан может только делать попытку этого однажды за цель в день. Если Левиафан делает так, она может дать простую команду, одно или два предложения, за которыми цель будет пытаться следовать для остальной части сцены. Люди не будут повиноваться ясно убийственным командам, включая команды, чтобы не защитить себя. Издание команд, которые посылают человека против их моральной идентичности, трудно, но не невозможно: Они катят Решение + Власть Stat + Этика с целью оригинальных успехов Левиафана.

"Глубина 4": Как выше, и Левиафан должны только потратить 1 Ихор за сцену, чтобы позволить непрерывную двухстороннюю телепатическую коммуникацию с любым, кого это может чувствовать.

"Глубина 5": Как выше, и телепатическая коммуникация рефлексивно для Левиафана и его целей. Глубина 3 и 6 полномочий этого Канала остается мгновенными действиями.

"Глубина 6": Как выше, и Левиафан может потратить еще 3 Ихора, чтобы вместо этого причинить серьезное расстройство в уязвимой для следа цели согласно тем же самым ограничениям как Глубина 3 версии этой власти. Расстройства, причиненные в этой манере в последний раз до цели, получают интенсивную психиатрическую поддержку (успехи, требуемые на терапии: дважды успехи Левиафана), или цель становится Beloved или Ahab. Если Левиафан принимает решение сделать так, они могут дать заказ, настолько долго и сложный, как жертва, как могут разумно ожидать, будет помнить. Жертва попытается повиноваться этому заказу к лучшей из их способности, но с теми же самыми ограничениями как Глубина 3 версии этой власти. Большая часть фигуры их принуждение привязано к их новому Расстройству и действительно, успешная Терапия, закончит заказ, как будет, становясь Ahab, но не становясь Любимым.

Адаптация

Следите за Взрывом (ОО или ОООО): Подробно 3 или ниже, Левиафан может развязать экстрасенсорное нападение как мгновенное действие. Левиафан катит Присутствие + Разведка + Преисподняя и тратит 1 Ихор, вычитая Решение цели + Черта Власти. Эффекты успеха зависят от числа точек в этой Заслуге, которой обладает Левиафан. С версией с двумя точками этой Заслуги Левиафан причиняет ущерб Избиения с Ошеломить собственностью. С версией с четырьмя точками этой Заслуги Левиафан получает выбор причинить Смертельный ущерб с Ошеломить собственностью. Левиафан может расколоть успехи среди многократных противников, вычитает только самое высокое Решение + Черта Власти среди целей.

Ассимиляция (ОООО +): Покупка этой Заслуги создает Щель Памяти. Подробно 3 или ниже, Левиафан может пожрать ум недавно умершего характера. Это требует (Решение + Стойкость - Разведка Цели) проверка со стороны Левиафана. На отказе разрушен ум. На успехе Левиафан заполняет одну Щель Памяти и выгоду от одного из следующего:

Увеличение с одной точкой одного социального или умственного Признака пожранный имело в более высоком разряде, чем Левиафан.

Разряд devoured в одном умении.

Один Ритуал обладал к установленному сроку

Левиафан также способен к воспоминанию любых подробных сведений образа жизни или истории devoured, в пределах обычных пределов и рулонов для памяти (или с Воспоминаниями Канала Перед Временем). Дополнительные точки в этой Заслуге присуждают одну Щель Памяти каждый, позволяя левиафану сохранить многократные воспоминания или сохранить тот же самый набор воспоминаний несколько раз для дополнительных выгод. Если Левиафан хочет извлечь выгоду из пожирающих умов после того, как его Щели Памяти заполнены, он должен сначала освободить щель, теряя связанную выгоду и знание истории цели, если больше Щелей Памяти от той цели не остается. Обратите внимание на то, что убийством человека в явной цели пожрать его или ее мозг, как все формы людоедства, является Спокойствие 3 Греха. Атоллы не могут ассимилироваться, хотя постоянные слухи говорят, что Левиафан может получить спокойствие присутствия Атоллы надолго, ассимилируя ее ум.

Экстрасенсорная Ударная взрывная волна (OOOOO +): В Глубине 6, Левиафан может потратить 1 Силу воли, чтобы вместо этого создать незначительное расстройство (или модернизировать существующий, который Левиафан создал) во всех уязвимых для следа целях, которые могут видеть его. В Преисподней 6 и 6 точек Заслуги Левиафан может использовать эту власть рефлексивно и бесплатно в первый раз в сцене, что это входит в Форму Идеала. Это не позволяет командам проблемы Левиафана. Когда подробно 6, любой уязвимый для следа характер с (Сила воли + Черта Власти), который не превышает Левиафана (Присутствие + Преисподняя) и свидетельствует ее Ору, страдает от незначительного расстройства выбора Левиафана для сцены.

[отредактировать]

Проникновение в завесу дремоты (канал потомка)

"Глубина 0": Неотъемлемое право Неприкосновенности

"Глубина 1": Левиафан может наблюдать мечты о других в то время как спящий. Любой характер, кто взаимодействует с Левиафаном на регулярной основе, может наблюдаться для 1 Ихора за сцену. Характеры могут сопротивляться с Остроумие + рулон Отговорки против Разведки Левиафана + Оккультизм.

"Глубина 2": Как выше, и Левиафан владеец его собственных мечтаний. Добавьте (Преисподняя) в автоматических успехах (или дважды Преисподняя к ее черте сопротивления) ко всем попыткам Левиафана, чтобы поддержать или защитить его мечты от захватчиков.

"Глубина 3": Как выше, и Левиафан может потратить дополнительный Ихор, чтобы вторгнуться в ум характера, мечту которого они наблюдают. Утверждением контроля над мечтой является Разведка + Тайная проверка, отклоненная Решением + Черта Власти мечтателя. В то время как в контроле, Левиафан может выполнить любые общественные действия, которые они могли выполнить лично мечтателю, но с премией оборудования, равной его (Преисподняя). Предназначенный человек ведет себя после пробуждения, как будто общественные действия произошли в сознательной действительности, хотя они не обязательно полагают, что мечта реальна. Каждый раз цель терпит ущерб из любого источника, в то время как их мечта остается под контролем Левиафана, цель может попытаться пробудить с рефлексивным (Решение + Черта

Власти + Полное Взятые Повреждение) рулон против оригинальных успехов Левиафана по проверке контроля.

"Глубина 4": Как выше, и Левиафан может затронуть мечты о любом характере, который они видели за прошлые тридцать дней.

"Глубина 5": Как выше, и Левиафан может затронуть мечты о любом характере, кто когда-либо видел их в форме Идеала или любом характере в пределах (Преисподней) мили дремлющего тела Левиафана.

"Глубина 6": Левиафан мечтает и изменяет мир. Он сначала устанавливает конечную цель ("Мой культ, захвачу 37-ую улицу." "Доктор Джохэнсс наткнется через идола и спираль в безумие." "Мэр умрет." "Я поднимусь снова, когда звезды будут правильными"). Левиафан тогда тратит 4 Ихора и дремлет как расширенное действие (1 день за Разведку + Оккультизм + рулон Преисподней) для до (Преисподняя x 2) рулоны. Каждый успех может использоваться, чтобы добавить, что каждый умирает к любому действию, которое могло бы продвинуть его цель, или вычитать каждый умирает от попытки предотвратить его. Успехи длятся до Преисподней спустя дни после пробуждения или месяцы Преисподней, пока Левиафан дремлет. Левиафан может иметь до целей Преисподней, активных сразу, каждая цель требует еще четырех Ихоров, и расширенный рулон (Доза Левиафана не должны проснуться тем временем). Каждая цель должна быть уникальной, хотя Левиафан может пожертвовать любыми остающимися успехами и начать цель заново. Накопленные успехи могут также использоваться, чтобы затронуть мечты о других согласно предыдущим повторениям этого канала или увеличить число целей, в мечты которых Левиафан может вторгнуться - каждый успех, таким образом израсходованный, удваивает число целей, которые может затронуть Левиафан. Используйте самое высокое Решение + Черта Власти из всех целей.

Адаптация

Понимание мечты (ОО) - В то время как он Мечтает Левиафан, может сохранить понимание того, что продолжается в бодрствующем мире с любой точки зрения в пределах ее Следы.

Инфекция мечты (ООО) - Левиафан может потратить Силу воли и затем объявить мечту, это - контроль заразных; это затронет всех людей в пределах (Диаметр следа левиафана) оригинальной цели. Разведка рулона + Оккультизм против самого высокого Решения + Черта Власти из всех целей: на успехе у всех характеров в диапазоне есть подобные мечты в течение нескольких ночей. Общественные действия Левиафана в оригинальной мечте копируются (использование его оригинальных результатов рулона) и кроются к индивидуальным целям.

Бог Кошмаров (ООООО) - Подробно 3 или ниже, Левиафан, после создания зрительного контакта с целью, может потратить 1 Силу воли, чтобы послать цель в сон наяву. Это - мгновенное действие. Рулоны Левиафана (Разведка + Оккультизм + Преисподняя) отклоненный целью (Сила воли + Черта Власти). На успехе цель испытывает несколько часов субъективного взаимодействия с Левиафаном в промежутке поворота, как будто они мечтали. Цель неспособна к выполнению нерелексивных действий, которые поворачиваются, но не считается беспомощным. На исключительном успехе Левиафан может решить цель испытать мечту в режиме реального времени, утверждая полный контроль по чувствам цели как эффект продолжительности концентрации. Характер, чувствами которого управляют, может потратить Силу воли, чтобы попытаться вырваться на свободу от

эффекта, катясь (Сила воли + Черта Власти) против оригинальных успехов Левиафана. Бог Кошмаров может только быть призван однажды в день за цель.

[отредактировать]

Остатки живучести

Прародители не были неукротимы, если они были Marduk, никогда не будет в состоянии победить их. Однако, если какое-либо существо близко подошло к идеалу непобедимости, это были Прародители. Много обороноспособности и брони, одаренной к миру природы развитием; раковина черепахи, яд для жабы, они все доступны, когда Племя просматривает остаточные черты Живучести.

Символы Живучести изображают Остаток как связано с настойчивостью и обязанностью, но также и статусом и привилегией: Это - король, сильная спина которого несет вес его короны, цитадель, противостоящая бедственной ситуации, все же самый известный символ является самым старым. Обман самого Bahamut, несущего город. Освобожденный Bahamut, как говорили, был самым большим, и самым неукротимым он - братья, и Bahamutans - бесспорные владельцы племени Живучести. Нью, Tanninim и Thalassans также показывают способность для Живучести.

[КАРТИНА: Символ Живучести: зиггурат; извилистая волна, которая представляет поверхность моря почти, достигает к вершине первого шага. Ниже волны все темно, экономят для малейшего намека глаза в темно-сером предложении, что зиггурат построен на некотором могущественном существе. Это изображение служит отметкой уровня воды]

[отредактировать]

Неотъемлемое право живучести

Неотъемлемое право Остатка Живучести - Благо Потоков. В то время как эта власть в действительности, Левиафан может вдохнуть воду так же легко как воздух и удобен в любой окружающей среде, которая является преимущественно водой, независимо от температуры, загрязнения или давления. Левиафан также получает Броню 1 когда, по крайней мере, полупогружено. Его эффект длится сцену.

Стоимость: 1 Ихор

[отредактировать]

Жизненная основа титанов (наследственный канал)

Огромные древние существа были вне смерти, как она в настоящее время понимается. Левиафан, кто преследует остатки этой власти в ее крови, находит ту же самую искру ужасной жизни, которая отказывается быть ограниченной к масштабу современной жизни.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Живучести

“Глубина 1”: +1 Размер. Размер от Жизненной основы Титанов складывает с регулярными увеличениями с Преобразования.

“Глубина 2”: Как выше, и +1 медицинский Уровень

“Глубина 3”: Как выше, но теперь +2 медицинских Уровня.

“Глубина 4”: Как выше, но теперь +2 Размера.

“Глубина 5”: Как выше, но теперь +4 Размера.

“Глубина 6”: Как выше, но теперь +8 Размеров и +3 медицинских Уровня.

Недостаток: Привыкните к разрушению Вашей одежды, когда Вы Преобразуете. Адаптация

Гора Шла (ООО к ООООО ООО, Требуется Преисподней 3 +): В Форме Идеала Характер может потратить четыре Ихора, и Сила воли указывают, чтобы вырасти чрезвычайно. Они получают один пункт размера поворот вплоть до заключительного размера, определенного числом точек в этой Адаптации: Соответственно: 20, 25, 30, 35, 40 & 43. Левиафаны могут купить много точек в этой Адаптации, равной их (Преисподняя). Размер, предоставленный этой Заслужкой, в отличие от Размера, предоставленного из других источников, явно не может быть преобразован в Стойкость через Глубину 5 повторений Никаких Тайн Плоти. Как только Левиафан активировал эту Адаптацию, которой остается дополнительный размер, пока они Не Преобразовывают к более низкой Глубине. Это Преобразование занимает больше времени, чем нормальный: один поворот за пункт Размера от этой Адаптации.

Размер 15 характеров - примерно 2 высокие истории и весят примерно 8,000 фунтов, или почти так же как большой внедорожник.

Размер 20 характеров - примерно 3.5 высокие истории и весят примерно 30 тонн, или почти так же как IFV.

Размер 25 характеров - примерно 7.5 высоких историй и весят примерно 200 тонн, или почти так же как голубой кит.

Размер 30 характеров - примерно 14 высоких историй и весят примерно 2,000 тонн, или почти так же как военно-морской фрегат.

Размер 40 характеров - примерно 30 высоких историй и весят примерно 20,000 тонн, или почти так же как авианосец.

Размер 43 характера - примерно 45 высоких историй и весят примерно 60,000 тонн, или почти так же как Godzilla.

Размер 66 характеров является примерно 960 высокими историями, размер Горы Эверест.

[отредактировать]

Врезка: размер и здоровье

Правила для временных медицинских точек (Ядро WoD. Р 173), заявляют, что, когда характер освобождает временную медицинскую точку такой, поскольку один предоставленный Горой Шел, они сохраняют любое повреждение в пределах той медицинской точки. В то время как это правило работает приятно на маленькие медицинские премии, оно может начать действовать немного странное, когда у характера есть огромная премия. Легкая рана могла стать смертельной, когда Характер сжимается вниз после использования Шедшей Горы. Есть две возможности для этого: первое должно охватить его, даже умеренно раненый гигант пойман в ловушку в его огромной форме, пока это не может счесть безопасное пятно (не легким в колоссальных размерах) и зажить. Второе должно использовать альтернативную систему для временного здоровья: Решите пропорцию Ухудшенного, Смертельного и Колотящего повреждения относительно полных медицинских точек и гарантируйте, что пропорция остается тем же самым после того, как характер сжимается.

Второе изменение, которое Вы можете рассмотреть, должно заставить штрафы раны примениться ранее. Для каждых 20 медицинских точек характер имеет, перемещают начало каждого штрафа раны две точки влево. Например, характер с 20 медицинскими точками страдает -1 в 14 точках, -2 в 16 точках и -3 в 18 точках. Создание штрафов ран начаться ранее обеспечивает более естественную прогрессию, чем ограничение их к последней фракции здоровья характеров, но также и позволяет внушительный промежуток между тем, когда Левиафан начинает слабеть и когда это наконец понижается.

[отредактировать]

Плоть прародителей (наследственный канал)

Скрывать древних могло повернуть лезвия самых прекрасных чемпионов человечества. С этим Каналом Левиафан может получить доступ к тому наследству неуязвимости.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Живучести

“Глубина 1”: Левиафан развивает 1/0 (Общую/баллистическую) Броню.

“Глубина 2”: Как выше, но теперь 1/1 Броня

“Глубина 3”: Как выше, но теперь 2/1 Броня и броня становится пуленепробиваемым.

“Глубина 4”: Как выше, но теперь 2/2 Броня

“Глубина 5”: Как выше, но теперь 3/2 Броня

“Глубина 6”: Как выше, но теперь 4/3 Броня и броня ухудшает весь ущерб, причиненный приземленным оружием одним уровнем, избивание незатронуто.

Адаптация

Адаптация, чтобы Вредить (ОО) - Подробно 3 и ниже, Левиафан может израсходовать 1 Ихор, чтобы "приспособиться" к нападению, которое причиняет ущерб. Броню Левиафана рассматривают как являющийся 1 разрядом выше против нападений того общего типа (пули, удары кулаком, тупые инструменты, и т.д.) для остальной части сцены. Левиафан может только быть "приспособлен" к одному такому типу повреждения за один раз.

Гибкая Защита (ОО) - Подробно 3 и ниже, Левиафан может катить Стойкость + Преисподняя как мгновенное действие. Он может переместить разряды защиты, равной его успехам от общего до баллистического или наоборот, увеличиваясь один, уменьшая другой. Он может не уменьшить тип брони (общий или баллистический) ниже 0.

Свинцовая Опека (ОО) - баллистические ценности Брони, предоставленной этим Каналом, является всем 1 разрядом выше.

Улучшенный Щиток (ООО - ООООО) - Подробно 6 Левиафан увеличивает ценность всей брони, предоставленной этим Каналом на 1. В четырех увеличениях точек два и увеличении обеспечивают премию одной подробно 5. С пятью точками премия становится +3, +2, +1 в Глубинах 6, 5 и 4 соответственно.

Подарок Черепахи (ОООО) - Подробно 5 и ниже, выполняя действие Доджа Левиафан может пожертвовать ее Защитой, чтобы увеличить Броню Защитой. Если она так делает не двойную Защиту или применяет достоинства, такие как Ссорящийся Додж.

Неприкосновенный (ООООО, требует Преисподней 5) - Подробно 6, подвергаясь нападению уязвимыми для следа существами, Левиафан может решить использовать броню, предоставленную этим Каналом как Длительность вместо этого.

[отредактировать]

Проклятие жабы (наследственный канал)

Приближение к древним существам глубин было опасным опытом; мало того, что у них была великая держава пустить в ход против нарушителей, но и их самого присутствия, мог сокрушить с ядовитыми выделениями.

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Живучести

“Глубина 1”: Незащищенные существа в физическом контакте с Левиафаном переносят-1 штраф на всех действиях. После того, как контакт сломан, штраф длится много поворотов, равных на сумму времени, проведенного в контакте.

“Глубина 2”: Как выше, но для каждого двух раундов полного контакта, штраф увеличивается на 1. Если это когда-либо повышается выше Стойкости предмета + Решение, они падают в обморок из-за боли. Когда контакт сломан, штраф опускается к-1 и длится как выше.

“Глубина 3”: Как выше, но теперь штраф относится к любому существу в пределах близкого расстояния (достаточно близко, чтобы затронуть, даже если не касание) Левиафана. Если область покидают, штраф теперь постепенно уменьшается (на 1 каждый поворот) к минимуму-1, который перенесен для остальной части сцены

“Глубина 4”: Как выше, но теперь штраф увеличивается для каждого поворота контакта.

“Глубина 5”: Как выше, и существа, которые упали в обморок из-за подвергания, понесет 1 ущерб избиения для каждого поворота длительного подвергания, кроме того указывают.

“Глубина 6”: Как выше, но облако теперь покрывает область радиусом в ногах, равных Размеру Левиафана.

Адаптация

Владелец Проклятия (ОО к ОООО): Левиафан может отключить этот Канал рефлексивно и активировать его как мгновенное действие. С версией с четырьмя точками этой Адаптации он может применить эффекты этого Канала выборочно, опуская любых союзников в радиусе.

[отредактировать]

Выносливость мировой змеи (наследственный канал)

Каналы тела Левиафана больше силы, чем существо это размер должны быть способными к. Это - существо ужасной власти, способной к сокрушению, сама земля должна он протягивать длину его, и если это решает бросить свою силу против моря, большие волны повысятся, чтобы утопить землю.

Выносливость мировой Змеи - Канал повышения Признака Сопротивления. Это повышает Стойкость и имеет следующие уникальные полномочия:

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Живучести

“Глубина 5”: +1 здоровье

“Глубина 6”: Как выше, и Левиафан уменьшает все избиение и смертельный ущерб, который он терпит 1 к минимуму 0.

Адаптация Неустанная Энергия (ООО): Подробно 3 и ниже, Левиафан игнорирует до его (Преисподняя), ценность счета штрафов применилась из-за ран или усталости.

[отредактировать]

Никакие тайны плоти (канал потомка)

Бассейн игры в кости: разведка или стойкость + медицина + преисподняя

Тип действия: Расширенный (Каждый рулон представляет любую одну минуту работы (скорая помощь и диагноз) или один час интенсивной концентрации (для долгосрочного лечения и главной физической переконфигурации)

Левиафан может проявить почти полное понимание и контроль физических функций его тела, остановки или переадресации кровотока, диагностирования болезней и перенамерения мышц и органов, чтобы увеличить его способности. Меньшие примеры этой власти - акты желания (Разведка), в то время как более радикальные изменения болезненные и напряженные (Стойкость).

“Глубина 0”: Неотъемлемое право Живучести

“Глубина 1”: расходуя пункт Ихора, Левиафан может диагностировать болезни в себе, используя этот Канал; он не переносит штрафов за недостаток в инструментах (и фактически получает премии из-за его Преисподней.) Он может также выполнить незначительную полевую скорую помощь, такую как то, чтобы мешать ране отобрать и "установить" сломанную конечность.

“Глубина 2”: Как выше, и Левиафан может теперь применить любое лечение, которое было бы возможно с продвинутым оборудованием, до и включая выполнение, что является эффективно хирургией на себе.

“Глубина 3”: Как выше, и Левиафан может теперь использовать радикальные изменения, чтобы устранить необходимость сна, воздуха, воды и еды. Каждая категория требует 1 успеха в течение двенадцати часов подавления. Исцеление времени может быть увеличено также - успехи разделены между продолжительностью (12 часов за успех) и степенью увеличения (2 успеха для 100%-ого улучшения.) Увеличенные заживающие ожоги увеличили энергию. Левиафан, заживающий при увеличенном уровне, требует пропорциональной степени больше еды, воды и сна чем обычно. Подавление потребности в них только suppresses одно "нормальное количество" потребности, требование, чтобы увеличенные успехи дали компенсацию за увеличенные потребности.

Левиафан может израсходовать дополнительный Ихор, чтобы выполнить проверку скорее - один поворот или десять минут в зависимости от процедуры.

“Глубина 4”: Как выше, и Левиафан может теперь израсходовать три успеха на радикальное изменение, чтобы "перетасовать" точку от одного Физического Признака до другого. Изменение длится в течение одного часа, и увеличенные успехи могут увеличить продолжительность на тридцать минут за дополнительный успех. У Левиафана могут только быть точки, равные его Преисподней, "перетасованной" в любой момент.

“Глубина 5”: Как выше, и Левиафан может теперь управлять его плотностью. Он может "обменять" свой Размер и Стойкость с радикальным изменением. Это требует одного успеха для каждой точки изменения (Так Размер 5, Стойкость, 3 Левиафана потребовали бы двух успехов.) Изменение длится в течение одного часа, и увеличенные успехи могут увеличить продолжительность на тридцать минут за дополнительный успех.

"Глубина 6": Как выше, и Левиафан может теперь использовать радикальное изменение, чтобы увеличить один Физический Признак единственной точкой. Это требует успехов, равных дважды действующей квалификационной отметке. Изменение длится в течение одного часа, и увеличенные успехи могут увеличить продолжительность на тридцать минут за дополнительный успех. Левиафан может израсходовать 3 дополнительных ихора, чтобы выполнить проверку рефлексивно или в единственную минуту, в зависимости от процедуры.

Адаптация

Автовая (О) - Левиафан может выбрать единственную физическую Заслугу с точкой, оценивающей равный или меньше, чем его Преисподняя. Подробно 3 и ниже, он может использовать радикальное изменение, чтобы получить доступ к той Заслуге. Это требует успехов, равных его точечной оценке, и обеспечивает Заслугу в течение часа. Дополнительные успехи могут увеличить продолжительность на тридцать минут за дополнительный успех. Левиафан должен иначе иметь право на Заслугу, получая его (но может использовать увеличенные черты его Глубины 3 формы, чтобы определить, делает ли он или нет.) Эта Адаптация может быть куплена multiple времена, каждый раз доступ разрешения к различной Заслуге. Только Достоинства, которые могут быть объяснены как сырые физические черты, могут быть получены этим способом (так никакой Водитель Трюка или Борющиеся Стили.)

[отредактировать]

Энергия разносторонних королей (канал потомка)

Описание

Бассейн игры в кости: Преисподняя, когда релевантный.

Тип действия: рефлексивный

Левиафан может использовать Иخور, чтобы улучшить его Признаки, распространяя его божественную кровь всюду по его телу.

"Глубина 0": Неотъемлемое право Живучести

"Глубина 1": Левиафан может повысить единственный Физический Признак на 2 для единственного поворота. Он может не призвать этот Канал многократно для того же самого Признака, но может иметь многократные случаи, активные для различных Признаков.

"Глубина 2": Левиафан может удлинить его конечности на один метр для каждого пункта Ихора, связанного в этот Канал.

"Глубина 3": Левиафан может потратить дополнительный пункт Ихора, чтобы применить глубину одно повторение этого Канала дважды к единственному Признаку.

"Глубина 4": Левиафан может рефлексивно предпринять shapechanging попытки.

"Глубина 5": Левиафан добавляет Повреждение "Признаков", которые он может повисить с этим Каналом, по существу выращивая когти или зубы. Это будет Колотить повреждение, но если у Левиафана есть естественное оружие от другого Канала, они могут увеличить тех вместо этого.

"Глубина 6": Левиафан может израсходовать 3 дополнительных Ихора, чтобы расширить эффекты этого канала на один Признак к длине сцены.

Адаптация

Мощный Ихор (ООО к ООООО) - В Преисподней 3 и третий уровень этой Заслуги, повышенные признаки подняты на 3. В Преисподней 6 и четвертый уровень этой Заслуги, повышенные признаки подняты на 4. В Преисподней 9 и пятый уровень этой Заслуги, повышенные Признаки подняты на 5.

Поток Плоти (ООООО, Требуется Возрождения Идры, Никаких Тайн Плоти и Преисподней 4) - преобразовывая в Глубину 6, или с действием Преобразования подробно 6, Левиафан может стать существом бесформенной протоплазмы. Левиафаны, кто делает это часто, могут даже находить, что их более ранние формы приводят к протоплазме. Как бесформенный поток Левиафан получает следующую выгоду:

Это может течь через препятствия, перемещая его максимальную скорость через все типы ландшафта. Только водонепроницаемая печать может отразить его. Это нападает с выше его Ловкости или Силы.

Эффекты, которые предназначаются для определенной части его тела, такого как нацеленные нападения, терпят неудачу автоматически. Это неуязвимо к токсинам и болезни.

Это может рефлексивно выполнить одно из следующих действий за поворот:

Если это успешно выполнило Пересилить маневр в схватке последний поворот, это может повторить точный маневр этот поворот.

Перестройте его Физические Признаки, исключая эффекты от этого Канала, в любой манере.

Увеличьте Уловку, добавляя (Стойкость) к ее защите этот поворот.

[отредактировать]

Ритуалы

Репутация Злого Племена навсегда запятнанная хвостами ужасающих ритуалов, оргиями кровопролития и избытка. К Левиафанам и их Культам это не простые истории, но факты жизни, обнажая определенные Остатки, божественная власть крови Тиамата, текущей через Племя, несосредоточена и бесцельна. Только при помощи Культа, поскольку сосредотачивающаяся линза может Левиафан призывать их истинное неотъемлемое право. Бросить вызов пределам почты исконный мир и владеть властью бога.

Выполнение Ритуала требует Культа и потребляет Задачу. Более сильные ритуалы требуют большего количества cultists, вообще Культ должен иметь равный или больше точек в Числах, чем разряд Ритуала. Ритуал не требует всего культа, но если Вы нуждаетесь в двадцати человеках в одеждах, это помогает наличию значительно большего Культа покрыть изменения, заботиться о ребенке или обеспечить алиби. Когда Левиафан действительно нуждается в Ритуале, они могут попросить, чтобы их культ вытащил все остановки: призовите больной, оставьте детей с не подозревающими друзьями и семьей или просто не покажите до предшествующих обязательств. Послесловия cultists требуют, чтобы некоторое время смягчило вещи. Механически Левиафан может потратить две задачи удвоить Культовые Числа в целях одного Ритуала.

Стандартный рулон для Ритуала - Преисподняя + Рвение. Игроки, которые создают последовательный и хорошо продумали символику или богословие позади их Ритуалов, могут получить премии. У большинства Ритуалов есть Жертва, которая может колебаться от принятия ритуальных наркотиков, чтобы убить. Больше этических культов может использовать Изображение вместо Жертвы, хотя это создает штраф, равный разряду Ритуала. Не все cultists готовы убить за их бога. "Меньшая" пытка, после которой средний человек, как могут ожидать, сделает полное восстановление, требует Рвения 2. Более серьезная пытка, которая оставит постоянным (физический или умственный) шрамы или убийство, требует Рвения 3. cultist попросил жертвовать собой, или любимый нуждается в Рвении один выше, чем нормальный, нет никакого увеличенного требования для того, чтобы попросить, чтобы cultists пожертвовал таким же сторонником. Конечно, несклонный Калтистс будет стараться изо всех сил избегать или разрушать церемонию точно так же, как любая другая несклонная жертва. Если у культа есть недостаточное Рвение, Левиафан может попытаться убедить их так или иначе. Присутствие рулона + (Убеждение или Запугивание) + Рвение – Необходимое Рвение. Левиафан, кто часто убеждает его Культ выполнить отвратительные ритуалы, должен ожидать видеть, что Рвение его Культа повышается.

[отредактировать]

Врезка: найдите свои пределы

Правила, описанные ниже, изображают человеческую жертву, пытку и оскорбительные авторитетные фигуры в пределах религиозной структуры. Хотя Левиафан: Буря снимает плееры в качестве членов самого злого Племени "Земли", это не "гонка ко дну" чудовищной развращенности. Игра, где игроки пытаются построить моральную структуру и социальную идентичность, они могут жить с из чудовищного наследия, столь же действительная интерпретация тем как пытающийся стать тираническим Богом-королем Innsmouth.

Игроки, которые неудобны с человеческой жертвой, пыткой или прямыми злыми изображениями религии, маскирует ли данный Leviathan модели его культ на, или его культ как, популярная религия реального мира, "не играют в неправильную игру". Играющая группа должна обсудить то, чем они довольны. Нормально выпадать из характера на время ужасающего ритуала и просто катить игру в кости без рассказа, Вы можете навязать правление, что Культы не могут напомнить

религию, все еще осуществленную сегодня. Если Вы хотите настроить вещи вниз, метка удаляет штраф игры в кости за использование Изображения.

Знайте свои пределы и не ломайте их.

[отредактировать]

Изучение новых Ритуалов

Ритуалы прибывают естественно в Левиафанов. И акт продвижения верующего на церемонии и шаги Ритуала кажутся интуитивными, это чувствует себя хорошо. Это не должно сказать, что Левиафан может просто выдать экспромтом их путь к эпидемиям библейских пропорций. Создание Ритуала требует исследования, интуиции и экспериментирования: расширенная Преисподняя + Тайное требование рулона (Согласованные точки) Успехи в дополнение к очкам опыта. Каждый рулон занимает один день.

Более легкий метод должен приспособить существующий ранее Ритуал. Это значительно легче и только требует хр стоимости Ритуала, так же как учителя или письменных инструкций. Не все Левиафаны записывают свои Ритуалы, но большинство делает: Ничто не говорит "Важный" относительно религии как каменные таблетки. Ритуалы не могут быть использованы как есть, или скорее они обычно могут, но с личной точки зрения они неудовлетворяющие. Все Ритуалы включают элементы своих создателей личные теории на племенной истории, их месте в мире и более широкой мифологии или космологии. Когда Вы набожны, Ваша религия - важная часть Вашего сам идентичность, и для Левиафана это не отличается. Используя чей-либо Ритуал без адаптации походит на набожного сторонника, посещающего обслуживание другой веры. Это может быть приятно, может быть интересно видеть другую культуру, но это не Ваши верования, и это никогда не будет.

[отредактировать]

Естественные знания (О к OOOOO)

Все Левиафаны могут привести свои Культы в ритуалах, которые развязывают большие и ужасные эффекты на мир. Наименьшее количество этой власти, направляя Культи, чтобы выполнить ритуалы, которые пополняют Ихор, известно всем Левиафанам, это прибывает так же естественно как дыхание. Чтобы сделать больше требует исследования, посвящения и понимания Естественных Знаний.

Левиафан может изучить столько ритуалов, сколько у них есть время и Очки опыта для, но они не могут изучить Ритуал с большим количеством точек, чем их точки в Естественных Знаниях. После увеличения Естественных Знаний Левиафан изучает свободный Ритуал, равный его новым точкам

в Естественных Знаниях. Например, после покупки третьей точки Естественных Знаний Левиафан получает свободные три точечных Ритуала.

[отредактировать]

Предзнаменования

Одна общая нить к Ритуалам Племен - власть морей и небес. Пути геометрии и время держали Прародителей слегка, их потомки могут иногда чувствовать связь с движением планет и изменение потока. Никогда не это выражение, более сильное, работая самое абстрактное из их полномочий.

У всех типовых Ритуалов есть один благоприятный поток и один враждебный поток – эти два почти всегда противоположны – так же как одна благоприятная планета и одна враждебная планета. Ритуалы каждого Левиафана отличаются, и не все следуют за вышеупомянутой системой, некоторой работой согласно принципам, довольно неизвестным человеческому оккультизму, и может даже включать предзнаменования, не связанные с морем или звездами, но для простоты типовые Ритуалы используют планеты Западного Зодиака и систему четырех потоков нашего собственного создания.

Когда звезды - правильные ритуалы, более эффективны. Каждое благоприятное Предзнаменование, которое сияет после Ритуала, дает +1 dicepool. Однако, каждое злое Предзнаменование дает -1. Если и благоприятные Предзнаменования и никакое злое Предзнаменование верны тогда, бассейн игры в кости также добираться again, однако, попытка Ритуала, когда оба злое Предзнаменования верны без безопасности любого благоприятного Предзнаменования, ухудшает нормальный Отказ в Драматический Отказ. К счастью, под следующей системой каждый 12-часовой приливный цикл разделен на четыре потока, которые это длится четырем часам. Только самый неосведомленный или отчаянный Левиафан должен выполнить Ритуал против враждебного потока.

[отредактировать]

Врезка: Увеличение власти Предзнаменований (Дополнительное Правило)

Для простоты мы держали число Предзнаменований в каждом Ритуале к минимуму. Это действительно, однако, имеет смысл, что более сильные Ритуалы потребовали бы более запутанного баланса знаков. У рассказчиков, которые хотят сосредоточиться на религиозных темах, есть две возможности для расширения власти Предзнаменований. Эти правила могут быть сделаны на игроке основанием игрока, после того, как Ритуалы всего каждого Левиафана будут уникальны.

Первое должно увеличить число зловещих, но не благоприятное, предзнаменования, чтобы представлять увеличенную трудность более сильных Ритуалов. Или одно отрицательное предзнаменование за Дот или за две Точки окружено.

Второе должно позволить игрокам изменять количество предзнаменований в Ритуале в обмен на Очки опыта. Каждое благоприятное Предзнаменование увеличивает стоимость одной, и каждое зловещее Предзнаменование уменьшает стоимость Ритуала одним. Рассказчик может включать минимальное число Предзнаменований.

Изменяя число Предзнаменований Рассказчик должен рассмотреть как, как это изменяет вероятность получения только и всех благоприятных или зловещих Предзнаменований. Мы рекомендуем, чтобы текущие эффекты произошли, если любая сторона превосходит численностью другой на два Предзнаменования. Если одна сторона превосходит численностью другой целыми четырьмя, Предзнаменования рассматривают представление дальнейшего эффекта соответственно: 8again и никакие перерулоны с 1 успехом вычитания с.

[отредактировать]

Врезка: знаки и символы

Если Вы создаете свои собственные ритуалы и хотите включать их в пределах этой системы, вот описания используемых знаков:

Прилив: Прилив используется всякий раз, когда Левиафан непосредственно использует его полномочия или увеличивает его собственную силу.

Прилив: Прилив благоприятен, когда Левиафан предоставляет благословение другим, обычно ее Возлюбленному.

Отлив: Отлив предоставляет состояние, когда Левиафан помещает проклятие в других или предоставляет благословение, более нормальные люди рассмотрели бы проклятие.

Отлив: Отлив благословляет любой Ритуал, разработанный, чтобы ослабить Левиафана, кто выполняет его, это редко - Благоприятное Предзнаменование

Меркурий показывает социальное взаимодействие.

Венера показывает любовь.

Марс показывает конфликт и опасность.

Юпитер показывает бизнес и богатство.

Сатурн показывает смерть и отказ.

Уран показывает изменение.

Нептун показывает психическое заболевание.

Плутон показывает возрождение.

[отредактировать]

Список ритуалов

[отредактировать]

Назовите левиафана (O)

У левиафанов есть мощные Каналы, которые позволяют им отслеживать и общаться с их Культ по обширным расстояниям. Иногда ее полезное, если Культ может перезвонить, этот ритуал, позволяет Культ связываться с их богом, сообщать или просить ее помощи.

Жертва: Cultist использует наркотики, чтобы войти в поддающееся внушению настроение. Они станут мундштуком своего бога. Как правило Cultist будет болеть лихорадками (2 повреждения избиения) и кошмары (один пункт силы воли) на время ритуала, но запрещения частого использования нет никаких долгосрочных эффектов.

Изображение: Cultist использует размышление, массаж или hypnotherapy, чтобы войти в правильное настроение. Они все еще переносят кошмары, но не лихорадку, и повторенное использование этого ритуала не опасно. Некоторые находят, что это становится легче с практикой.

Благоприятные предзнаменования: прилив и Меркурий

Зловещие предзнаменования: отлив и Марс

Типовые действия: cultist размышляет на личном владении Левиафаном. cultist дыхания глубоко от объекта, который несет аромат Левиафанов. Культовый ожог или бросает маленькие взятки в бассейн. Культ проводит время, рассматривая cultist, как будто она была Левиафаном, такой как, кормя ее любимыми продуктами Левиафана.

Рулон: рвение

Предложенные Модификаторы: Левиафан мечтает (+1). Левиафан обладает Глазом Осторожного Божества (+2). Левиафан обладает Помазанием Пророка (+1). Левиафан обладает Осадой Башни

Желания (+2). У мундштука есть умеренное расстройство (+1). У мундштука есть разъединять Расстройство (+3).

Драматический Отказ: Cultist вступает в контакт с некоторым другим экстрасенсом, являющимся, кто может быть враждебным и теперь знающий о Культе или возможно самой Буре, которая удваивает отрицательные эффекты этого ритуала.

Отказ: усилие потрачено впустую.

Успех: Культ вступает в контакт с Левиафаном. Связь остается открытой столько, сколько Левиафан желает и позволяет двум путям коммуникацию с cultist в следе, Служащем и ртом и ушами. Раскол центра выравнивает общие-3 штрафа, но Левиафан может приостановить Культ. Исключительно долгие связи могут вызвать дополнительные проблемы для служения cultist в качестве связи.

Исключительный Успех: Никакая дополнительная выгода.

[отредактировать]

Предугадывание ритуала (O)

Чтобы достигнуть целей, важно сначала знать, где Ваша желаемая цель. Этот ритуал позволяет левиафану найти независимо от того, что это, они ищут, является ли это смертным исследователем, который шпионил за ними или руинами, оставленными душой предка в пределах отчуждения. Этот ритуал обычно требует имени или объекта использовать в качестве центра, Левиафан может искать что-то общее, но это ограничено известной информацией.

Жертва: миска воды смешалась с кровью и костями недавно убитой рыбы.

Изображение: миска воды смешалась с ветками, плавающими на поверхности.

Благоприятные предзнаменования: прилив и Юпитер

Зловещие предзнаменования: отлив и Сатурн

Типовые законы: Левиафан размышляет на шаре, в то время как остальная часть культовых скандирований, Левиафан приводит культ в скандировании, молящемся относительно руководства перед изучением шара, культ размышляет на изображении того, что это - Левиафан, ищет, в то время как Левиафан самостоятельно смотрит в шар. Левиафан интерпретирует брошенные кости или кровь, обрызганная на карту.

Рулон: Sheol+Zeal

Драматический Отказ: Вместо Левиафана, получающего любую информацию об их цели, цель (или кто-то связанный с ним в случае неодушевленного объекта) получает внезапную пронизательную вспышку, что что-то преследует их. Левиафан, ища экспонат отчуждения, восстановленный археологом, может найти, что безопасность на складе, где это сохраняется, была сжата из-за подозрения, что грабитель ограбит место, например.

Отказ: Левиафан не получает понимания местоположения того, что они ищут.

Успех: Левиафан знает точно, где объект их желания во время ритуала, и где это будет сроком на часы, равные числу успехов, которые катят.

Исключительный Успех: В дополнение к знанию, где цель, Левиафан узнает что-то полезное о цели, такой как факт, что экспонат, который они ищут, является фактически просто фальшивкой или что сотрудник Marduk, которого они ищут, в настоящее время с другими членами его камеры.

Предложенные Модификаторы: у Левиафана есть Семья Ороборуса Наследственный Канал (+2), у Левиафана есть детальное знание цели (+1), целевой объект раньше принадлежал Левиафану, или целевой человек - один из Возлюбленного Левиафана (+2), Левиафан испытывает недостаток в любом существенном знании их цели, такой как поиск "человека, на которого я бросил взгляд в тених, шпионящих за мной вчера" (-1), Левиафан ищет что-то общее, такое как попытка квалифицированного адвоката, чтобы принять на работу в их культ (-2). Левиафан ищет что-то в настоящее время в Храме (-1 за точку безопасности). Левиафан ищет что-то потерянное в течение многих десятилетий (-1 в 10 потерянных лет).

[отредактировать]

Пробудите верующего (O)

В то время как Левиафан может всегда ожидать, что их cultists будет поклоняться или бороться преданно, иногда это не достаточно. Возможно, культ полон зеленых участников, у которых нет

веры необходимой, чтобы выполнить некоторые более темные ритуалы, или возможно у них просто нет практического опыта при похищении или убийстве. Независимо от недостатков Вашего культа они могут быть преодолены с достаточной верой. Этот ритуал действует, чтобы увеличить фанатизм Вашего культа временно, связывая их в коллективной вине и лояльности, таким образом, они будут бороться со всем этим намного тяжелее на Ваше имя.

Жертва: враг или подведенный cultist публично бьются, порются, или иначе "сделал пример прочь".

Изображение: Левиафан медленно разрушает представление врага, хлеща культ в справедливый гнев.

Благоприятные предзнаменования: прилив и Венера

Зловещие предзнаменования: отлив и Сатурн

Типовые действия: хозяева Левиафана дразнят бой, чтобы получить течение адреналина. Левиафан приводит культ в серии молитв Прародителям, продержавшимся целый день. Левиафан проповедует врожденную неполноценность неверующих. Левиафан ведет, их культ на сложной церемонии сказал, чтобы предоставить божественную пользу cultists.

Рулон: преисподняя + рвение

Предложенные Модификаторы: у Левиафана есть Ужасный Канал (+2) Красоты Охотника, культ выполнил их последнюю задачу с исключительным успехом (+2), Левиафану очень нравится их культ (+1), Левиафана очень боится их культ (+1), культ, подведенный в их последней задаче (-1), культ исключительно подвел их последнюю задачу (-2), культ потерял точку или в числах или во временной точке в рвении в результате отказа в их последней задаче (-2), культ, потерянный и точка в числах и временная точка в Рвении как результат отказа в их последней задаче (-3).

Драматический Отказ: cultists оставляют или деморализованными или удовлетворенными после Вашего проповедования. Следующая задача, которую Вы приказываете, чтобы они предприняли, сделана в-3 штрафах; если Вы приказываете, чтобы они поклонялись Вам затем, Вы получаете Иخور, равный Рвению Вашего культа 3.

Отказ: Вы усилия могут поддержать cultists временно, но Вы действительно не увеличиваете глубину их фанатизма.

Успех: Ваш сверхъестественный захват над умами Вашего cultists увеличен. Для следующей задачи Вы приказываете, чтобы Ваш культ предпринял, Вы получаете дополнительную игру в кости, равную числу успехов, выигранных в этом ритуале. Если Вы не предпринимаете другую задачу в течение следующей недели, эффекты этого ритуала потеряны. Столько, сколько Культ обладает этой премией, они получают умеренное Расстройство, чтобы представлять фанатическое рвение, Самовлюбленность и Вокализация распространены, чувства вины могут вызвать Подозрение, поскольку cultist чувствует, что все знают то, что произошло на последней встрече.

Исключительный Успех: Никакие дополнительные выгоды вне получения еще большей премии к следующей задаче Вы пытаетесь.

[отредактировать]

Божественный мандат суждения (ОО)

Этот ритуал позволяет Левиафана, кладут проклятие мести на любой Уязвимой для следа цели, которая отдает им уязвимый для гнева Левиафана.

Жертва: Левиафан неоднократно шрамы самостоятельно. С каждым шрамом он называет преступление переданным обвиняемым и клянется месть. Эти преступления могут быть чем-либо, если Левиафан действительно полагает, что они заслуживают наказания. Scarification вызывает две точки Смертельного повреждения, которое при нормальных обстоятельствах не будет заживать столько, сколько ритуал активен. Сверхъестественное исцеление может использоваться, но это ломает присягу: Для остатка от продолжительности Ритуала полностью изменены и премии и штрафы, и жертва становится неуязвимой к Следу. Обвиняемый все еще подсознательно признает, что Левиафан находится в невыгодном положении, это не отвергает здравый смысл.

Изображение: Левиафан плотно связывает связанные узлом веревки, драгоценности или некоторую другую мнемосхему к ее телу. Если мнемосхема будет удалена для больше, чем поворотов Самообладания, то это ломает присягу.

Благоприятные предзнаменования: прилив и Марс

Зловещие предзнаменования: отлив и Плутон

Типовые действия: поверенный защиты защищает обвиняемый, но побежден. Левиафан ссылается на закодированные законы, или внутригосударственные законы или те из его культа. Свидетели вызваны, чтобы свидетельствовать перед конгрегацией.

Рулон: преисподняя + рвение.

Предложенные Модификаторы: обвиняемый передал фактическое преступление, такое как воровство (+1). Тяжкое преступление, такое как насилие или убийство (+2). Непростительное преступление, такое как убийство ребенка (+4). Обвиняемым является Возлюбленный, который предал Левиафана или нарушил законы ее культа (+2). Только Левиафан мог считать преступление достойным наказания, "Она оскорбила меня!" (-1). Даже другие Левиафаны считали бы преступление невероятно мелким, "Он отключил меня в движении!" (-2). Обвиняемым является полицейский, судья или другой слуга закона (-1). Левиафан - Tanninim (+1).

Драматический Отказ: Ритуал отскакивает на Левиафана, он, как полагают, сломал присягу с успехами, равными Рвению.

Отказ: Ничто не происходит.

Успех: Левиафан получает премию, равную ее Успехам для физических нападений на обвиняемый, и любые противоположные рулоны, сделанные обвиняемым скрыться или сбежать из Левиафана, оштрафованы Успехами. Это длится неделю. В то время как при ритуалах производит обвиняемые чувства постоянная сцена страха, в то время как под Следом Левиафана и инстинктивно признает, что Левиафан пытается убить их, хотя они могли бы сомневаться относительно своих инстинктов, если Левиафан не делает ничего враждебного.

Исключительный Успех: Никакая дополнительная выгода выше очень мощного эффекта.

[отредактировать]

Потопление ритуала (ОО)

Это - известный факт, что некоторые люди просто неуязвимы к становлению Любимым. Многие были бы королями среди племени, были разбиты их неспособностью принять на работу местного политического деятеля, самого богатого человека в городе или шерифа, чтобы цементировать их правило. Хотя не почти столь полезный, как истинное любимое Потопление может быть следующей лучшей вещью.

Ритуально потопление может использоваться, чтобы создать лояльного раба, лишено воображения названного Утопленным. Утопленным является любопытный экземпляр. Следуя их инструкциям они обладают всеми навыками и воспоминаниями, которые они имели в жизни, но испытывают недостаток в любой независимой мысли или инициативе, это ограничивает их ясными целями. “Возьмите детектива Джонса от случая превосходного человека территорий дока”, хорошо, “Управляемый офис шерифа как нормальный, пока я не нуждаюсь в Вас” просто работа привычки. Когда Утопленный действительно требуется, чтобы управлять офисом, большинство Левиафанов поручает Возлюбленному делать взгляды. Те из Племени, кто заботится все еще дебаты, выдерживают самобытный склад ума, все еще существует пойманный в ловушку в пределах Утопленного или если это погибает во время ритуала, до сих пор никакой экстрасенсорный Канал Племени не нашел следа.

Утопленный может выжить в течение одного дня за Преисподнюю. После этого они начинают раздуваться и разлагаться как затопленный труп, теряющий одну точку в каждом Физическом Признаке в день. Как только Признак достигает точек ноля, Утопленный надолго разрушен. Лечение Утопленного с чем-либо менее сильным, чем прямое восстановление, вероятно, невозможно, если это может быть сделано, это не привлекло внимание Племени.

Жертва: След уязвимая жертва - сила, накормил живую рыбу или существо, которое напоминает Левиафана (и это должно остаться живым, никакое жевание), тогда проводимый под водой до мертвых при потоплении. Это для тех, кто не может видеть очевидное, является убийством. Согласно Культи требует Рвения 3, Рвение 4 в случае сам жертва.

Изображение: Ни один, жертва - весь смысл. Технически Изображение рыбы может использоваться в обычном штрафе, но к тому времени, когда Культ выполняет этот ритуал, они долго шли мимо заботы о жестоком обращении с животными.

Благоприятные предзнаменования: отлив и Плутон

Зловещие предзнаменования: прилив и Нептун

Типовые действия: жертва заставлена подписать контракт рабства. Жертва оставляет что-то символическое их старой жизни. Методы от культовых похорон или услуг рождения включены в ритуал. Жертва подвергается ритуалу после приземленной идеологической обработки. Жертву посылают в призрачные трансы, тематические вокруг рабства или великолепия Левиафана.

Рулон: преисподняя + рвение

Предложенные Модификаторы: у жертвы есть умеренное расстройство (+1). У жертвы есть разъединять расстройство (+2). Сила воли жертвы больше, чем Присутствие Левиафана + Преисподняя (-2). Присутствие Левиафана + Преисподняя больше, чем Сила воли жертвы (+1). Рыба только неопределенно напоминает Левиафана (-1). Жертва - Ahab или Atoll (автоматический отказ, но они очевидно все еще умрут если утоплено).

Драматический Отказ: жертва становится Утопленным, но яростно безумна и агрессивна, а не послушна.

Отказ: жертва умирает естественно.

Успех: жертва становится одним из Утопленных.

Исключительный Успех: мало того, что жертва становится Утопленным, который это продлится дополнительному дню перед разложением.

[отредактировать]

Крадущий лицо ритуал (ОО)

Используя этот ритуал, Левиафан может превратиться в прекрасный дубликат любого, кого они выбирают, позволяя им исполнить роль ключевых фигур, чтобы продвинуть их причину.

Жертва: Левиафан должен пожрать человека, которому они хотят подражать. Для Левиафанов с более проникательными поддонами жертва может быть приготовлена или закалена сначала.

Изображение: Левиафан пожирает изображение человека с изображением приложенной цели. Человек сделал из колбас украшенный фотографией жертвы, например. Да, Вы должны съесть фотографию также.

Благоприятные предзнаменования: прилив и Плутон

Зловещие предзнаменования: отлив и Марс

Типовые законы: Пожирание кричащей жертвы, целой, в то время как культ поет, Имея каннибальский банкет, где Левиафан и члены культа едят жертву вместе, Имея приготовленную плоть жертвы, обслуженной Левиафану одна часть за один раз культом в осмеянии для экстравагантного обеда. Левиафан украшает личное имущество или идентификацию жертвы.

Рулон: Zeal+Sheol

Драматический Отказ: ритуал искажает особенности Левиафана в причудливое соединение черт и от его нормальной формы и от форма жертв, такая как наличие одного из глаз жертв, становящихся поперечным на его лбу, в то время как искривленная, деформированная рука свисает с его груди. В течение следующей недели Левиафан очевидно бесчеловечен всем наблюдателям независимо от того, в какой Глубине он находится.

Отказ: Левиафан выглядит одинаково как всегда.

Успех: В течение следующей недели Левиафан выглядит совершенно идентичным жертве, в то время как подробно 0, предоставляя, что +3 игры в кости маскируют рулоны (который увеличивается до +5, если Вы также пожрали память жертвы с адаптацией Ассимиляции Осады Башни Желания). Во всех других глубинах Левиафан сохраняет их нормальную форму. В это время Вы не можете возвратиться к своей нормальной глубине 0 человеческих форм.

Исключительный Успех: В дополнение к принятию формы жертвы Ваше тело остается достаточно гибким, чтобы преобразовать назад к Вашей нормальной форме. В течение следующей недели Вы можете переключиться между своей нормальной внешностью и появлением жертвы в то время как подробно 0 как рефлексивное действие.

Предложенные Модификаторы: Вы не обладаете Никакими Тайнами Канала (+2) Потомка Плоти, жертва выглядела довольно подобной Левиафану (+1), недостаток Левиафана - ненасытность (+1), жертва была различным полом, чем Левиафан (-1), жертва не смотрела абсолютно ничто как Левиафан во всем (-1), нормальный размер жертвы отличался, чем нормальная глубина Левиафана 0 размеров (-2,-3, если они были на расстоянии в 2 пункта от основного размера Левиафана.)

[отредактировать]

Ритуал химеры (ООО)

Этот особенно отвратительный ритуал позволяет Левиафану поворачивать согласное, или не желающий, смертный в Lemashu. В прошлом это использовалось, чтобы создать армии намазывания Гибридов, создать больше предметов для программ разведения (Предприятие, обреченное на отказ. Гибриды, созданные этим ритуальным рождением, которым дети с ужасными генетическими дефектами, но кровью Тиамата управляют не более толстый в их венах, чем он, были бы, имел их родителя, которому не подвергаются этот ритуал.) Наиболее ужасно этот ритуал использовался, чтобы изувечить тело и умы тех, кто вызвал недовольство у Левиафана.

Принуждением несклонного смертного посредством этого Ритуала является Спокойствие 4 Разрушения. Cultists будет неустрашимо соглашаться в Рвении 4, но помнить, что Любимый считаются неспособными дать надлежащее согласие независимо от того, как желающий они утверждают, что были.

Жертва: смертным, который станет Lemashu, является Жертва. Они должны взять Ихор, равный их Стойкости. Жертва требует Рвения 4, другие участники требуют Рвения 3.

Изображение: Ни один, жертва - весь смысл.

Благоприятные предзнаменования: отлив и Плутон

Зловещие предзнаменования: прилив и Нептун

Типовые действия: смертный разрушает или отдает что-то представляющее их старую жизнь. Смертный украшает боди-арт или костюмы, таким образом, они напоминают Гибрид. Lemashu берут смертного от группы смертных и идут его к изменению. Смертный разделяет еду или некоторое другое внутреннее положение дел с Lemashu.

Рулон: Преисподняя + Рвение простиралась. Смертные могут сопротивляться с одной только Стойкостью.

Предложенные Модификаторы: Левиафан обладает Зловонным Ростом Everflowing (+2). Жертва происходит из семьи, близко отмеченной Племенем (+1). У жертвы есть минимальная родословная Племени (-1). У Жертвы есть Железная Стойкость (-1 за точку). У Жертвы есть Врожденный иммунитет (-2).

Драматический Отказ: смертный погибает, их труп показывает отвратительные мутации и, вероятно, придется осторожно расположить.

Отказ или Смертный выигрывают рулон: смертный берет смертельное повреждение, равное Преисподней Левиафана, поскольку их тело яростно отклоняет ритуал.

Успех: смертный получает шаблон Lemaushu, соответствующий Напряжению Левиафана с, он - соответствующая Мутация и две дополнительных точки Мутаций за Успех, назначенный Рассказчиком. Если смертный не был Любимым, они немедленно становятся такими, хотя умственное напряжение вызывает разъединять Расстройство, которое длится, пока они не освобождают Любимый статус. В редких случаях это ритуалы, как было известно, привели к Ahab, даже если выполненный на Возлюбленном (фактически Ahab's всегда остаются Ahab).

Если заключительная Глубина Лемэшу достаточно низка, что их максимальная Разведка ниже, чем их текущая Разведка тогда, Гибрид извлекает пользу, постоянное разъединяют Расстройство, и освобождает две точки Этики для каждой точки Разведки, потерянной, чтобы представлять катастрофическое умственное повреждение.

Некоторые Левиафаны попытались использовать этот Ритуал на Атоллах, возможно думая, что, так как Гибридный Атолл был бы отдельным от смертного общества, они будут вынуждены искать компанию Племени. Это никогда не работает: Во-первых у Атоллов есть намного более легкое время, сопротивляясь ритуалу: Они катят Стойкость + Решение + Этика. Во-вторых, если Ритуал действительно преуспевает, Атолл немедленно попадает в постоянное вегетативное состояние. Никакая медицинская наука или полномочия Племени не могут надеяться восстановить его. По усмотрению Рассказчика могли бы работать другие сверхъестественные способности, это требует перемещения ума Атолла к другому телу или удалению Гибридного шаблона. Для всех намерений и целей предполагают, что Левиафан только что убил Атолл и должен перенести все последствия, который влечет за собой.

Исключительный Успех: Левиафан может выбрать, где применить половину новых точек Аспекта, другая половина выбраны Рассказчиком.

[отредактировать]

Создание меньшего бога (ООО)

Левиафаны только порождают Левиафанов, или даже смертных или полусмертные Гибриды. Левиафан с правильными навыками и знанием может следовать за шагами Тиамата и собственными монстрами рождения. С этим Ритуалом Культа Левиафана может вызвать одно из тех существ, известных как "ответвления"

Жертва: Cultist ритуально шрамы самостоятельно и брошен в массу воды, достаточно большую, чтобы полностью погрузить его.

Изображение: животное, не меньшее тогда вызываемое ответвление, ритуально боится и брошенный в массу воды, достаточно большую, чтобы полностью погрузить его.

Благоприятные предзнаменования: отлив и Плутон

Зловещие предзнаменования: прилив и Сатурн

Типовые действия: cultist вырезает особенности ответвления, которым они хотят стать в их плоть. cultist действует как ответвление, которым они хотят стать. Cultists поют о достоинствах жестокости.

Рулон: рвение

Предложенные Модификаторы: Левиафан мечтает (+1). Левиафан обладает Создателем Жизненной Адаптации (+1). Левиафан обладает Мастером Жизненной Адаптации (+1). Левиафан обладает Зловонным Ростом Everflowing (+2). У Cultist есть умеренное расстройство (+1). У Cultist есть серьезное Расстройство (+3), Левиафан испытывает недостаток в Матке Терроров (-3).

Драматический Отказ: тело жертвы разлучает себя и распадается далеко.

Отказ: усилие потрачено впустую.

Успех: с Левиафаном связываются и может потратить 1 ихор + степень вызываемого ответвления. Если сделано так, по следующему раунду тело жертвы распутывает на местах шрамов, поскольку первое или ответвление второй степени - birthed от, остается. Левиафан может создать новое ответвление, когда этот Ритуал предварительно формируется, но делающей так налагает-2 штрафа рулону. Это ответвление не добавлено к нормальной коллекции Левиафана ответвлений. Cultist, преобразованный таким образом, держит его Умственные и Социальные признаки, навыки и достоинства. Преобразованный Cultist не может вернуть Этику если потеряно, как фундаментальным способом, они больше не человеческие. Каждый день Cultist берет один пункт

ухудшенного повреждения, пока они не распадаются в лужу крови и морскую воду. Ответвление, порожденное от Изображения, длится сцену прежде, чем распасться далеко.

Исключительный Успех: Как нормальный успех, кроме Cultist только берет пункт ухудшенного повреждения через день. Изображение выживает, как Cultist был бы на нормальном успехе.

[отредактировать]

Ритуал священного треугольника (ООО)

Каждый год люди скользят через Gatewaters и в Отчуждение, каждые несколько лет, все судно или самолет опущены в те бурные воды и иногда это не случайно. Когда Левиафан хочет потопить судно без личного боя, или отвлекать его далеко от любых свидетелей они могут назвать Отчуждение, чтобы повиситься и тянуть все суда в пропасть.

Жертва: Возлюбленный должен быть рядом или на цели, второй Возлюбленный, связанный кровью, тогда удерживается под водой и яростно убивается, подражая насилию бури.

Изображение: второе считается подводным и избитым, не что иное как умеренное избиение требуются.

Благоприятные предзнаменования: прилив и Уран

Зловещие предзнаменования: отлив и Юпитер

Типовые законы: Фляги воды от Отчуждения оставляют на цели. Жертва утоплена в пределах самого отчуждения. "Карта" Отчуждения - overlayed на карту Берега, и ритуал изменен для положения цели.

Рулон: Рвение + Преисподняя простиралось.

Драматический Отказ: ритуальная палата потянулась в Отчуждение. Левиафан должен будет действовать быстро, чтобы защитить ее Култ от Бури или просто потопления.

Отказ: Ритуал не вступает в силу.

Успех: Култ делает успехи на Ритуале, когда Успехи равняются Размеру цели, это потянулось в Отмель. Вообще говоря, люди быстро утонут. Суда могли бы остаться неповрежденными, если они не приземляются в грубой части бури, но они будут неоперабельны. Если они не разрушены субмаринами Бури, остаются функциональными, но за исключением совершенно неправдоподобной удачи, приводящей их в крупный Gatewater, они пойманы в ловушку в Отчуждении.

Исключительный Успех: мало того, что Култ делает значительные успехи, если Ритуал закончен, цель прибывает в удобную часть Отчуждения.

Предложенные Модификаторы: Естественный подарок Gatewater (+2). Естественно успокойте воды (-1). Жертва и якорь связаны только декларацией (-1) родных братьев, они - семья крови (+0), родные братья (+1), двуйцевые близнецы (+2), идентичные близнецы (+4), цель вне поля зрения земли (+1), цель - близкое существенное количество земли (-1), цель состыкована в земле (-4), цель находится в Gatewater (+2).

[отредактировать]

Ритуал чумы (ООО)

Посредством этого ритуала Левиафан причиняет сверхъестественную чуму неудачной цели, заставляющей их увядать и, потенциально, умереть в течение всего нескольких дней. Этот ритуал может произвести сверхъестественные существа, если они все еще восприимчивы к болезни.

Жертва: ритуальная жертва человека, страдающего от существенной или неизлечимой болезни. Если соответственно больной человек не может быть найден, ритуал будет также функционировать, смертельно отравляя человека и жертвуя ими прежде, чем яд будет управлять своим курсом.

Изображение: пение Ритуала, в то время как култ окружает человека, страдающего от болезни или неокончательного отравления. Отравление члена Вашего собственного культа является приемлемым способом получить это изображение, хотя выполнение так было бы спокойствием 5 разрушений.

Благоприятные предзнаменования: отлив и Сатурн

Зловещие предзнаменования: прилив и Венера

Типовые законы: Кровь или рвота от жертвы (или изображение) расплесканы через изображение цели, культ выполняет ритуал, украшенный как доктора чумы, усилия приложены, чтобы ухудшить симптомы болезни жертвы через наркотики или другие средства до их смерти.

Рулон: Zeal+Sheol против жертв черта Власти Stamina+Supernatural.

Драматический Отказ: болезнь полностью вытерта иммунной системой жертвы. Далее, подверженность этой болезни оставила иммунную систему жертвы очень активной, давая им +3 к рулонам, чтобы сопротивляться болезням в течение всего месяца.

Отказ: болезнь не вызывает жертву никакие проблемы со здоровьем.

Успех: жертва заболела тяжелой болезнью, которая индивидуально ограничит их способность действовать, но не обычно опасна для жизни. Хотя причина сверхъестественна, сама болезнь - нормальная болезнь для области и отвечает как нормальная на лечение. См. Ядро WoD p176 для правил о Болезни.

Исключительный Успех: жертва заболела болезнью, у которой в то время как поддающийся обработке есть хороший шанс того, чтобы быть фатальным без лечения.

Предложенные Модификаторы: жертва уже страдала от очень опасной болезни, такой как стойкий к препарату туберкулез (+3), у Левиафана есть Проклятие Жабы наследственный канал (+2), жертва уже страдала от умеренно тяжелой болезни, такой как грипп (+2), жертва уже страдала от легкой болезни, такой как простуда (+1), жизни жертвы и работы в очень чистой, стерильной окружающей среде (-1), Вы использовали отравленную жертву/изображение, а не одно страдание от фактической болезни (-1), у жертвы есть заслуга Врожденного иммунитета (-2)

[отредактировать]

Ритуал изоляции (ООО)

Левиафан коварен, он может собрать червей свой путь в сердце сообщества. Распространение его усиков и культов в учреждения и связывает лидеров с собой в безумии и вероисповедании. Многие среди племени находят, что непринужденность путешествия делает его тяжелее, чтобы вступить во владение. Люди, путешествующие далеко, оставляют власть Следа, изменения, которые казались тонкими один за другим, становятся очевидными предупреждениями новой паре глаз от из города.

Когда Левиафан хочет изолировать сообщество, они поворачиваются к этому ритуалу и приглашают вниз стену тумана, который иссушает силу любого, кто хочет уехать. Оставленные в пределах изолированы, молятся относительно Левиафана, и это - культ.

Жертва: жертва должна связываться или держаться в клетке и сохраняться при истощении через лишение сна или наркотики. Большинство Культов, планирующих расширенный туман, использует наркотики.

Изображение: Любая форма куклы, манекенщицы или подобного объекта может служить вместо жертвы.

Благоприятные предзнаменования: прилив и Сатурн

Зловещие предзнаменования: отлив и Меркурий

Типовые действия: жертва - некоторая форма беглеца, беглого или сбежавшего преступника. Жертва часто путешествует, водитель грузовика или моряк. Жертва сохранена холодно. Жертва окружена опасностью, реальной или символизируемой.

Рулон: преисподняя + рвение.

Предложенные Модификаторы: Естественно изолированная география (+1). Естественно замкнутое сообщество (+1). Открытая география (-1). Частое путешествие (-1). Много воды в окружающем пространстве (+1). Естественный туман присутствует в случае необходимости (+2).

Драматический Отказ: ритуал производит противоположный эффект. Экстрасенсорная ударная взрывная волна распространяет прояснение погоды. Смертные, которые чувствуют его, могут бояться в отъезд.

Отказ: ничто не происходит.

Успех: полый купол тумана формируется с радиусом одной мили за успех. Меньше, если игрок выбирает. Проснитесь уязвимые люди, пытающиеся проходить, должны преуспеть на Решении + рулон Стойкости со штрафом, равным успехам Левиафана. На отказе они должны возвратиться или разрушиться от истощения. Уменьшения штрафа одним день, начинающийся с момента, жертва удалена из клетки (изображения добираются за один свободный день до тумана, начинает исчезать), или возвращает их силу с рассеиванием тумана в поле. Если Култ выполняет задачу в храме, таком как охрана его, это может быть расширено, чтобы включать поддержание ритуала бесплатно.

Барьер весьма побиваем. Это может быть обойдено туннелированием внизу или с транспортным средством, которое будет продолжать перемещаться после того, как водитель падает в обморок (опасная стратегия). В то время как радиоволны не могут проникнуть через туман, сигнал, едущий по проводам, может. К действительно одинокому город может потребовать, чтобы Левиафан и ее култ вскопали кабели.

Исключительный Успех: Никакая дополнительная выгода кроме необычно сильного барьера.

[отредактировать]

Ритуал священной земли (OOOO)

Посредством этого ритуала Левиафан сворачивает действительность в на себе, изменяя местоположение в естественный лабиринт непристойных конфигураций. Этот ритуал обычно используется, чтобы увеличить размер и обороноспособность храма или другого ключевого местоположения.

Жертва: Вы и Ваш култ, преследующий человека через местоположение, Вы хотите увеличить с этим ритуалом и в конечном счете убийством их. У человека не может быть знания расположения целевой области заранее; они должны быть эффективно потеряны, в то время как Вы преследуете их. Обратите внимание на то, что для жертвы, чтобы быть в состоянии стать эффективно "потерянным" в Вашем храме, у этого должно быть по крайней мере 3 точки в размере.

Изображение: Завершение ритуала без смерти человека использовало в качестве жертвы. Вы можете вывести из строя их и удалять их, или просто позволять им находить свой выход самостоятельно.

Благоприятные предзнаменования: прилив и Уран

Зловещие предзнаменования: отлив и Меркурий

Типовые законы: Усилия поощрить как можно больше страха и беспорядка в жертву когда они бегут, Сделав обширную работу на области заранее, чтобы сделать его больше "подобный лабиринту", Используя механизмы, чтобы активно изменить области жертва, уже были через такой как наличие скользящего стенного механизма, который скрывает дверь, что жертва использовала прошлый раз, когда они были в комнате.

Рулон: Zeal+Sheol с целью Размера Храма. Поскольку местоположения кроме Храма используют эквивалентные размеры.

Драматический Отказ: На время истории эффект ритуала утверждается противоположным способом, которым это было предназначено. Если этот ритуал использовался на Вашем Храме, полагайте, что это - размер, и безопасность и одна точка понижаются из-за компактных и прямых маршрутов доступа всюду по измененному храму. Если этот эффект использовался на местоположении кроме Вашего храма, такого как болото, все люди, проходящие через область, делают так дважды с такой скоростью, как нормальный и заставляют +3 на рулонах выживания проводить область.

Отказ: Действительность оказывается стойкой к Вашим усилиям исказить его и не изменяется ни в каком случае.

Успех: Вы успешно исказили действительность столько, сколько область остается в использовании Левиафаном, это требует приблизительно 20 часов в месяц. Если этот ритуал использовался на Вашем храме, получите 1 дополнительную точку и в Разморе и в безопасности (максимум 5), представляя очень увеличенное количество комнаты в храме и серии запутывающих прихожих, делающих его почти невозможный для злоумышленника провести. Если целевой областью не был Ваш храм, область берет вдвое более долго, чтобы пересечь (поскольку это эффективно становится вдвое более большим), и катится, чтобы найти, что Ваш путь через область в-2. Или в случае, люди в зоне поражения могут катить Wits+Survival или в Wits+Science, чтобы понять, что есть что-то странное о расположении местоположения.

Исключительный Успех: Действительность сгибается с исключительной непринужденностью при Вашем прикосновении. На время истории получите 2 дополнительных точки и к размеру и к безопасности, если этот ритуал использовался на Вашем храме. Если этот ритуал не использовался на Вашем храме, затронутое местоположение берет в 3 раза более долго, чтобы пройти, и рулоны, чтобы провести область в-5 должных к иностранной и подобной лабиринту природе области.

Предложенные Модификаторы: местоположение, которое Вы изменяете, уже было буквальным лабиринтом (+3), Вы обладаете Танцем дождя Бури Наследственный Канал (+2), область, которую Вы изменяете, было уже трудно провести, такой густой лес или болото (+1), у области, которую Вы изменяете, есть очень прямой дизайн, такой как жилой дом (-1), область, которую Вы изменяете, является широко открытая равнина, такая как поверхность океана или взлетно-посадочная полоса аэропорта (-3).

[отредактировать]

Требование олицетворение (OOOO)

Иногда Култ Левиафана нуждается в ней, когда она находится в некотором отдаленном месте. Левиафаны, кто знает этот Ритуал, могут прибыть в помощь их Культа.

Жертва: Ваш Култ захватил смертное или сверхъестественное существо, связанное с их трудностями, и ритуально убивает и устраивает их органы в образец, священный к Левиафану.

Изображение: Личные просьбы, написанные в крови каждого Cultist (порождение по крайней мере одного пункта смертельного повреждения) вдоль краев образца, священного к Левиафану.

Благоприятные предзнаменования: отлив и Венера

Зловещие предзнаменования: прилив и Сатурн

Типовые действия: cultists приводят молитвенные сессии, просящие их покровителя межсессии. Култ выполняет ритуал, символизирующий их проблемы. Култ жжет предложения еды к Левиафану и разбросу это вокруг вида Ритуала.

Рулон: рвение

Предложенные Модификаторы: Левиафан мечтает (+1). Левиафан обладает Создателем Жизненной Адаптации (+1). Левиафан обладает Скульптором Жизненной Адаптации (+1). Левиафан обладает Адаптацией чемпиона Точильного камня (+2). Левиафан обладает Возрождением Идры (+2). Левиафан испытывает недостаток в Матке Терроров (-3). Левиафан испытывает недостаток в Адаптации Чемпиона Страх (-2).

Драматический Отказ: Ритуал вызывает дикое и дикое животное, чаще всего от Глубин.

Отказ: усилие потрачено впустую.

Успех: с Левиафаном связываются и может потратить 5 Ихоров, чтобы создать ответвление третьей стадии на месте Ритуала и обладать им согласно Дриду Чемпиону. Если Левиафан обладает Адаптацией Хона Чемпиона, он функционирует как нормальный. Левиафан может создать новое ответвление, когда этот Ритуал предварительно формируется, но делающей так налагает-2 штрафа рулону. Это ответвление не добавлено к нормальной коллекции Левиафана ответвлений.

Исключительный Успех: Ни один кроме дополнительных успехов для Адаптации Чемпиона Точильного камня.

[отредактировать]

Пересечение волн (OOOO)

Отчуждение - клаустрофобное опасное место, разрушенное Бурей и патрулируемое древними инстинктами и неврозом. Даже к Левиафану это не самый безопасный способ поехать, но этот Ритуал может изменить это. Быстро скользя между Отчуждением и Берегом Левиафан может поехать вне пределов геометрии, обходящей земной шар в мигании глаза.

Этот Ритуал ограничен путешествием между двумя пунктами, связанными судоходной водой. В этом судоходном контексте определен как глубокое ненеспокойное море и достаточно широкое для лодки, чтобы благополучно поехать. Замки, подверженные действию приливов дамбы (когда закрыто) и другие такие особенности заблокируют Ритуал. Вообще Левиафан с этим ритуалом может достоверно переместиться из-за любых двух пунктов, связанных с океаном, но испытывает больше затруднений внутри страны. Если в сомнении лучше думать, что приводит к интересным историям, а не выньте карты местных водных путей.

Жертва: Выполнение этого Ритуала является самым легким с противовесом. Что-то с сильными связями с Берегом, чтобы уравновесить связь Левиафана с Отчуждением. Любая человеческая воля делает приятно, всего одна вещь. Действуя, поскольку противовес дает жертве место переднего ряда осквернению естественной геометрии. Если она потерпит неудачу на рулоне Решения, то она получит постоянное умеренное расстройство или модернизирует существующее умеренное расстройство до серьезного (для их собственных Левиафанов части, безопасны, перемещающийся между Отчуждением, и Берег естественный для Племена). Поскольку это уезжает, непоправимый урон рассматривают его как серьезную пытку в целях, таких как вычисление необходимого Рвения. Традиционно Жертва была прибита к судну как номинальный глава, но это не необходимо.

Изображение: Левиафан выполняет этот Ритуал без противовеса.

Благоприятные предзнаменования: прилив и Юпитер

Зловещие предзнаменования: отлив и Нептун

Типовые законы: поездка начинается или заканчивается в шторме. Судно посылают под водой, чтобы символизировать вход в Отчуждение, так как большей части Левиафана не принадлежит подводное опрокидывание, может использоваться вместо этого, судно исправит себя, если ритуал преуспеет.

Рулон: Sheol+Zeal

Драматический Отказ: судно брошено дико от курса и вероятно разбито к осколкам. Это могло бы закончиться глубоко в Отчуждении или основанный в пустыне, но это почти наверняка далеко от того, где Левиафан хотел быть.

Отказ: Ритуал не вступает в силу. Если Вы символически не опрокинули свою лодку или сделали что-то подобное нет никакого отрицательного эффекта.

Успех: Ритуал отходит, и скорость Левиафана увеличена неизмеримо. Этот ритуал не обеспечивает истинное мгновенное путешествие, но это достаточно быстро, что Вы можете прибыть куда угодно в Землю в пределах нескольких менюэтов.

Исключительный Успех: Никакая дальнейшая выгода.

Предложенные Модификаторы: Бурная Погода (+1). Используя этот ритуал, плавая вместо того, чтобы приплыть (-3 должных, чтобы расколоть центр, ритуал должен был бы быть выполнен на спине Левиафана так, Шла Гора, будет требоваться.). Спокойствие 6 + (+1). Спокойствие 4-(-1).

[отредактировать]

Ритуал переноса (OOOO)

Левиафаны и их cultists часто заканчиваются в опасных ситуациях, где они могут быть сокрушены со всеми видами болезней или ран. В то время как в большинстве случаев, эти вещи уйдут самостоятельно данные достаточно времени, иногда Левиафан не хочет ждать или хочет вознаградить особенно лояльный cultist, кто получил печальные раны, борющиеся от имени их лорда. Посредством этого ритуала болезни одного человека переданы на другого, по-видимому менее важного, индивидуального. Бенефициарий должен согласиться на этот ритуал для него иметь любой эффект, хотя козел отпущения может наверняка не желать.

Жертва: человеческий козел отпущения, чтобы передать раны и/или болезни на.

Изображение: козел отпущения животных, чтобы передать раны и/или болезни на.

Благоприятные предзнаменования: прилив и Уран

Зловещие предзнаменования: отлив и Венера

Типовые действия: Левиафан или cultists причиняют раны жертве, отражающей одержимых бенефициарием этого ритуала. Культ жжет серию брендов в плоть жертвы, представляющей различные болезни, находившиеся в собственности бенефициарием. Переливание крови от бенефициария к козлу отпущения.

Рулон: преисподняя + рвение

Предложенные Модификаторы: козел отпущения желающий (+3), козел отпущения имеет прекрасное здоровье (+1), ритуал только пытается передать раны (+1), козел отпущения уже тяжело ранен, если раны должны быть переданы (-1), козел отпущения уже болен, если болезнь к переданному (-1), козел отпущения уже тяжело ранен (по крайней мере, половина их медицинских заполненных коробок), если раны должны быть переданы (-1), у козла отпущения есть заслуга Врожденного иммунитета, если болезнь должна быть передана (-2), козел отпущения уже проклят, если проклятие должно быть передано (-2)

Драматический Отказ: вместо того, чтобы передавать любые болезни, Вы вместо этого усиливаете их. Вы получаете все следующие отрицательные эффекты, которые применяются: Если Вы передавали раны, одна из Ваших ран модернизирована до ухудшенного повреждения (если все Ваши раны уже ухудшены, Вы берете дополнительный пункт ухудшенного повреждения). Если Вы

передавали болезнь, чем Вы ухудшаете болезнь, приводящую к, он - усиление отрицательных эффектов.

Отказ: ритуал не имеет эффекта вне никакого потенциального повреждения от пытки, которую Вы, возможно, причинили жертве/изображению.

Успех: бенефициарий возвращает их здоровье, за счет того из козла отпущения. Для каждого успеха, который катят, Вы можете передать одно проклятие или болезнь или 4 точки избиения повреждения, 2 точек смертельного повреждения, 2 точек избиения и 1 точки смертельного повреждения или 1 точки ухудшенного повреждения. Больше ран не может быть передано козлу отпущения, чем точное количество, которое убьет их. Генетические отклонения и сверхъестественные шаблоны не могут быть переданы с этим ритуалом.

Исключительный Успех: В дополнение к избавлению себя большого числа болезней бенефициарий чувствует себя особенно подкрепленным после ритуала. Для остальной части дня все физические рулоны, сделанные бенефициарием, в +1.

[отредактировать]

Ритуал контроля над рождаемостью (OOOOO)

Племя долго искало путь к достоверно рождению чистые люди или полные кровные Левиафаны. До сих пор они потерпели неудачу, и это представляет один из многих Ритуалов, используемых в попытке. Важно помнить, что этот ритуал фактически работает, ребенок, родившийся после того, как этот ритуал действительно, более вероятно, появится в качестве Левиафана (или будет действительно человеческим, это зависит, какой Ритуал мы говорим о), это просто, который более вероятно фактически не означает, вероятно. Возможно, семья, которая регулярно использует этот ритуал, будет видеть, что полный Левиафан появляется вокруг однажды в 45 поколениях, а не 50.

Если использующийся для чисто практических концов этот ритуал только действительно подходит для характеров, цели которых простираются через столетия, кто-либо еще вряд ли будет видеть любое возвращение для их усилий. Любящий родитель, который хочет спасти их ребенка от ужасов жизни Левиафана (или акция это - слава) может использовать этот Ритуал. Если этот родитель - персонаж, это могло бы поднять дилемму: Этот ритуал стоит очков опыта, и у усилия все же нет механической премии. Расходы опыта и усилия на Ритуале с неуверенной выплатой точно, что Левиафан делает в характере, но в зависимости от игрока это не могло бы сделать для забавных игр. Рассказчик должен рассмотреть скидку предложения, некоторую форму награды за хорошую ролевую игру или даже разрешение Ритуальной работе. Даже в Мире Темноты, иногда Вы получаете чудо.

Жертва: Любой родитель должен подвергнуться некоторой форме модификации тела, чтобы стать ближе к желаемому ребенку. Это наносит 5 Смертельных Ущербов и считается серьезной пыткой. Если квалифицированный доктор под рукой, это больше не считают пыткой. Доктор может катить Ловкость + Медицина, каждый успех понижает одно Смертельное Повреждение Избиения.

Изображение: родитель использует косметику и костюмы вместо этого, чтобы казаться ближе к желаемому ребенку.

Благоприятные Предзнаменования: Отлив и Венера (Надеясь на человека), Прилив и Венера (Надеясь на Левиафана)

Зловещие Предзнаменования: Прилив и Плутон (Надеясь на человека) Отлив и Меркурий (Надеясь на Левиафана)

Типовые действия: родители выбирают, имя ребенка только приспособливают человеку или Левиафану. Cultists обеспечивают, подарки будущему ребенку только приспособливают человеку или Левиафану. "Провидец" или "пророк" подвергаются или фальсифицируют транс, тогда объявляет хорошие новости.

Предложенные Модификаторы: Левиафан имеет Напряжение Бэхэмута (+1). Левиафан имеет Напряжение Дэгона (-1). Левиафан не обладает Никакими Тайнами Плоти (+1). Оба родителя подвергаются ритуалу (+2). Ребенок был создан с Инкубацией Второго Сам (-2 должных к нехватке генетического разнообразия).

[отредактировать]

Скрытый ритуал богословия (OOOOO)

Много Левиафанов никогда не достигают соглашения со Следом. На серьезном основании, пока он обладает Следом, Левиафан никогда не может иметь дело с человечеством как равная, голосовая тишина, и ни один не встречает его глаза. Тогда есть Возлюбленный, просто проводя их дни вместе, невинное существо никогда может не быть нормальным снова, и Левиафан навсегда более ответственен за действия и благосостояние их Возлюбленного.

Иногда Племя стремится избежать Следа, это не легко, это требует большой жертвы, но это может быть сделано. В то время как сбегание из Следа, просто смотрение прямо в глаза незнакомцу, могут быть нравственно, и эмоционально вздымающий опыт для человеческой части Левиафана,

отклоняющего ее божественный аспект слишком долго, может разрушить неустойчивое равновесие ума Левиафанов.

Жертва: наследие Левиафанов прибыло из Бури, и назад к Буре это должно пойти. Чтобы выполнить этот ритуал, Левиафан должен пожертвовать Ихором. По крайней мере четыре пункта за точку Преисподней, чтобы подавить. Один это был бы прекрасный но транспортирующий Ихор к Отчуждению, требует судна: живое существо, которое может сдержать Божественный Ихор, это - вены.

Сначала Левиафан должен передать Ихор в Гибриды (другие Левиафаны могли использоваться с трудностью) при помощи Неотъемлемого права Плодородия. Поскольку Гибриды ограничены в том, сколько Ихора они могут держаться, этот ритуал обычно требует массовой жертвы. Как только Ихор Левиафанов сохранен в Гибридах, они должны быть убиты в вопросе, который не проливает и не загрязняет их кровь, удушение или удушье одобрены. Наконец жертву посылают в Отчуждение. Если Ритуал преуспевает, то Богословие Левиафанов пойдет с ними.

Изображение: Жертвы посылают в живое Отчуждение. Они могут быть возвращены в любое время, но это немедленно заканчивает эффекты Ритуалов. Даже около поверхности Отчуждение - опасное место, и выполнить этот ритуал, не отсылая гибриды к их смертельным случаям требует обширных приготовлений. Doldrum должен быть обеспечен, обеспеченные условия и Гибриды должны обучаться и способный пережить Отчуждение. По крайней мере жабры требуются.

Благоприятные предзнаменования: отлив и Меркурий

Зловещие предзнаменования: как поток и Марс

Типовые законы: Разрешение священника культа привести ритуал с Левиафаном, берущим роль, не больше, чем тот из нормального cultist. Поскольку Левиафан передает Ихор, Жертвы берут на себя его роль в ритуале. cultist играющий роли правительства приветствует Левиафана гражданством или приземленной частью повседневной жизни как налоговые формы. Жертвы обернуты со свинцовыми весами, чтобы нести золото и подарки наряду с богословием Левиафанов к основанию Отчуждения.

Рулон: Zeal+Sheol, посылка жертв в отчуждение включена в этот рулон.

Драматический Отказ: неконтролируемые скачки божественной природы Левиафанов. В течение следующей недели Недостаток Левиафанов может только быть удовлетворен рядом с вероисповеданием и господством меньших существ. Обжора не может просто поесть, его cultists должен приготовить пищу для него с ужасными наказаниями, должен они не удовлетворять. Гордый Левиафан ищет сам подтверждение в Cultists, страдающем, чтобы доказать, что они достойны обслуживания ему.

Отказ: божественная кровь отказывается быть подавленной, и след Левиафана остается столь же сильным как всегда.

Успех: На время, выбранное во время завершения ритуала, до одного месяца, Преисподняя Левиафана, как полагают, уменьшена Успехами. Максимальное уменьшение ограничено количеством принесенного в жертву Ихора. Эффективная Преисподняя Левиафана используется вместо их фактической Преисподней для того, чтобы сосредоточить След, размер Следа и создать Любимый. Если уменьшено до Преисподней 0 у Левиафана нет Следа. Если бы Левиафан когда-либо приобретает больше Ихора, чем их эффективная Преисподняя позволила бы их эффективные увеличения Преисподней одним, Преисподняя 0 позволяет только единственный пункт Ихора. Ихор ни на что не может быть потрачен как рефлексивное действие, чтобы предотвратить переполнение. Каждым месяцем, проведенным под эффектами этого Ритуала, является Спокойствие, 6 разрушениями, каждую неделю потраченными под эффектами этого ритуала, является Спокойствие, 8 разрушениями, и каждый день потраченный под эффектами этого ритуала является Спокойствие 10 разрушений.

Исключительный Успех: Левиафан может рассматривать число успехов как один выше и количество Ихора, принесенного в жертву как четыре выше (если это означает, что у них есть слишком много Ихора, они ни на что могут немедленно потратить его).

Предложенные Модификаторы: Вы не оставили Глубину 0 в течение целого месяца до ритуала (+3), Вы не оставляли Глубину 0 в течение двух недель до ритуала (+2), Вы не оставляли Глубину 0 в течение одной недели до ритуала (+1), Вы были подробно больше, чем 2 в течение прошлой недели (-1), Вы были в форме Идеала когда-то в течение прошлого месяца (-2), Вы были в форме Идеала некоторое время в течение прошлой недели (-3). Глубокий След (-1), Приглушенный След (+1).

[отредактировать]

Десятая чума (OOOOO)

Левиафан - божественное существо. Это не заключает сделку с королями или президентами; нет это просто заявляет, что это - пожелания, и горе случается со всеми странами, которые отказываются, это - божественный мандат.

У этого Ритуала нет Жертвы или Изображения, это - результаты, жертва эпических пропорций. Чтобы выполнить этот ритуал, Левиафан выбирает одного Возлюбленного в качестве посланника и посылает их, чтобы требовать лидера человека. Эти требования могут быть столь отвратительными или сам нанесение поражения, что никакая нормальная человеческая воля охотно не соглашается, но должно быть выполнимо достигнуть тогда.

Сопровождение требований должно быть страшной угрозой. Это принимает форму того, кто умрет: пожилые люди, молодежь, духовенство. Если это не будет убивать больше чем половину населения, это полностью по усмотрению Левиафана.

С момента говорят на требованиях, лидер будет немедленно знать, что это не праздная угроза, но поддержанный ужасающей сверхъестественной силой. От этого пункта у нее есть десять дней. Первое и самое очевидное решение состоит в том, чтобы дать в требования Левиафана, это заканчивает вырисовывающуюся гибель. Большинство людей не знает, что есть, второе решение: Убейте Левиафана. Левиафан с Адаптацией Возвращения Страха должен быть убит полностью, но, которые в состоянии возратить через Глубину 6 повторений Инкубации Второго Сам, должны только быть убитыми однажды. Если ни один из них не сделан тогда все, кто с политической точки зрения или лично под юрисдикцией лидера и соответствует Стойкости рулонов критериев набора, если они не могут соответствовать успехам Левиафана на этом ритуале, они умирают.

Сверхъестественные существа могут быть затронуты этим ритуалом, но трем строгим критериям нужно соответствовать: Во-первых лидер должен быть сверхъестественным существом с тем же самым шаблоном. Во-вторых, любое сверхъестественное, являющееся с более высоким Сверхъестественным Преимуществом, чем лидер, не будет затронуто этим Ритуалом. Наконец лидер должен быть Уязвимым Следом. Сверхъестественные существа защищают со Стойкостью + Сверхъестественное Преимущество.

Левиафан, используя этот ритуал должен заботиться, в течение этих десяти дней, это активно, его След становится более примечательным если не фактически более сильный. Любой чувствительный к Следу, такому как Ahab, в области, предназначенной проклятием Левиафана, немедленно знает, что что-то большое происходит.

Благоприятные предзнаменования: прилив и Марс

Зловещие предзнаменования: отлив и Меркурий

Типовые действия: Левиафан оправдывает этот ритуал как возмездие за коммунальные преступления. На требованиях говорят каждый день в течение этих десяти дней. Последователи Левиафана явно отделяют себя от предназначенного сообщества, отмечая их дома или одежду.

Рулон: преисподняя + рвение.

Предложенные Модификаторы: у Культа Левиафана есть существенное религиозное присутствие в зоне поражения (+1). Главное присутствие (+2). Не больше, чем некоторые дезорганизовали Любимый (-1). У лидера нет интереса своих людей в глубине души (-2). Лидер - марионетка сверхъестественной или иностранной державы, недружелюбной к ее людям (-4). Лидер - марионетка Левиафана прежде или в любом пункте во время Ритуала (автоматический отказ). Левиафан обладает Помазанием Адаптации Пророка (+1).

Драматический Отказ: колоссальные и разрушительные энергии развязаны на культ и самого Левиафана. Освободите точку и Чисел Преисподней и Культа, тогда заполняют медицинский след Левиафана Ухудшенным повреждением за исключением последней коробки, которая заполнена Избиением повреждения.

Отказ: Ничто не происходит. Любой чувствительный к Следу чувствует, что огромный случай строил, но подведенный, чтобы составить что-либо.

Успех: Ритуал запущен. У Левиафана есть двадцать четыре часа для Возлюбленного, чтобы достигнуть лидера, или иначе ритуал потрачен впустую.

Исключительный Успех: исключительный attunement Левиафана к их Ритуалу позволяет им рассматривать резню как монументальную жертву им сам. Если вещи прогрессируют до смерти, Левиафан возвращает один пункт Ихора для каждого мертвого человека, поскольку простота просто снова наполняют весь бассейн Ихора.

Глава 5: Рассказывание историй и Антагонисты

“В следующем году в Иерусалиме.”

Окончание пасхи Seder.

[отредактировать]

Антагонисты и связанные характеры

[отредактировать]

Наша семья

[отредактировать]

Другие левиафаны

Из всего лица Левиафанов угроз ни один не более общее присутствие, чем их собственная семья. От скотских Тифонов до иностранного безумия Orhions Левиафан, кто смотрит, испытает мало затруднений, находя монстров в их собственной родословной. Среди Племени это считают священной обязанностью произвести чистку этих безумных существ, и как акт милосердия и для пользы их собственной безопасности: большинство Тифонов рассматривает других Левиафанов как угрозу и реагирует соответственно, обычно яростно, в то время как в любой момент непостижимые цели Офайонса, может оказаться, вовлекают разрушение Вас и Вашего.

Все же намного более часто Левиафан вступит в конфликт с Более спокойными членами их семьи. Ит не, что Левиафаны не должны потребляться Бурей, чтобы быть монстрами, хотя это, конечно, верно. У других Левиафанов есть те же самые потребности: Доступ к большим массам воды, впечатлительные или хорошо размещенные люди, чтобы служить Любимый, Семейные реликвии и другие части Племенной истории, внимание Атоллов. Осторожный Левиафан может избежать конфликта с Turhon или Orhion, но единственный способ избежать другого Левиафана состоит в том, чтобы разочароваться в чем-то, что Вы хотите.

Конфликты между Племенем - необычная вещь. Они - жестокие, порочные, злобные конфликты, и все же редко для двух Левиафанов фактически вступить в драку. И Скотская и Божественная природа Левиафана инстинктивно настроена против идеи Преобразовать и зарядить в водовороте разгрома зубов и когтей, в то время как человеческая натура обычно наименее сильна из трех. Как животное Скотская природа знает, как бороться, не возрастая ни к какому реальному риску вреда, и это инстинктивно предпочитает освободить, чем рискнуть раной или смертью. Божественная природа также избегает прямого боя, но для различной природы. Исконное богословие Племени выражено через власть и господство, божественная природа хочет, это - противники, чтобы остаться живым. Зная, что они проиграли, что они меньше, чем он.

Прямого насилия избегают, конфликты между Левиафанами вместо этого выражаются как инстинктивные сражения ritualised за социальное господство. Они показывают когти или зубы, видят, у кого есть большой гребень, попытайтесь получить нейтральные стороны – человек, или Племя – на их стороне и иметь их Культы выполняют тщательно продуманные ритуалы или набеги (Хотя Левиафаны редко вредят друг другу, убивая или хуже против чьих-либо друзей, семья или cultists распространены) проявлять их силу. Самая способная метафора среди человеческого общества может быть исключительно порочным разводом, где оба родителя видят, что ничто неправильно с попыткой получить детей на их стороне, затем имея детей не борется к смерти, чтобы закончить одну напр. Эти конфликты обычно заканчиваются побежденным отступлением

назад Левиафана оспариваемого ресурса, оставляя тела cultists и ритуальных жертв по их следу. Когда боги борются, именно, смертные переносят страдание.

Все это изменяется, когда Левиафан пересек Линию. Точно то, что линия, изменяется к индивидуальным Левиафанами, она может убивать очень любимого члена семьи или cultist. Это могло пытаться вынудить Левиафана отступить, когда они нигде не должны отступать также. Это могло вставлять две важных персоны слишком небольшой водоем, пока они не хватают. Попытка "украсть" Атолл обычно готовится. Большую часть времени пересечение линии просто означает, что Вы выдвинули одного Левиафана слишком далеко, но иногда Вы можете вызвать каждого последнего Левиафана, общающегося с Обществом Marduk или использующего символ Мардука, например. Независимо от какого вызвало его, пересекать линию означает, что другой Левиафан хочет Вас мертвым. Никакие игры господства, никакие угрозы или сделки, никакое отступление. Их инстинкты кричат, чтобы Преобразовать и бороться до самого конца. Скотская природа знает, что месть или доказательство пункта означают, что ничто, в океанском выживании не является всем и как только Вы пересекли Линию, это - он или я.

[отредактировать]

Neith

Признаки: Разведка 3, Остроумие 2, Решение 2 (4), Сила 3 (5), Ловкость, 3 Стойкости 4, Присутствие 2, Манипуляция 3, Самообладание 1

Навыки: Медицина 2 (Партеногенез), Оккультизм, Легкая атлетика 1 (Плавает), Ссора 3 (Схватка), Хитрость 2 (Ее Пещера), Выживание 1, Выражение 3 (Пение), Запугивание 2.

Напряжение: Oceanus

Школа: глина

Преисподняя: 3

Достоинство: правосудие

Недостаток: гордость, жажда

Защита: 2

Спокойствие: 3 (Одержимое Принуждение [Большие черви явно ползают под ее кожей], Мания величия [Волосы сделаны из гореу берегов темного коралла радуги]),

Здоровье: 12

Размер: 5

Скорость: 11

Инициатива: 4

Сила воли: 5

Каналы: Бог Моря, Инкубация Второго Сам (Быстрый Рост 2, Оппортунистический Паразитизм 4), Матка Терроров (Рефлексивное Происхождение 3), Возрождение Идры (Возвращение Страх 3), Что Отвратительная Сила (Законное Место), следит в Движении (Мышление по Вопросу 2), Пожирающий смертного Склад оружия, Перемена Сталкера Скрываются, Упрямый Solipsist-тиран, Требование Глубин (Песня Безумия 2), Осаждая Башню Желания (следите за Взрывом 2), Проникая в Завесу Дремоты.

Другие Достоинства: Култ (Числа 3, Рвение 3, Усердие 4, Домашний Торф 1 – Ее Пещера, Опытные люди 3 (Похищение), Опасный Смысл 2, Железный Живот 2, Ударяя Взгляды 2, Мандат Столпотворения 1, Храм (Размер 2, Удобства 1 [Склад оружия], безопасность 1), Порочное Напряжение 1.

Фон: Как только Neith был нормален для Левиафана, кто после приобретения знаний о ее наследии решил найти, что тихий приморский город становится своей богиней и королевой. В этом она была безжалостна и эффективна, ее Любимые заняты важные политические, профессиональные и социальные положения. Правление Нейта было скрытым, но абсолютное, и все почувствовали его прикосновение.

Без цели занять ее центр Нейт повернулся к потаканию себе. Ее феодальное владение стало буфетом недостатков, чтобы удовлетворить его безобразную любовницу. Поскольку Нейт продвинулся, ее култ к большим развращенностям и ее и ее Возлюбленного начал ухудшаться. В их психическом состоянии провала попытки Култ Нейта начал терять свою власть по городу. Захват преимущества, интрига была сформирована под лидерством Майлза О'Хара, полицейского сержанта, который сверг его Любимых начальников, Долли Пил, отставной fisherwoman, чье знание старых матросских рассказов было неоценимым источником информации, и Доном Барксом, бизнесменом и признало атеиста, отказ которого присоединиться к Култу привел к угрозам и юридическому бандитизму против его бизнеса и сотрудников.

С вооруженной полицией О'Хара, знанием Кожицы и Култом Нейта финансирования Кору был вызван из города и теперь вынуждены скрыться в морской пещере, где только присутствие их Богини бережно хранило их. Иронически это поражение перефокусировало Neith, обуздывая ее излишки и возвращая часть компетентного стратега, которым она однажды была. То, что это не делало, было, восстанавливают любую меру ее здравомыслия, Neith вынужден родить детей и требует суррогатную мать каждые несколько дней. Возлюбленный Нейта ищет жертв, чтобы они были выбранным, в то время как мужчины О'Хара и их союзники патрулируют ночь.

Есть знаки, что энд-шпиль приближается. Neith начал агрессивную вербовку через ее полномочия Неприкосновенности, в то время как среди ее оппозиции два новых числа заняли видное положение: Джулия Тэтчер, владелец магазина, который заработал добрую славу для бесстрашия, умения в сражении и защите всеобщего нападения перед Neith, возвращает свою силу. Возможно, более существенный добавление Говарда Уорда, местного доктора и сам преподававший специалиста в удалении яиц Нейта (по крайней мере, те, которые были найдены). Работая рядом с Долли Пил и Мэри Картер, библиотекарем, он начал изучать эти яйца и накопил довольно внушительную коллекцию примечаний.

Описание: Neith обычно остается в ее Идеале, который напоминает огромную лягушку с нерегулярными группами прозрачных весов, участками яркого все же грязного коралла и десятков недьявольских глаз. Любая Когорта, кто пересекает пути с Neith, вероятно, столкнется с по крайней мере одним из ее яиц, они берут от удивительно твердого желе, роящегося с головастиками, которые борются и пожирают друг друга.

Повествующие Намеки: После достижения бывшего доминиона Нейта первый вопрос Когорта должна будет спросить себя, то, чья сторона они идут? Neith - монстр в худшем значении слова, жестокий тиран, который несомненно злоупотребил доверием ее Любимого, прямого разрушения их жизней, но она - семья. С другой стороны люди вооружены, организованы, и они, конечно, не хотят другого приближающегося Культа. Даже не знающие, даже те, кто напрямую отказывается столкнуться с неудобной правдой, знают, что Вы говорите О'Хара перед возвращением.

Когорта может хотеть удалить Neith быстро прежде больше, знание Племена выходит, это, вероятно, потребует союза с городом, так как на данном этапе маловероятно, что у них будет власть бороться со всем культом самих. Альтернативно игроки могли бы показать немного семейной лояльности, Neith, еще менее вероятно, будет доверять другим Левиафанам, и просто помощь ей является единственным краткосрочное решение. Она не так успевала в rulership прошлый раз, когда и это было прежде, чем она приобрела серьезные расстройства. Помощь Neith мог бы больше походить на организацию вмешательства и это возвращает нас проблеме ее агрессивного Культа.

С немного щипанием этой установки может использоваться для игроков, которые лишены желания, чтобы заняться борьбой других. Простой добавляют некоторую коллективную преступность и вину, и Вы имеете сам изолированный город, это было уже "прервано" как он где. Все игроки должны сделать, удаляют обе стороны прежде, чем обосноваться в. В зависимости от того, сколько из яиц Нейта был найден доктором Уордом, может быть много детей Нейта вокруг. Для игроков, заинтересованных расширением их культа с Lahmasu, это превращает Neith в ценный ресурс. Игроки, которые заботятся больше об их генетическом происхождении, чем просто слуги Lahmasu, могли все еще использовать Neith при помощи Адаптации Гиперпаразитизма на ее Яйцах, но это - серьезное Разрушение Спокойствия.

[отредактировать]

Тифоны

Когда Левиафан дает в основные убеждения и чудовищные злоупотребления властью без сдержанности, вырождение в конечном счете лишает его и его человеческой и божественной природы, оставляя только животное. Этих неудачников называет Тифонами Племя. Их вырождение оставляет их запертыми в их преобразованных формах, неспособных взаимодействовать с человеческим миром, в то время как их умы *sundered* преодолены с атавистическими убеждениями. Тифоны показывают мало сдержанности вне того, что необходимо, чтобы выжить и представить колоссальную угрозу сообществам около их логовищ, пожирающих моряков и лодок разрушения.

Много членов Племени рассматривают его как священную или моральную обязанность разрушить Тифонов. Другие просто видят его как сам сохранение. Если Вы хотите жить долго, Вы не живете около логовища непостоянного монстра, или избавляетесь от него или идете где-то в другом месте. Тщательно продуманные конфликты *ritualised*, показанные Племенем, не применяются, когда Тифоны вовлечены. Тифоны рассматривают других Левиафанов как угрозу, и их ухудшенный характер - сломанный и безумный даже стандартами дикого животного - заставляет их идти для всех, сражаются. Собственный скотский характер Левиафана знает хорошо, что, когда Ваш противник борется, чтобы убить Ваши единственные варианты, должны бежать или отплатить той же монетой.

[отредактировать]

Становление Тифоном: попадание в шторм

Когда Левиафан становится Тифоном, следующие изменения происходят: Во-первых, Тифон теряет свои способности причины. Отметьте "отрицательный" затем к Разведке, в отличие от 0 в признаке (Ядро WoD: p43), признак, отмеченный как незначительный, можно катить, но прибыль характера провал от того признака. Не удаляйте Умственные Навыки Тифона, но рассматривайте их как ноль в любой цели кроме активации Каналов, -3 штрафа низкой квалификации применяются, как обычно. Каналы, которые обеспечивают премию Разведке или Умственным Навыкам, обеспечат дополнительную игру в кости, когда Тифон попытается активировать Канал, но не в любой другой ситуации. Тифоны никогда не извлекают выгоду от 10 - снова, 9 - снова, 8 - снова, механические действия или подобные модификаторы, используя Разведку или Умственное Умение. На всякий случай это не было очевидно: Тифон или любое животное с незначительной разведкой не могут обучаться.

Во-вторых, Тифон получает две новых Особенности, чтобы представлять развитие скотских инстинктов. Они также используют выше Ловкости и Остроумия для Защиты, точно так же, как дикое животное было бы.

В-третьих, Тифон теряет способность извлечь выгоду из ее культа. Ритуалы не будут функционировать, и это не получает Ихора от вероисповедания. Культ может остаться некоторое время, но их бог видит их не по-другому от любого другого человека.

Наконец, поскольку Тифон ухудшается в основные инстинкты, его Напряжение прибывает в выдающееся положение. Тифоны следуют за опознаваемыми моделями поведения, основанными на исконных инстинктах, каждое Напряжение получает два Импульса, которые управляют его каждым движением. Преуспевание в незначительном Импульсе получает один пункт Силы воли, как будто Тифон выполнил Недостаток, и главный Импульс восстанавливает всю Силу воли, как будто Тифон выполнил свое Достоинство.

[отредактировать]

Напряжения Тифонов

Bahamutans склонны быть пассивными Тифонами, живущими в глубоких морских траншеях или отдаленных озерах. Они могут и часто идти столетия без деятельности, но когда их логовищам угрожают или достаточно вызвали их гнев, может быть апокалиптическим. Их Незначительный Импульс - territorialism, они возвращают Силу воли, отгоняя других от их Логовища. Их Главный Импульс - месть, они снова наполняют свою Силу воли льющийся опустошением на тех, кто оскорбил их.

Dagonites сдались полностью их репродуктивным убеждениям. Они ничто не заботятся о согласии или даже поддержке их выводка, только акт вопросов воспроизводства. Dagonite, кто может воспроизвести асексуально, никогда может не искать другие существа вообще, но даже в этом случае они могут быть опасными, поскольку область, окружающая логовище Дэгонаита, скоро часто посещалась всей манерой дикого Lahmasu. Незначительный Импульс Дэгонаита состоит в том, чтобы создать ребенка, выполненного на концепцию. Их главный Импульс состоит в том, чтобы защитить их детей, пока рождение, каждые десять детей, родившихся или заштрихованных, не выполняет этот Импульс. После штриховки икры Дэгонаита оставлены сопротивляться для себя.

Тифоны Lahamin редко замечаются или слышатся, но их действия часто чувствуют. Lahamin смотрят благополучно скрытый на морском дне или других отдаленных районах, только появляясь, чтобы причинить злость, которую ведут местью на тех, они завидуют. Даже тогда они действуют через хитрость и засаду. Lahamin выполняет свой незначительный Импульс, когда он скрывается от угрозы и его главного импульса, когда он разрушает чью-то жизнь, непосредственно не вредя им.

Икра Нью является самой чуждой из Тифонов. Хотя их Импульсы выдвигают их к огромному кормлению их привычек, ведутся погодой, а не любой разумной охотничьей стратегией. Типичный Тифон Напряжения Нью ответит на растущий шторм, делая ураган и уменьшающийся шторм, рассеивая его полностью. Если удачно, что суматоха оставит мертвую еду рассеянной в море. Нью выполняет свой незначительный Импульс, когда он увеличивает существующее изменение в погоде и его главном Импульсе, когда он пирует.

Oceanids ведет потребность доминировать над другими. Они ничего не должны фактически сделать со своими жертвами, будучи в состоянии, где они могли сделать что-либо, достаточно. Изображение Сирен, песня которых сохраняла моряков приведенными в восторг, пока они не голодали, тесно связано с Тифонами Напряжения Окинуса. Их незначительный Импульс состоит в том, чтобы доминировать над человеком, их главный Импульс состоит в том, чтобы доминировать над "героем", определенным как любой пробующий к и имеющий шанс доминирования (то есть убийство) Oceanus в свою очередь.

Танниним делают наименее тонких Тифонов. Их убеждения просты, как только Тифон выбрал грешника для некоторого неизвестного преступления, это будет преследовать его через океаны и наконец пожирать его. Танин возвращает силу воли, когда это выносит решение на – то есть, убивает – грешник. Если грешник сопротивляется, это - весь больше удовлетворения: главный Импульс Таннинима требует, чтобы грешник и возможно союзники смогли показать эффективное но в конечном счете бесполезное сопротивление.

Тэлассэнса заставляет безграничная жадность накопить когда-либо растущие запасы. Эти запасы могут состоять из чего-либо, что требует, чтобы некоторое усилие собралось от костей кита до старинных безделушек, взятых от разбитых судов. Большая часть Тэлассэнса добавит любые доступные Семейные реликвии к их запасу независимо от того, насколько неуместный они были бы. Тэлассэнс выполняет их незначительный Импульс, когда они защищают свой запас и свой главный Импульс, когда они делают существенное дополнение.

[отредактировать]

Кракен

Признаки: отрицательная Разведка, Остроумие 2, Решение 3, Сила 3 (5), Ловкость, 5 (6) Стойкость 5, Присутствие 3, Манипуляция 1, Самообладание 2

Навыки: Легкая атлетика 3 (Плавает), Ссора 4 (Схватка, Против Судов), Выживание 3 (Океан), Запугивание 2.

Напряжение: Thalassan

Преисподняя: 5

Броня: 4/3

Защита: 9

Здоровье: 38

Размер: 30

Скорость: 18

Инициатива: 7

Сила воли: 5

Каналы: Некоронованный Фишер Кинг, Великодушный Хозяин Всех (Ссора, Легкая атлетика), Возрождение Идры, Жидкий Символ Изящества, Что Отвратительная Сила (Швыряющие бога Сухожилия 5), Пересиливая Силу Титанов (Откат 4), Много Плавных Конечностей, Привилегия

Тирана, Пожирающий смертного Склад оружия (Разрывающий Когти 2, Зияющая Утроба 2, Дикий Центр 1), Жизненная основа Титанов (Гора Шла 5), Плоть Прародителей (Адаптация, чтобы Вредить 2), Энергия Разносторонних Королей.

Другие Достоинства: Смысл Руководства 1, Железная Стойкость 3, Железный Живот 2, Быстрый Целитель 4

Фон: Левиафан, кто однажды был бы известен в легендах только как Кракен однажды, следовал за Школой Рифа. Это была ее обязанность вести кузенов через океаны и охранять их от судов китобойных судов, флота или намного более вероятно Общества Marduk. Поскольку годы повернулись, деревянные суда стали железными и железными мужчинами, стал более сильным все же, побежденным, и сломанный ее вели к самым глубоким частям океана. Отделенный от любого вида контакта в течение многих столетий она забыла все и стала Кракеном.

Описание: Кракен главным образом как зарегистрирован в мифе. Колоссальный в размере: соответствие военно-морским фрегатам и более или менее гигантскому осьминогу. В Идеале смертные испытывают затруднения, помня более прекрасные детали внешности Левиафана, так не стесняйтесь делать приукрашивания: Возможно, его сосунки, каждый содержит маленький резкий рот или возможно есть ряд после ряда зазубренных зубов позади его клюва.

Повествующие намеки: Как Thalassan, Кракен импульсивно собирает части судов и имущества моряков в массивном гниющем запасе у основания океана. Она была тиха в течение многих десятилетий, ее убеждение собратиться подавленный ее инстинктом выживания и растущей опасностью судов. Самый очевидный способ включить Кракена как Антагониста заставляет ее иметь что-то, что Когорта хочет. Семейные реликвии, возможно, но она, возможно, столь же легко сделала свое гнездо около затонувшего крушения, которое Когорта хочет исследовать и не любит конкурентов, становящихся слишком близкой.

Альтернативно новое появление Кракена после десятилетий или столетий могло быть катализатором для фактического заговора. Возможно, один или больше игроков часть охотничьей стороны, идущей после него, и должна спорить с племенной политикой и божественными эго в дополнение к боевой способности Кракена. Возможно новое появление Кракена - результат неудавшегося нападения Marduk и некоторой очень инкриминирующей технологии (даже самый идеалистический член Marduk знает, что их программа оружия чрезвычайно незаконна), остается при ране scabbed. Теперь два древних врага оказываются как неудобные союзники, охотящиеся на Кракена прежде, чем флот поймает ее и выставит обе из их тайн. Чтобы действительно перепутать вещи возможно, Ahab, охотящийся на Кракена, является единственным человеком, который может достоверно найти ее в огромном океане.

[отредактировать]

Orhions

Когда Левиафан злоупотребляет властью Следа и доверием ее Возлюбленного, вырождение заставляет ее божественный аспект расти, пока это не затмевает и ее человеческие и скотские характеры. Запертый в ее самую великолепную и ужасную форму она становится Orhion, после непостижимых и противоречащих целей, которые изменяются с Потоками Бури.

Без его человеческих и скотских характеров, чтобы действовать как Якорь, Orhion поражен Бурей. Orhions следуют за многочисленными целями под названием Потоки; индивидуальные Потоки не имеют отношения друг к другу или всеобъемлющей цели. Как раз наоборот: Часто два Потока выступают друг против друга. Orhion тянет наиболее сильно из части Бури, которая соответствует его собственному Напряжению. Это приводит к нескольким стандартным моделям поведения и пропорционально большому количеству Потоков от Недостатка их Напряжения. Не все Потоки закончены; они появляются и исчезают с потоком Отчуждения. Обычно это - медленный процесс – некоторые Потоки остаются в течение многих десятилетий – но при случае Orhion тянет из большинства шумных частей Бури, извлекая пользу и теряя Потоки за минуты. В этом государстве эффективно парализован Orhion. Некоторые теоретизируют, что это - обычное состояние Orhion, и если бы это было верно, затем не привлекая внимание себе, то Orhions мог бы остаться незамеченным в глубоких морях и у основания Отчуждения для очень, очень долгое время.

Как с Тифонами много Левиафанов рассматривают его как священную обязанность разрушить любой Orhions, с которым они сталкиваются.

[отредактировать]

Становление Orhion: единство со штормом

Каждый Orhion получает шесть незначительных Потоков, два главных Потока или один главный и три незначительных Потока. Больше, если Рассказчик желает. Каждый Поток - определенная цель, основанная на Недостатке, и у Orhion всегда есть по крайней мере один, но обычно больше Потоков, основанных на связанном Недостатке их Напряжения. Завершение незначительного потока зарабатывает очко Силы воли, в то время как главный Поток снова наполняет весь бассейн Силы воли когда закончено. Даже самые сырые Недостатки, такие как Гнев или Ненасытность редко создают Потоки, текущие к дешевому мгновенному удовлетворению. Испытывая недостаток в их импульсивном скотском характере Orhions склонны достигать своих целей посредством осторожного планирования в лучшем случае и запутанных паутин интриги в худшем случае.

Orhions не может вернуть Ихор через Опустошение, это - скотская природа Левиафана, который ищет удовлетворение через мгновенное удовлетворение и бессмысленное насилие.

Большая связь Офайона с ее божественным аспектом делает их беспрецедентными в продвижении их Культов. После становления Orhion увеличьте Рвение своего Культа одним.

Наконец, когда Левиафан становится Orhion, Решением рулона + ниже Чисел или Рвения его Культа. Если Orhion не получает много Успехов, равных его Преисподней, он немедленно едет в

самый близкий подходящий источник воды и входит в Отчуждение. Немного Ophions поддерживают свою опору на Берегу, поскольку Буря затопляет через них, но после начального скачка многие ищут способ возвратиться, требуя сильных Ритуалов.

[отредактировать]

Напряжения Ophions

Bahamutans стремятся следовать за своими Потоками через их Культ, проводя большую часть их времени, Мечтая. Это иногда достигает точки, где некоторые Ophions даже не пытаются оставить Отчуждение и вместо этого положиться на Культи как их единственные агенты на Берегу. Те, которые действительно оставляют Отчуждение все еще, одобряют прямые планы с небольшим личным усилием, которому помогает частично факт, что многие их Потоки возникают из Лени и не требуют, чтобы они сделали много вообще. Несмотря на это они могут показать огромную энергию и проделательность, чтобы защитить их будущий отдых, и когда ведущийся вмешаться лично они делают так с подавляющей силой.

Dagonites следуют за Потоками, которые приводят их к расширению. Более любимый, больше территории, больше вероисповедания. Поскольку Ophions Dagonites склоняются к чрезвычайно сложным планам, часто очень политического характера вместе с бесконечной вербовкой. Опасность выступить против Dagonite Ophion огромная, они часто обладают более доступными войсками, чем все культы других Левиафанов и если они оставили Отчуждение, их тенденция к Остатку Плодородия раздувает их разряды большими количествами влиятельного Lahmasu (они редко порождают нормальный путь, все потенциальные партнеры слишком далеки ниже их.) Игра Dagonite в его собственной игре является опасной перспективой, лучший способ иметь дело с ними порезал метафорическую голову от змеи, нападая на Ophion, в то время как они покоятся в Отчуждении, отделенном от поддержки их культа.

Lahamin делают некоторые самые твердые Ophions, чтобы выступить, в то время как не более сильный или более слабый, чем их кузены в бою, Вы должны найти их сначала и нахождение, что Lahamin никогда не легко. Даже если Вы действительно знаете, где смотреть, это почти наверняка заметит Вас сначала и движение. Рассмотрение их их действиями не легче, хотя их Потоки, которыми управляют столь же сильный как любое Напряжение Lahamin, являются владельцами достижения максимального эффекта для минимального усилия. Их заговоры построены на колеблющемся количестве наблюдения и осторожной подготовки, только после которого будет они знакомить лапы кошки и развязывать их в тщательно поставленной последовательности событий, которая заканчивается выполнением Потока Офайона, чаще всего разрушая жизнь из простой злости. Это - подарок Lahamin, чтобы создать осуществимые планы, чтобы внешнему наблюдателю похожи на последовательность невероятных случайных событий. Именно их проклятие они ограничены такими сложными и ненадежными методами к далее их целям.

Потоки, за которыми следуют Дети Нью, приводят к самому иностранному из Ophions. Хотя многие посвящены и сосредоточены, пытаясь избежать Отчуждения на Берег большая часть нехватки склонность иметь любое значащее взаимодействие с человечеством. Культи часто оставляются или едятся, как только их цели служат. Стереотип размещает Ophion, далекий от земли, невидимой в воде и содержании, чтобы пожрать безотносительно морской жизни, с которой они сталкиваются. Это верно до степени, но как весь Ophions Нью будет следовать за Потоками от всех Недостатков, и даже Ненасытность может привести к деликатесам, недоступным в океане. Когда Потоки приносят Нью, чтобы приземлиться, он имеет тенденцию показывать мало беспокойства о

жизнеспособной политической поддержке, Культы временные, и полная ярость элементов используется безопасная в knowledge, что последствие только затрагивает других людей.

Как Orphion Oceanids никогда не тихи. Их Потоки бегут широкий, но так же мелки как реки, их Прародитель требовал доминиона. Поскольку Orphions Oceanids имеют тенденцию быть импульсивными, не уверенными в том, где Потоки возьмут их, они бросают свои широкие сети. Их Возлюбленный часто немного больше, чем копилка и источник быстрого удовлетворения. Большой в числе, но дезорганизованный и взаимозаменяемый. Когда Orphions идут, Oceanids может казаться относительно безопасным, но их - Остаток Неприкосновенности. Когда отклонено, первый курорт Окинида должен вызвать соблюдение, и они обладают инстинктом для того, чтобы превратить друзей и союзников в оружие. Если личный поворот борьбы, Oceanids часто показывают удивление военных полномочий. Хотя, возможно, не столь разрушительный как другие Напряжения, сломанные жизни, оставленные по их следу, тем более болезненные для индивидуального подхода в их разрушении.

Tanninim заставляют Потоки накопить власть, не ради самого себя, но для практических концов. Часто заставляемый наказать, Tanninim занимают превентивную позицию к своим целям и принимают меры, чтобы гарантировать, что, на кого бы ни падает их пристальный взгляд, они будут уже иметь возможность объявлять предложение. Их Культы и организации, которые приезжают под власть Таннинина, имеют тенденцию быть хорошо смазанными машинами, безжалостно очищенными слабости и гиперсосредоточенными к целям Офайона, но этот центр игнорирует жизненную работу, требуемую для долгосрочного выживания, приводя к бесконечному циклу приобретения и снижения.

Thalassans преследуют богатство ради самого себя и делают так посредством формирования сам поддержка Культов, которые выживают с минимумом наблюдения. Это не лень или нежелание пачкать руки, но простая практичность. Даже у Orphion есть конечный размер на том, чем они могут лично управлять, только через делегацию может они накапливать запасы, которых они желают. Было бы глупо предположить, что Потоки Тэлэссана заканчиваются при приобретении денег, но не полностью неверно сказать, что они главным образом начинают с него. Их заговоры столь же запутанные как любой Офайон, но обычно берут экономический аромат. Иногда Thalassan просто покупает то, что их пункт Потоков в, но так же, как часто другие Потоки препятствуют тому, чтобы они тратили свое богатство и тщательно продуманные заговоры, должен быть сформирован, чтобы работать вокруг сам наложенные ограничения на их самый большой актив.

[отредактировать]

Наша отдаленная семья: Lahmasu и Hybrids

Не все, кто переносит кровь Племени, становятся Левиафанами. Большинство - просто авиакомпания, обычные люди с чем-то древним, скрытым в их генах, ждущих двух отдаленных струек крови Тиамата, чтобы объединяться, когда звезды правильные. Иногда, когда кузен встречается кузена слишком много раз, когда человеческие несущие удаляющиеся маркеры лежат с Левиафаном. Иногда Племя слишком сильно в пределах человека, чтобы полностью бездействовать, но экологические, генетические или даже мистические условия, требуемые

произвести полного кровного Левиафана, невыполнены. Иногда Вы получаете ребенка двух Племен. Иногда Вы получаете Гибрид.

В психологическом отношении Гибриды человеческие. У них действительно есть инстинкты, которые отражают их наследие – Гибрид, это - половина аллигатора, будет иметь хищные инстинкты – но им легко принимать решение не следовать за их инстинктами во многом как человек и очень в отличие от Вашего типичного Левиафана. Механически Гибриды следуют за Этикой и хотя Гибриды склоняются к более низким уровням кривой разведки, Гибрид с Разведкой 2 не отличается от человека с Разведкой 2. Даже когда Гибрид не мудр, они все еще показывают распознаваемые человеческие черты и поведения, многие намного более умны, чем животные и могут обучаться в сложных задачах. Мысленно, что действительно отделяется, Гибриды от человечества социальные факторы. Большинство прибывает из где самые толстые пробеги крови Племени, их семейное окружение часто культура к себе. Такая культура, сформированная Злым Племенем, редко является здоровой. Даже достаточно человеческие, чтобы социализировать с человечеством часто выглядят по-другому достаточно, чтобы расти с забавными взглядами если не прямая дискриминация.

[отредактировать]

Гибридный шаблон

Гибридами, как полагают, является незначительный Шаблон. Философски и механически они человеческие с немного дополнительным. Да некоторые из них - физически больше рыбы, чем человек, но человек никогда не определялся цветом или формой, его кожи. Гибридный шаблон состоит из: Напряжение, Мутации, Глубина и Ихор.

В дополнение к фактическим Гибридам этот Шаблон может использоваться, чтобы представлять Левиафанов, кто находится в процессе Появления, но еще не получил полный Шаблон Левиафана, деля, так не стесняйтесь сгибать любое правило, написанное ниже.

[отредактировать]

Напряжение

Каждое Напряжение рождений Левиафанов линия Гибридов, которых это требует как свое собственное. Эти линии называют Lemashu и имеют тенденцию быть более устойчивыми, чем регулярные Гибриды, и в этом, их Мутации следуют за более предсказуемыми линиями и в котором они сэкономлены, худшие эффекты, являющиеся Гибридом, имеют на тело и ум.

Первая Мутация, приобретенная Lamashu, установлена их Напряжением.

Abuu, родившийся Dagonites: Брат Рыбам (OOOO)

Gibborim, родившийся Tanninim: Естественное Оружие (OOOO)

Gugal, родившийся Bahamutans: Увеличенная Выносливость (OOOO)

Hemitheos, родившийся Thalassans: Увеличенная Сила (OOOO)

Heqen, родившийся Нью: Подводное плавание в Бурю (OOOO)

Mahhu, родившийся Lahamu: Пророчество (OOOO)

Pelopsids, родившийся Oceanids: Увеличенное Решение (OOOO)

Гибриды, родившиеся никаким Напряжением или многими: Четыре свободных точки в любых Мутациях.

[отредактировать]

Мутации

В пределах генетического кода каждого Гибрида находится Мутации, берега ДНК от более раннего возраста мира, которые ведут тело способами, невообразимыми к естественному развитию. Гибрид может родиться, показывая все их мутации, или они могут активировать в течение, он - жизнь. Если есть корреляция между тем, как Гибрид появляется при рождении, и это - возможное государство, Племя не идентифицировало его. В отличие от Левиафанов, кто может вести их генетику через посвящение и сам, Гибриды открытия получают то, что они терпят. Хотя это означает, что характер не имеет никакого контроля над их Мутациями, игрок сохраняет полный контроль.

Lemashu начинают игру с единственной Мутации, выбранной их Напряжением, у Гибридов есть четыре точки, чтобы потратить, как они желают. Дополнительные Мутации могут быть принесены с точками Заслуги, поскольку всегда пятая точка Мутации стоит дважды. Во время игры Мутации могут приноситься для очков опыта и стоиться новые Точки x 2. Есть дальнейшее ограничение для Lemashu: у Них есть привилегированный Остаток согласно Напряжению их Левиафанов. Lemashu должен поместить много точек в их привилегированный Остаток или универсальные Мутации, равные Глубине-1, стартовая Мутация их Напряжения не учитывается этим требованием. Привилегированный Остаток не обеспечивает скидки опыта на мутации.

Не все мутации - прохладные полномочия. Гибриды должны взять два недостатка, чтобы представлять вредные побочные эффекты их мутаций. Ни один из этих недостатков не обеспечивает опыт, хотя они могут взять третий недостаток, который обеспечит опыт как нормальный. Lemashu не неуязвимы к вредным мутациям, но это значительно более редко, они не требуют никаких недостатков, но могут взять тот, как обычно.

[отредактировать]

Врезка: генетический погром, дополнительное правило

Самые сильные Гибриды - те с большинством мутаций. Но конечно у наиболее видоизмененных Гибридов была бы масса беспорядков так же как их способностей. Есть два способа представлять это, оба не должны использоваться для персонажей, если играющая группа не уверена, что они могут управлять ими.

Первое и самое простое должны дать дополнительный недостаток Hybrids и Lemashu каждый раз их уменьшения Глубины. По усмотрению Рассказчика это может быть умерено с новой Мутацией (О – ОООО), каждая точка позволяет игроку удалять один генетический Недостаток. Эта Мутация или является Универсальной Близостью или идет под Живучестью, выбором Рассказчиков.

Второе должно позволить игрокам брать в качестве многих дополнительных недостатков, как они хотят. Первый дополнительный недостаток предоставляет опыт, как обычно. Дополнительные Недостатки – который должен правдоподобно быть результатом генетики – обеспечивают “генетический опыт”, который может только быть потрачен на Мутации. Преимущество этой системы состоит в том, что не все Гибриды или Напряжения Lemashu отмечены, чтобы быть одинаково здоровыми, факт, который для пользы простоты не представлен в механике. Что касается какого происходит, когда игрок исчерпал комнату для Мутаций, но все еще имеет Генетический Опыт: печально тот опыт бесполезен, никто никогда не говорил, что генетические отклонения были хороши.

[отредактировать]

Глубина

Все Мутации затрагивают Гибридное появление. Чтобы представлять это, у Гибридов есть Глубина, Гибриды используют тот же самый масштаб в качестве Левиафанов, но переносят немного меньшие социальные штрафы: Рассматривайте всех как Атоллы. В отличие от этого с Левиафанами Глубина Гибрида не управляет степенью их полномочий или обеспечивает свободное увеличение размера. Некоторым Мутациям дают минимальную Глубину, это - то, не потому что Гибрид с в более мелкой Глубине не достаточно "силен", но потому что та Мутация не может пройти как больше человек, чем перечисленная Глубина Мутации.

Глубина Гибрида определена числом точек, которые они имеют в Мутациях, и оценивается от один до пять: ни у Какого Гибрида никогда нет человеческой формы или Идеала. Глубина в свою очередь устанавливает предел для Интеллекта Гибрида и вероятности его являющийся немудрым. Стабильность генетики Лемэшу по Гибриду обеспечивает меру защиты. Поскольку цели Разведки и мудрости предполагают, что у Lemashu есть Глубина один шаг ближе к человеку. ГЛУБИНА ТОЧКИ МУТАЦИИ МАКСИМУМ РАЗВЕДКИ МУДРОСТЬ

1 1 - 10 5 Всегда

2	11 - 15	4	Всегда
3	16 - 20	3	Главным образом
4	21 - 25	2	Редко
5	26 - 30	1	Никогда

Гибриды могут и часто достигать более низких Глубин в течение их жизни, но Гибрид никогда не теряет их умственные способности, те определены при рождении. Гибрид с Разведкой 4 просто не будет получать 16-ую точку Мутаций, и так же Мудрый Гибрид не может достигнуть Глубины 5.

[отредактировать]

Ихор

Все Гибриды могут нести Божественный Ихор в пределах себя. Максимальный бассейн Ихора Гибрида равен Стойкости +, Глубина и их за расходы поворота ограничены одним. Недостая и в скотской и божественной природе, найденной в пределах Левиафана, их методы восстановления Ихора ограничены. Только Резонанс и Погружение позволяют Гибриду получать дополнительные пункты Ихора.

[отредактировать]

Список мутаций

[отредактировать]

Универсальная близость

Глубокие Глаза (О): Гибрид не переносит дискомфорта от не спускания их глаз, открытых в даже наиболее загрязненных или больных водах. Пока они ниже поверхности, они могут видеть удобно, если есть след света.

Жабры (ОО): Гибрид может удобно дышать под водой и может не спускать их глаз, открытых без дискомфорта, если вода разумно чиста.

Превосходящие Легкие (О - ОО): Левиафан добавляет 2 к их стойкости с целью проведения их дыхания В двух точках, которыми это становится три, и они больше не теряют воздуха быстрее, потому что они находятся в бою.

[отредактировать]

Понимание

Фонарь рыболова (О, Глубина 3 +): Гибрид дает ценности фонаря света от пылающих глаз, биолюминесцентной кожи или некоторого нового органа.

Рефлективное Уклонение (ОО): у Гибрида есть Защита, равная Остроумию, даже если их Ловкость ниже.

Местоположение эха (ОО): Гибрид получает способность видеть с местоположением эха, они могут проигнорировать все штрафы темноты и могут видеть вокруг углов. Проводящие свойства водных средств, что они могут утроить диапазон регулярной проверки восприятия когда погружено. Недостаток: у Гибрида есть чувствительные уши, когда выставлено громкой Стойкости рулона звуков со штрафом, основанным на объеме. На отказе Вы добираетесь-2 до всех действий и-4 к Восприятию столько, сколько шум сохраняется.

Чуткий Смысл (ООО): Гибрид может сделать Остроумие + рулоны Сочувствия, чтобы пахнуть, видеть, вкус или даже психически обнаружить эмоции. Это интерпретируется мозгом как Аура. Обычно этот рулон неоспорим, но сверхъестественные способности могут обеспечить защиту. Воздухонепроницаемая одежда, одежды всего тела или другие уловки могут заблокировать определенные чуткие чувства.

Nightvision (О): Гибрид может видеть ясно при слабом освещении.

Пророчество (ОООО): Гибрид выбирает человека, объект или местоположение, которое они могут видеть ясно, платят один пункт Ихора и начинают расширенное Остроумие + Тайный рулон. Каждый рулон эквивалентен тридцати менюэтам безмятежного посредничества или мечтаний лихорадки поражения. Пророчество обеспечивает сенсации, которые дают намек самого "важного" случая, чтобы затронуть предмет в пределах периода времени, которым управляет число успехов: 2 успеха дают семь менюэтов, 4 успеха дает семь часов, 8 успехов дает 7 дней, 16 успехов максимум и предлагает семь месяцев.

[отредактировать]

Элементы

Ребенок Волн (О или ОО): Гибрид добирается 9again на рулонах Легкой атлетики когда в воде в трех точках: 8again.

Нырря в Бурю (О, ОО или ОООО): Гибрид может охотно войти или выйти из Бури в Gaterwater. Чтобы сделать так, она должна потратить пункт Ихора и катить Оккультизм + Выживание. В двух точках Гибрид может ощутить присутствие Gaterwater в милях Depth*10, тратя пункт Ихора и катя Остроумие + Выживание. В четырех Точках они могут вступить и выйти где угодно, Левиафан мог. Без Левиафана, чтобы нести их Гибриды никогда не могут идти глубже, чем Отмель.

Дом в водах (ОО): Гибрид добирается 9again на рулонах Выживания когда на открытом воздухе в области с большим количеством воды.

Запах Соли (О): Левиафан может сделать Остроумие + рулон Выживания, чтобы инстинктивно знать руководство самой близкой большой массы воды. Эта Мутация не будет определять местонахождение воды, которая является в закрытом помещении или метрополитен.

Защитение от непогоды (О к ООО): Каждая точка в Защитении от непогоды дает Гибриду одну точку брони против эффектов погоды и уменьшает ситуативные штрафы, вызванные грубой погодой. Это применяется и выше и под водой, такой, плавающая против сильного потока.

[отредактировать]

Плодородие

Кровь более густа, чем вода (ОО): у Гибрида есть естественный инстинкт для того, чтобы работать с его, собственная семья. Они извлекают пользу 9again на действиях Взаимодействия и по усмотрению рассказчиков на других действиях группы, таких как рулоны Хитрости, чтобы настроить скоординированную засаду. Чтобы получить эту премию, Гибрид, должно быть, разделял рабочие отношения в течение приблизительно месяца или коммунальное проживание для слабого. С близкими родственниками, не более отдаленными, чем кузены, уменьшите это до недели и дня соответственно.

Брат Рыбам (ОО или ОООО): естественная близость Гибрида к морской жизни позволяет ей сообщать и в конечном счете управлять неразумными животными Размера 5. В двух точках Гибрид может потратить пункт Ихора и катить Остроумие + Анимэл Кен, чтобы установить экстрасенсорную связь, которая позволяет коммуникацию пределу разведки животных. В четырех точках Гибрид может потратить пункт Ихора и катить Присутствие + Анимэл Кен, чтобы выпустить команду, из которой животное должно повиноваться к лучшему из, его - способность к остатку от сцены. Животные не будут выполнять очевидно убийственные действия, инстинкт выживания слишком силен. Если предназначенное животное не водное или земноводное есть-3 штрафа.

Быстро Заживая (ОО или ООО): Гибрид может потратить пункт Ихора, чтобы излечить точку избиения повреждения. В трех точках они могут потратить два пункта Ихора, чтобы излечить пункт Смертельного повреждения.

[отредактировать]

Мог бы

Взрыв скорости (О): Гибрид добавляет пять к их скорости для первого поворота преследования или боя. На последующих раундах они могут потратить пункт Ихора, чтобы извлечь выгоду из этой Мутации снова.

Скотский Вандал (ОО): Гибрид извлекает пользу 9again, атакая на неодушевленные объекты.

Увеличенная Сила (ОООО): Гибрид добирается 9again на рулонах Силы.

Прыжок от Глубины (О - ООО): Гибрид добавляет (2х точки) ноги к высоте и (4х точки) ноги к продолжительности всех скачков.

Естественное Уклонение (ОО): у Гибрида есть Защита, равная Ловкости, даже если их Остроумие ниже.

[отредактировать]

Хищничество

Камуфляж (ОО): Гибрид добирается 9again на рулонах Хитрости.

Естественное Оружие (ООО - ООООО): у Гибрида есть естественное оружие. В трех точках они наносят +0L ущерб, каждая дополнительная точка увеличивает повреждение одним. Если Гибрид не может использовать, это - оружие без увеличения схватки повреждение два.

Инстинкт предсказателей (ОО): у Гибрида есть Защита, равная Остроумию, даже если их Ловкость ниже.

Расположенное Оружие (ОО или ООО): Гибрид может плюнуть кислотой, позвоночниками огня или имеет некоторый другой естественный способ напасть в диапазоне для одного Ихора за

выстрел. Малая дальность - Stamina+Strength, средний диапазон - дважды малая дальность, и большое расстояние - малая дальность четырех раз. Несмотря на необычный характер этого нападения рулон - Ловкость + Огнестрельное оружие без премии оружия в двух точках, это наносит ущерб избиения, три модернизации точек смертельного.

Шкура акул (ОО): Гибрид заставляет +2 вредить противникам в схватке и +2, чтобы избежать схватки из-за акулы как кожа, выдающиеся позвоночники или ядовитые жала.

[отредактировать]

Неприкосновенность

Увеличенное Решение (ОООО): Гибрид извлекает пользу 9 - снова на рулонах Решения.

Следите за Взрывом (ОООО): Гибрид платит один Ихор и катит Присутствие + Разведка – Решение + Власть Stat, чтобы причинить ущерб избиения с ошеломить собственностью.

Песня сирены (ОО): Сирена может потратить пункт Ихора и катить Присутствие + Выражение. Разбудите уязвимых людей, кто Решение +, Черта Власти ниже, чем Успехи Гибрида тратят поворот,двигающий Гибрид, если они не тратят пункт Силы воли. Эта власть ограничена диапазоном, который будет естественно нести голос Гибрида.

Неземная Красота (О - Глубина ОО 2-): человеческая сторона ДНК Гибрида имеет более сильный эффект, чем нормальный. В то время как у Гибридной дозы есть некоторые племенные черты, они значительно приглушены смесь в человеческие особенности в пути, который выглядит экзотичным, а не ужасающим. Каждая точка уменьшает социальный штраф глубины одной и подвергается-1 штрафу на любом Замечающем рулоны Преобразования.

Восхищение (ОО): у Гибрида нет истинного Следа, но тратя пункт Ихора, который они могут проявить намного более слабую способность, дающую им 9again на всех рулонах, чтобы привлечь или держать чьим-то вниманием.

Голос Мышления (ОО): Для одного Ихора Гибрид может телепатически послать сообщение, кто имеет в виду, может быть подведен итог в двадцати словах или меньше. Только Левиафаны, другие Гибриды и в экстрасенсах неплемени усмотрения рассказчиков могут получить эти сообщения.

[отредактировать]

Живучесть

Броня (ООО – ООООО): у Гибрида есть естественная броня. В трех точках это - 1/0, каждая дополнительная точка обеспечивает +1 / + 1.

Увеличенная Выносливость (ОООО): Гибрид добирается 9again на рулонах Стойкости.

Увеличенный Размер (ОО или ОООО): Гибрид извлекает пользу +1 или +2 к размеру. Это - более дешевая альтернатива Гигантской заслуге, и эти два не должны быть объединены. Другие источники увеличенного размера можно рассмотреть по усмотрению рассказчиков.

Ядовитый (ООО): Любой в контакте с Гибридом переносит-1 ко всем действиям, после того, как контакт сломан, это длится 5 – повороты Стойкости.

Слизистый (О): Гибрид добирается +1 до изгибания через или из вещей, включая схватки.

[отредактировать]

Вредные мутации (новые недостатки)

Слабая ДНК: генетическая структура Гибрида исключительно уязвима для повреждения. Всякий раз, когда Гибридные рулоны, чтобы сопротивляться вредному генетическому эффекту (такому как развивающийся рак) вычитают его Глубину от его *dicerpool*. Всякий раз, когда другой характер пытается влиять на генетику Гибрида (такую как Гений с биологическим *Metaptropi*, или Волшебник, использующий Жизненные Тайны), добавляют Глубину Гибрида к их *Dicerpool*. Это включает Канал *Everflowing* Зловонный Рост и уравнивает естественные эффекты того, чтобы быть Гибридом: Рассматривайте Гибрид как человека для этого Канала.

Видимая Мутация: мутации Гибрида исключительно объявлены и примечательны. Рассматривайте Гибрид как один (или больше если игрок желает), Глубина ниже, используя правила для Обнаружения Преобразования или социальных эффектов Преобразования. Даже с этой Мутацией Гибриды не достигают или, кажется, достигают, Идеал: Глубина 5 Гибридов не может взять этот Недостаток. Если более высокий Гибрид Глубины с этим Недостатком достигает, Глубина 5 или заменяет этот Недостаток другим или просто удаляет Видимую Мутацию. Беря Видимую Мутацию в качестве дополнительного Недостатка игрок может определить, что она только относится к части их тела, если они делают так, они только приобретают опыт, когда зона поражения выставлена или сохраняя скрытыми причинами проблема. Более глубокая Глубина обеспечила Видимым

количеством Мутации к минимальным Глубинам для Мутаций. Если только часть тела затронута, Рассказчик должен применить их собственное суждение.

Waterlocked: Гибрид несет потерю Ихора когда далеко от воды как Левиафан в Идеале. Водные требования Гибрида немного более терпимы, чем Левиафан: Они не должны быть физически в воде, в пределах нескольких ног или под душем прекрасно. Гибрид может пойти минуты Стойкости прежде, чем освободить Ихор, послесловия, они освобождают один пункт Ихора в минуту. В отличие от Левиафана они не будут сходить с ума если переплетено без Ихора, вместо этого они берут одно повреждение Избиения в минуту.

Merfolk: у Гибрида есть хвост рыбы, ряд щупалец или некоторой другой формы водного передвижения, которое неспособно функционировать на земле. Они не полностью неподвижны на земле, но они близко к ней: Скорость равна одной только Силе, и Гибрид не может удвоенная скорость, бегая. Так как они почти наверняка ползают вокруг использования правила для того, чтобы идти Склонные (Ядро WoD p 164). Гибриды с этой Мутацией редки выше третьей глубины, но некоторые могут пройти как человек, если они сохраняют хвост покрытым (используйте Видимую Мутацию).

Уязвимость: тело Гибрида уязвимо для чего-то, что нормальные люди не. Они могут разделить страх Левиафана перед электричеством или пострадать от, разъединяют аллергии, любая разумная слабость может готовиться.

[отредактировать]

"Отец" Абдил

Признаки: Разведка 2, Остроумие 3, Решение 2, Сила 2, Ловкость, 1 Стойкость 3, Присутствие 4, Манипуляция 3, Самообладание 2

Навыки: Медицина 2, Тайные 2 (Племя), Легкая атлетика 1, Ссора 1, Огнестрельное оружие 2, Выживание 2, Вооружение 1, Выражение 4 (проповедование), Запугивание 2, Убеждение 2, Социализирует 1, Отговорка 2 (Двоемыслие).

Мутации: Глубокие Глаза 1, Брат Рыбам 4, следят за Взрывом 4

Напряжение: Абуи

Достоинство: вера

Недостаток: гордость

Глубина: 1

Защита: 1

Этика: 5 (Фиксация)

Здоровье: 8

Размер: 5

Скорость: 8

Инициатива: 3

Сила воли: 4

Другие Достоинства: Задумчивое Мышление 1, Союзники 4 (Семья), Ресурсы 2, Контакты (Другие семьи Племени).

Фон: Несмотря на его низкую глубину "Отец" Абдил жил в течение долгого времени, он взял на себя рулон пастуха его расширенной семье. Хранение их чистый к половине помнивших идей и ритуалов создало в прошлый раз, когда Левиафан был найден среди родословной в готовности для рождения его следующего лорда и владельца.

Описание: отец Абдил - поразительный человек, который держится с впечатлением неоспоримого господства. Даже то, в какой, кажется, средний возраст, он - картина здоровья, и его длинная черная борода немаркирована даже единственными седыми волосами. В целом, он - человек, который излучает уверенность, обаяние и ядовитость. У него действительно есть тенденция испортить изображение, одеваясь в самодельном оборудовании, базируемом от вавилонского священника.

Повествующие Намеки: предположение с Отцом Абдилом - то, что он - близкий родственник одного из игроков. Им он будет неясной фигурой в их прошлом, несомненно главой семьи, все же отдаленной от его более человеческих кровных отношений – включая большинство Левиафанов прежде, чем они получают Шаблон. Отношения не обязательно соперничающие, Отец Абдил рассматривает себя как помесь советника, первосвященника и верного помощника к его Левиафану. В то время как его знание не удивительно, ему намного более сообщают о Племени, чем самые стартовые Левиафаны и может быть ценным активом, весьма разумно предположить, что ему принадлежит семейная реликвия или два, даже если он не может извлечь выгоду от них сам.

Драма с Отцом Абдилом прибывает из одного очевидного факта: он воображал в этот момент в течение долгого времени и имеет некоторые очень ясные представления о том, на что будет походить жизнь под Левиафаном. Они могут быть безопасно сам обслуживание: Самостоятельно как первосвященник с пользой его божества и последователи, чтобы вести. Напрямую отвратительный: культы Крови, расовая чистота и крестовые походы против человечества. Или просто странный: Искорените семью и переселитесь в Отчуждении. Независимо от того, что его цели ожидают его совет выдвинуть повестку дня, как раз когда он остается убежденным, его единственное желание состоит в том, чтобы служить.

[отредактировать]

Сестры Achelous

Признаки: Разведка 1, Остроумие 3, Решение 3, Сила 4, Ловкость 3, Стойкость 2, Присутствие 4
Манипуляции 1, Самообладание 1

Навыки: Исследование 1, Тайный 1, Легкая атлетика 4 (плавает), Ссора 3 (потопление), Хитрость 2, Выживание 2 (океан), Анимэл Кен 2, Сочувствие 1 (друг друга), Выражение 4 (пение).

Напряжение: Pelopsid

Глубина: 2

Достоинство: вера

Недостаток: ненасытность

Защита: 2

Этика: 1 (Фиксация, Vocalisation)

Здоровье: 7

Размер: 5

Скорость: 12

Инициатива: 6

Сила воли: 4

Мутации: Жабры 2, Ребенок Волн 1, Кровь более густа, чем вода 2, Увеличенное Решение 4, Восхищение 2, Песня Сирены 2, Неземная Красота 2, Видимая Мутация (только хвост) Waterlocked, Merfolk.

Фон: Сестры Achelous, Агата, Фиби и Тельма, родились в Культ их отца. Как младенцы эти три были нормальны, и человеческий взгляд экономит для деформированных и нефункциональных ног, но вошел в их мутации рано в жизни. Их отец рассмотрел их просто как животных (который не был большим различием от того, как он видел своего человеческого Возлюбленного), и когда они потеряли способность выжить на земле, он просто бросил их в океан возле его Храма. Находясь в относительно устойчивом и таким образом нежная часть его жизни, он приказал своих последователей бросать еду в сестер тогда быстро, забыла все о них.

Поскольку сестры превратились в свои более тонкие полномочия, которым Культ поместил их, чтобы работать, скрывая храм, переманивая людей и хватая случайного одинокого моряка, чтобы служить в Культе или на изменении. Левиафан может только передать низкие дела так долго прежде, чем кто-то заметит, помогший частично Волновым эффектом, нетипично высокое число людей, отсутствующее в море, привлекло исследователей. Некоторые Левиафаны идут дальше и начинают заново в другом месте, другие скрываются буквально или ниже юридических дымовых завес, их отец не сделал ни одного. Неспособный справиться с оппозицией он ухудшился, складывая злоупотребление в кучу на его Культ, когда самое умное и самый решительный из его Возлюбленного сбежали, сестры пошли с ними.

Описание: Если Вы должны были иметь размеры одними только особенностями, сестры потрясающе симпатичны. У них прекрасные золотые волосы, удивительные числа и тонкие лица. Прибавьте их Племенное наследие противоестественно бледной кожи и больших недьявольских глаз, и чувства становятся намного более запутанными. В действительности с типичной человеческой точки зрения они потрясающе привлекательны, но с намеком otherness, который добавляет край и волнения и колебания.

Стоит отметить, что ни один из них не произносит больше, чем несколько слов английского языка, но они могут общаться друг с другом.

Повествующие Намеки: не вполне было бы справедливо назвать сестер безнравственными, аморальный намного ближе к правде. Быть поднимать без любого реального социального контакта друг, чем друг тогда помещенный в безнравственную работу означает, что они никогда действительно развили моральный компас, и имейте, не см. важного различия между людьми и животными. Верные люди борются и борются, при попытке съесть их, но рыба - также.

Сестры живут кочевой жизнью в океане, они скрывают от опасных хищников, охотятся на то, что они могут. Когда возможность представит себя, они соблазнят людей близко к воде, напевая

прежде, чем утопить и съесть их. Это не роскошно, но у них есть друг друг, они достаточно счастливы.

[отредактировать]

Самое могущественное племя земли

[отредактировать]

Врезка: охотники

Если Вы прочитали Хантера: Бессменная вахта Вы несомненно задаете очевидный вопрос: ответ - да. Ahab's, Общество Marduk, Иррациональная Целевая группа Экономических субъектов и Письма от Сезона - все Охотники. Однако, правила ниже могут использоваться с не чем иным как Миром свода правил ядра Темноты.

Группы, которым принадлежит Хантер: Бессменная вахта может хотеть попробовать следующие новые Профессии к за те два сжатых чувства Marduk: Авантюрист (Социализируют и Выживание), Моряк (Ремесла и Двигатель), Археолог (думают Индиана Джонс: Академики и Воровство), Специалист по генеалогии или Историк (Академики и Исследование). У Иррациональной Целевой группы Экономических субъектов есть справедливый урожай Государственных служащих, Бюрократов и с политической точки зрения или в социальном отношении сосредоточенные Академики (Академики и Политика).

[отредактировать]

Атоллы

[Картина: молодая японская женщина лежит крепко спящая на красивой гигантской черепахе' голова, с ее главной опорой это - раковина. Она использует загорающее зеркало. У черепахи есть кайфовавшее выражение, вид, который обычно требует запрещенных наркотиков. Все вокруг них море спокойны.]

Зеркальное отображение Возлюбленного, Атолл - иначе нормальный человек, кто, по любой причине, проявляет восхищение на Левиафанах. Они - ведущая леди в Существо Черной Лагуны, неустанным исследователе в историях Cthulhu mythos или одной белокурой девочке, которая выживает в фильме ужасов приборя. Они служат естественно происходящими водосточными колодцами для сил, окружающих Племя. Левиафаны могут только смотреть издалека, но неспособны держаться отдельно долгое время. Атоллы - своя гибель и свое спасение.

Эта способность - чтобы стоять неперемещенный и нетронутый Глубоким - также означает, что у контакта - социальный или физический - с Атоллом есть непосредственный успокаивающий

эффект на членов Племени. Прикосновение Атолла или улыбка, очищает крутящиеся исконные инстинкты, которые окружают Левиафана, оставляя их с глубоким умиротворением и безопасностью. Неудивительно, Племя одержимы Атоллами, реагируя на них почти таким же способом, поскольку они реагируют на что-либо еще, что они хотят - подавляющее желание, окрашенное подразумеваемой привилегией их божественной природы.

Но Атоллы нетронутые воображаемой величием Племени; если Левиафан хочет взаимодействовать один, они должны сделать так на уровне простых мужчин. Разбитые Левиафаны, отчаянно нуждающиеся в Tanquility контакта с Атоллом, идут в огромные длины, чтобы попытаться обеспечить их - обращение к похищению или преследованию. Более умеренные Левиафаны не менее одержимые, просто более тонкие - они находят себя привлеченными к местам, Атолл работает или проживает, и попытка, со всей неловкостью, которую отсутствие Следа приносит к их социальным усилиям, чтобы найти место в жизни Атолла.

Даже если доступ к Атоллу может быть обеспечен, угроза Левиафану не уменьшена. Захватывающий эффект присутствия Атолла таков, что Атолл, умышленно или нет, может легко управлять членом Племени - террор потери их источника комфорта может заставить их к абсурдным длинам нравиться Атоллу. Недобросовестные Атоллы, кто узнает, какую власть они имеют, могут поработить Левиафана и его Культ с едва любым усилием вообще.

Никто не знает то, что делает Атолл настолько особенным. Левиафаны, главным образом те из Школы Тумана, решили, что Атоллы почти никогда не связываются с семьями Племени. Одна гипотеза считает, что Marduk был первый Атолл, и он смог приблизиться к Tiamat через любовь, которую она имела для него.

В условиях правил полагайте, что не только Атоллы неуязвимы к Следу, но и они фактически проявляют сильный След на самих Левиафанах. Они извлекают выгоду из Механических правил Действия обо всех Социальных Профессиональных рулонах против Левиафанов, и Левиафаны страдают от штрафа на их рулонах Отговорки против них равный их собственной Преисподней. Левиафан в присутствии Атолла рассматривает ее Спокойствие, как будто это были три точки выше для рулонов Спокойствия, имея размеры, какие Расстройства и Несчастья в настоящее время активны, выгода Все еще Мышления, и конечно в целях поведения. Эта премия не имеет никакого эффекта на Разрушения Спокойствия или рулонов, чтобы видеть, развивает ли Левиафан Расстройство или Несчастье после вырождения.

Если Левиафан встретил и идентифицировал Атолл и знает, что она находится в области, для Левиафана становится трудным думать о чем-либо еще. Проведение слишком большого количества времени далеко от Атолла становится грехом против Спокойствия. Некоторые Левиафаны, как было известно, наконец отделили от этого восхищения до чистой силы воли, но в большинстве случаев, это только закончится смертью одной или другой стороны.

[отредактировать]

Ahabs

[Картина: наблюдение окна на пригородную улицу освещено уличными фонарями. Перепончатая рука опирается на окно и молодую девушку, приблизительно 15 видимы как отражение, ее лицо показывает глубокое беспокойство. Видимый за окном человек в грязной одежде с длинными неопрятными волосами и бородой. Он также носит рекламные щиты, который читает Исая 27:1 Он лестница в девочке.]

Левиафан не может не затронуть людей; меньшие умы пойманы по их следу. Иногда это не все, что примечательный, действия Левиафана просто оказывают больше влияния тогда, они должны. Другие люди времен пойманы быстро, пойманы в ловушку по следу, их жизни, связанные с левиафаном. Это Возлюбленный. И иногда след поймал в ловушку с Ненавистью. Племя выбрало подходящее имя этих мужчин: Ahab.

Точно то, что делает Ahab, уникально для каждого человека. Иногда Любимый шнапс; возможно они игнорировались или рассматривались безжалостно. Возможно, их Левиафан попросил их жертвовать одной вещью, они никогда не были бы. Иногда это не Возлюбленный вообще, сын или дочь присоединяются к культу, и их мать дает преследование. Левиафан, идущий через неправильный конец города, заманен в засаду. Его нападавший, кровоточащий в пыли, просто не может позволить ему идти. Иногда они никогда не встречали Левиафана вообще; жизнью живут в ряби, вызванной Левиафаном. Он может чувствовать его, что-то живет в его городе, но он не может сказать то, что, чувства превращаются в паранойю до одного дня, он видит глаза навывкате или перепончатую руку, и все это имеет ужасающий смысл.

Нет никаких механических правил сказать, когда точно кто-то становится Ahab, но есть некоторые требования: Во-первых не все могут потенциально стать Ahab, люди, которые банка - та же самая группа как те, кто может стать Любимым. Ненависть Ахэба - другая сторона преданности Возлюбленного. Во-вторых, никто со Сверхъестественным Преимуществом не может стать Ahab, Охотники и Гибриды могут стать Ahabs, и по усмотрению Рассказчика это могло бы быть возможно для людей с другими Незначительными Шаблонами. Наконец в течение того фатального момента, когда человек становится Ahab, они должны быть или в следе или в некоторой телепатической коммуникации с Левиафаном, таким как Каналы: Проникновение в Завесу Дремоты или Осады Башни Желания. Когда все другие факторы на месте, может потребоваться только момент с Левиафаном, чтобы повернуть кого-то Ahab.

[отредактировать]

Полномочия и преимущества

Безумие Ахэба дает им силу и способности вне среднего человека. Ahab получают следующие преимущества:

Становясь Ahab или Strength или Решение увеличиваются до пяти точек, если Вы создаете Ahab при создании характера, это может быть сделано прежде, чем потратить любые точки признака.

Ahab может всегда чувствовать присутствие Левиафана, который создал их; они могут достоверно сказать руководство и иметь неопределенный смысл расстояния. Как только Ahab рядом, как правило то же самое сообщество как Левиафан, и в пределах его Ряби их смысл начинает говорить "прямо здесь". Заключительный этап поездки требует старомодного выслеживания.

С близкого расстояния Ahab может ощутить присутствие Левиафана; снова это как правило требует, чтобы Ahab был в пределах Ряби Левиафана. Ахэб может сказать число существующих левиафанов и признать различных Левиафанов их чувством.

Ahab получает дополнительные медицинские коробки, равные его Решению, это направо от регулярных медицинских коробок. Когда одна из этих коробок отмечена с повреждением, Ahab может добавить его Решение к его следующему нападению.

Когда последняя медицинская коробка Ахэба отмечена со смертельным или ухудшенным и если они были сознательны прежде, чем та коробка была отмечена, они могут сделать одно заключительное, рефлексивное нападение, извлекающее выгоду от 8 - снова. Всеобщее нападение и Сила воли могут использоваться. "От сердца ада я наношу удар в Вас".

Ahab полностью неуязвим ко всем экстрасенсорным способностям, находившимся в собственности Левиафанами.

Если Вам принадлежит копия Хантера: Бессменная вахта, чем Вы может добавить Шаблон Хантера, но это не требуется.

[отредактировать]

Схождение с ума и улучшение снова

Безумие Ахэба дает им силу, но это - также ужасное проклятие. Ahab страдает от следующих принуждений и недостатков.

Безумие Ахэба часто видимо в их лице, языке тела и часто в их словах. Когда говорящий с другими людьми Ахэб переносит-3 штрафа социальным рулонам, это не относится к другому Ahab и в Союзниках усмотрения рассказчиков, или другая долгосрочная близкая дружба может быть освобождена. Эта доза штрафа не относится к Запугиванию.

Каждая сцена, когда Ahab не работает для разрушения Левиафана, они должны катить Решение + Самообладание - 2. На отказе они преодолены их безумием и одержимо просмотрят свою охоту. Это повышается до - 4, если они преследуют Левиафана, кто сделал их Ahab.

Когда дело доходит до отбора цели Ahab всегда идет для Левиафана, который создал его, они преследуют его через океаны, если они должны. Если их создатель мертв тогда, Ahab может

выбрать их цель свободно и может изменить цели в любое время. Если создатель Ахэба мертв, и это входит в борьбу с Левиафаном, где ни один не умирает, как только борьба - по рулону число смертельных/ухудшенных зараженных ран. На успехе рассматривают того Левиафана как создателя Ахэба.

Ahab не может просто продолжать планировать навсегда, через некоторое время они просто должны напасть; с союзниками или один, с планом или с оружием и молитвой. Ahab может потратить, чтобы Решить дни, планируя и готовясь. После того, как это после пробуждения каждый день катит Решение с вычислительным-1 штрафом в день. Если они терпят неудачу, готовый, или не сегодня они сделают свое движение.

После того, как Ahab успешно убивает Левиафана и если они не могут ощутить Левиафанов в области, безумие Ахэба может войти во временное освобождение: Катите Решение Ахэба + Самообладание.

Отказ или Драматический Отказ: Ahab немедленно возвращается к охоте, они могут обыскивать Интернет для получения информации или только начать идти, пока они не ощущают что-то.

Успех: в течение одной недели за точку Решения безумие Ахэба входит в освобождение: принуждение, чтобы охотиться исчезает, но социальный штраф остается, этого обычно достаточно, чтобы препятствовать тому, чтобы Ahab создал любую стабильность, но для резюме, в то время как они могут оставить, заработать немного денег и создать себя для следующей охоты. Этот период отдыха немедленно заканчивается если чувства Ahab Левиафан.

Исключительный Успех: Остальные, которых период служит неопределенно, если смысл Левиафана Ахэба не вызван или они принимают сознательное решение возвратиться к охоте.

[отредактировать]

Врезка: Это кажется Знакомым

Серийные убийцы, данные сверхъестественные полномочия их навязчивой идеей с убийством, являются Измельчителями Ахэба? По определению пуриста Измельчителей они не. Измельчитель мог бы начаться со специализированной цели, такой как защита человечества от ограблений Племени, но именно в их характере их цели постепенно расширяются, пока они не убивают за свою собственную пользу так же что касается никакой более высокой цели. Ahabs сохраняют свое внимание на охоту на Племя.

Более прагматическое представление должно сказать, что действительно не имеет значения. Являются ли они Измельчителями, не имеет никакого эффекта история.

Но тогда есть космологическое представление, как Ahabs вписываются в Мир Темноты? Хорошо их власть прибывает из безумия и одержимой потребности убить так, чтобы начаться с, мы можем сказать, что они - форма Измельчителя. Затем мы должны спросить, что сохраняет их сосредоточенными на Племени, а не убийстве ради самого себя, смотря на происхождение,

представленное для Ahabs выше, это ясно, они пойманы в ловушку Следом как Возлюбленный. Таким образом, Ahab - комбинация Измельчителя и Любимый. Это поднимает некоторые очевидные вопросы: Мог некоторые из других Обязательств становиться пойманными в ловушку Следом и сосредотачивать их извращения полностью на племени? Обязательство Ahab, могло казаться, независимо от Племени создало непоколебимых шпионов, которые следуют за человеческими целями во всем мире? Мы оставляем этот вопрос Вам.

Наконец, если Вы действительно видите, что потребность заставить Ahabs соответствовать примечанию шаблона Измельчителя для примечания вот является некоторыми руководящими принципами: Превосходные люди извлекают дополнительную пользу из Решения, включая заключительную забастовку и принуждение, чтобы охотиться. Бичи получают способность ощутить Левиафанов и социальный штраф, в дополнение к выгоде Превосходного человека. Неприкосновенность от Следа и других Экстрасенсорных способностей прибывает из Любимой стороны уравнения. Обязательство Ahab Навыков (если у Вас нет Измельчителя: Вы выбираете два навыков обязательства, у них должно быть две точки и по крайней мере одна специальность. Нет никаких других эффектов.): Исследование, Оккультизм, Двигатель (Двигатель включен в этот список для моряков.), Огнестрельное оружие, Хитрость, Выживание, Вооружение, Streetwise. Бичи могут также выбрать Анимэла Кена или Ремесла.

[отредактировать]

Руководитель Тэкутеа

Признаки: Разведка 2, Остроумие 3, Решение 5, Сила 5, Ловкость, 3 Стойкости 4, Присутствие 3, Манипуляция 2, Самообладание 3

Навыки: Ремесла 2, Исследование 2, Медицина 1, Тайные 3 (Левиафаны), Политика 3, Легкая атлетика 4, Ссора 2, Хитрость 2, Выживание 4 (Океан), Вооружение 4 (Копье), Анимэл Кен 3, Сочувствие 1, Выражение 2, Запугивание 2, Убеждение 2.

Достоинство: сила духа

Недостаток: зависть

Защита: 4

Этика: 4

Здоровье: 15

Размер: 6

Скорость: 13

Инициатива: 8

Другие Достоинства: Опасный Смысл 2, Смысл Руководства 1, Быстрые Отражения 2, Гигантские 4, Железная Стойкость 3, Быстрый Целитель 4, Сильные Легкие 3, Союзники 4 (Соседние племена), Контакты 1 (Торговцы), Известность 1, Статус 5 (Руководитель). Если Вам перезагрузили Склад оружия, добавляют Копья, Борясь со стилем (Sojutsu/Jukendo).

Оружие: Копье: 3 (L), рулон 13 игр в кости. +1 Защита.

Фон: племя руководителя Тэкутеи потратило много поколений, поклоняющихся Левиафану. Если они предусмотрели, это часто - прискорбные потребности, они были вознаграждены ясной погодой, дождем для зерновых культур и пророчества. Если они вызывают недовольство у своего божества, они перенесли ужасные штормы, и каждая семья была обязана лично кормить их первенцем их бога, только удостоверяться, что все знали их место. Очень худшая вещь, к тому времени, когда Тэкутеа родился, это считали нормальным, даже моральным: Стокгольмский Синдром на коммунальном уровне.

Почему Тэкутеа чувствовал, по-другому не что-то, что он может объяснить. Возможно, Левиафан был немного слишком самодоволен о вещах, возможно он признал След чувствами не его собственного сердца. Все, что он может сказать, - то, что ужасная справедливая ярость натолкнулась на него, он поднялся и убил бога. Если бы это было историей, которая была бы концом. Это не был конец, это было начало создания нового образа жизни после всего, чему они верили, был разрушен.

Появление: руководитель Тэкутеа - огромный человек, более чем семь футов мышц. Любой, кто услышал историю, не будет разочарован видеть, что это - главный герой, Тэкутеа похож на человека, который мог победить бога, личного в бою. Ясно, что руководитель Тэкутеа не совсем прав в голове, условие Ahab неизлечимое, но если, пока он не видит другого Левиафана, это находится в постоянном освобождении. Те, кто знает его, принимают это, кто сказал, что человек, который убил бога, нормален?

Повествующие Намеки: Takutea - руководитель неопределенного отдаленного племени (для любопытного, которым его называют в честь необитаемого Тихоокеанского острова), когорты могла бы найти его глубоко в джунглях или на некотором отдаленном острове. Везде, где он появляется, это - в значительной степени то же самое племя: Их таможня основана на поколениях рабства к Левиафану и отклонению ложного бога после того, как это было убито, не любые реальные культурные методы.

В истории Takutea мог просто быть противником, для более слабого или несражаться с сосредоточенным Левиафаном, он - грозный соперник и может призвать и его собственных

воинов и союзников от соседних племен. Против Ahab для Левиафана буквально невозможно скрыть их характер, и как вождь он в социальном отношении и стратегически способен.

Так же, как легко Takutea мог быть комментарием Племени. После путешествия в отдаленную часть земного шара Когорта находит доказательства прикосновения Племени. Даже здесь это как где-либо еще: Чудовищная, бессмысленная развращенность. Для Когорты, стремящейся избежать вражды и враждующих Культов их кузенов, это может быть довольно ужасающе, чтобы понять, что они не избегают зла. Они приносят его с ними, и даже в самых отдаленных частях мирового человечества знает и разрушает Самую злую Землю.

[отредактировать]

Общество Marduk

[Картина: человек с героической челюстью фонаря стоит на скале выше темного бассейна. Он носит бурную наружную одежду, но она разорвалась и окрашенный большим пятном крови на его груди. В его левой руке он держит пятилетнюю девочку, которая цепляется за него. Девятилетний мальчик скрывается позади ног. Этому человеку ясно причиняют боль все же, его лицо показывает определение. Его правая рука держится, немного дрянное лучевое оружие указало на что-то только за пределами представления, только отвратительный деформированный коготь может быть замечен.

Сцена имеет место в пределах хрустального шара, старика, почти скелет смотрит беспристрастно.]

[отредактировать]

История

Злое Племя существовало с исконной эры, охотясь на человечество, сокрушительные надежды и мечты, поскольку они формируют людей в рабских поклонников. Но одна группа не сказала больше! Авантюристы! Мужчины Науки! Опекуны слабого и защитники правосудия! Общество Marduk!

Хорошо дело не в этом простой, это никогда не. В действительности Общество Мардука возвращается к ученикам Мардука, он, кто догнал отчаяние гуманитарных наук, победил Tiamat и освободил человечество от кандалов Прародителей. Мардук преподавал свое волшебство ученикам, старел и затем умер. Его ученики повернулись спиной к принципам Мардука. Чтобы сохранить их власть, они предали человечество; превращенная страна против страны, брат против брата, становясь сильным на отчаянии человечества. Чтобы сохранить их юность, они выслежили те из Злого Племени, пожирающего на божественной плоти, раке в сердце человечества и самого великого врага Племени.

Фактически это не он также. Реальная правда - то, что Общество Marduk не более хорошее или злое, чем другие люди. Свободное движение волшебников, священников, королей и военачальников, которые объединились в древней Месопотамии для взаимной защиты от Племени. Армии человека взяли руки против cultists племен. Priests и Magi заключили сделку на власть выступить против естественной силы Племени. И они были победными. Союз вырос и распространился, охватывая Племя перед ними в туманы истории.

Или возможно это не ни один из вышеупомянутых, или некоторая комбинация всех их. Все, что может быть сказано с уверенностью, - то, что общество Marduk появляется в самых ранних отчетах Племени. Охота на Левиафанов с сильным колдовством неба. Это даже может не быть то же самое общество, тысячи лет долгое время. Общество, возможно, было захвачено или быть многократными группами полная история. Каждая законность принятия, беря более раннее имя Заговоров или используя мистически мощный Символ Marduk. Есть ошибки перевода в отчетах Племени так же как "очевидных" интерпретациях для фраз как "наш великий враг".

Как продвижение отчетов Мардук показывает все более и более технологические методы. Согласно племенным знаниям ученики Мардука обнаружили, что без угнетателей гуманитарных наук население человека выросло быстро. Они один были просто лишь немногими, чтобы или спасти или проклясть человечество, но не испытали желания делить их полномочия с другими, которые могли бы решить, что были сделаны для больших ролей, чем рабство. Ученики повернулись к изобретению и усовершенствовали колдовство неба Мардука в мощные инструменты для их слуг так, чтобы они не должны были преподавать тайны истинной власти, начинающей изменение, которое было константой в истории общества. Сегодня сотрудники Мардука охотятся на Злое Племя с субмаринами, а не колдовством.

Второе большое изменение в Marduk началось, согласно переменным источникам, или уже в 15-ом столетии во время Возраста Открытия или уже в 19-ом столетии. Скрывая их побуждения позади фасада как академики, археологи, филантропы и ученые Общество начало получать интерес от фактических ученых и благотворительных господ. Сначала эти идеалистические участники служили невольными пешками и орудиями для заговорщиков, но их числа выросли.

Прежде, чем слишком длинные все отделения были полностью укомплектованы этой новой породой Marduk. Хуже, в то время как заговорщики по своей природе не доверяют своему собственному, новые идеалисты говорили друг с другом. Они поделились информацией и наблюдали за каждым спины других. Они, возможно, были неосведомлены о своем собственном обществе: программы разведения Левиафана, темные договоры, злые соглашения и богохульное бессмертие в основе всего этого. Но как "авантюристы господ" они были первоклассными. Оригинальные ученики смотрели в ужасе, поскольку культы были разбиты, жертвы спасли и выслеженные Левиафаны, их плоть, оставленная гнили.

В сердце Общества сидят шесть бессмертных Стариков, возможно оригинальные ученики Мардука, возможно нет. Как только они управляли, теперь они уменьшены до управления их собственной организацией от теней, но у них было очень долгое время, чтобы стать хорошими, и они держатся пока. Из тех немногих Левиафанов, кто знает о них самый длинный в течение дня, где Общество поворачивается на Стариков и мечту о танце на могилах Злого Племена, самого древнего из врагов. Другие боятся его, поскольку, когда в тот день прибывает, Marduk будет все еще охотиться. Все же без зла в основе Общества Marduk Злое Племя больше не будет брать комфорт, что "люди - реальные монстры". Они - монстры, чуждые и вредные для мира, угнетателей человечества. И герои приезжают для них.

[отредактировать]

Участники

Не было бы полностью правильно сказать, что новая порода Мардука - отчитанные героические защитники всего выступа человечества, скорее это - идеал, которому они пытаются соответствовать. Здесь каждый падает, соблазненный заговором в пределах Мардука или его собственных недостатков. Другой броня ее тонкий идеализм ниже горечи и цинизма, в то время как одна треть топит ужасы, он видел с напитком. Все же вот тот, кому удается быть всем требования Мардука его участников.

Ни один не все участники, два сжатых мужчины приключения. Marduk нанимает исследователей и инженеров, чтобы сохранять себя оборудованным; академики, специалисты по генеалогии и историки, чтобы раскрыть тайны и отследить кровь Злого Племена, в то время как социальные манипуляторы дискредитируют культы и выставляют отвратительные ритуалы. Многие из них - также обучаемые воюющие стороны, но столько же не, работая на заднем плане сколько поддержка там более активным полевым командам.

И заговор еще не мертв. Целых тридцать процентов могут все еще угнетать человечество или просматривать богохульные исследования, но главным образом они пытаются дернуть за ниточки своего большего количества идеалистических пэров. Все клетки идеалистов могут невольно играть к подлиннику одного или двух заговорщиков, но в эти дни чаще, чем не "манипуляция" просто означает следующий и ждущий возможности захватить некоторые останки.

[отредактировать]

Комитеты

Постоянный комитет - авантюрист джентльмена, горячий на следе зла в некоторых отдаленных джунглях. Раковина потрясла ветерана, спускающегося в другой пригородный храм, потому что кто-то имеет к. И к сожалению, темное подходящее лицо в толпе с пузырьком яда после

некоторого приличного исследователя, который знает слишком много. Члены постоянного комитета ответственны всякий раз, когда сражение должно быть сделано.

Свободная специальность: социализируйте (хорошо поехал),

Комитет по Филантропии - общественное лицо Общества Marduk. Они - те жертвующие музеям, финансирование раскопок и археологический роет так же как последнее на имя Мардука научного исследования и помещения на новых школах, больничных палатах и произведениях искусства. Они - также те, кто чернит репутации культа Левиафана, посылает людей, предназначенных Левиафанами на все-расходах, заплаченных путешествия вокруг света, и они - те, кто обеспечивает, почти непроницаемая дымовая завеса, чтобы защитить и Общества оправдала дополнительные судебные иски и отвратительные преступления.

Свободная специальность: убеждение (связи с общественностью)

Взаимный Дисциплинарный Комитет - штат вспомогательного офиса Общества. Они обращаются с документами и финансами. Проектируйте новую Супер Науку, управляйте фабриками, которые строят ее, и они - те прослеживающие родословные или колена глубоко в отравленных болотах, вскапывающих реликвии до истории. Из Комитетов они маловероятно, чтобы быть вовлеченными в любой фактический бой.

Свободная специальность: оккультизм (злое племя) или политика (управление)

[отредактировать]

Статус

У Общества Marduk есть два отдельных следа статуса в зависимости от того, является ли охотник идеалистом или заговорщиком. Нельзя иметь статуса в обоих.

[отредактировать]

Идеалист

Идеалисты Marduk получают статус, показывая, что они достойны его. Они должны показать компетентность в своем настоящем положении, потенциале для будущих ролей выше лестница. Кроме того, Идеалисты, как ожидают, проведут себя с честью, достоинством и достоинством. Они, конечно, несколько открыты для интерпретации, некоторые участники оценивают большие картинные взгляды и делание необходимых шагов. Другие полагают, что Вы должны спасти детей, даже если это означает позволять Левиафану убегать. Вообще участники, которые находят положения, где их ценности уважают повышение быстрее, чем те, кто пытается завоевать уважение, изменяя их ценности.

Статус О: Вы прошли учебный курс и готовы служить человечеству. Вы можете купить Супер Научные Снабжения как находка Левиафана дополнительной выгоды это тяжелее, чтобы превратить Вас в Возлюбленного: Вычтите свой Статус в Marduk от Успехов Левиафана.

Статус ООО: путем Вы держитесь, говорит о Ваших героических делах, пока Ваша Этика больше, чем 5, Вы заставляете +1 ко всем социальным ролям поощрять или вдохновлять, и люди, пытающиеся начертить Ваше имя, получают-1. Это повышается до +2/-2 в Этике 7.

Статус ООООО: Вы - опытный человек; Вы столкнулись с вещами, богохульными к самой действительности, и имеете шрамы, чтобы доказать его. То, что не убило Вас, делает Вас более сильными, усовершенствовал Вас к образцу человечества. Вы получаете второе Достоинство и можете возратить Силу воли от Ваших Достоинств дважды за главу.

[отредактировать]

Заговорщик

Заговорщики поднимаются в статусе одним способом: Они должны поставить плоть Левиафанов к Заговору. Это doesn't имеют значение, убили ли Вы свою всю команду, если Вы не торопились, избегает сопутствующего ущерба, если Вы присваиваете от заговора. Если Вы делаете регулярную десятину плоти тогда, если Вы не делаете ничего, что угрожает заговору в целом, или от сил в пределах или вне Общества, Вы собираетесь получить поощрения. Это действительно означает, что жизненная работа, не связанная с охотой на Левиафанов часто, пропускается, когда время для поощрений настает, много участников поднимаются рано в их карьере, тогда добиваются, остаются застойными после получения канцелярской работы. Многие считают это внутренней отставкой и стремятся быть продвинутыми в мрак и большую зарплату.

Статус О: Вы были введены в должность к тайнам Общества Marduk и находитесь на пути к истинной власти. Вы можете купить Супер Научные Снабжения как находка Левиафана дополнительной выгоды это тяжелее, чтобы превратить Вас в Возлюбленного: Вычтите свой Статус в Marduk от Успехов Левиафана.

Статус ООО: Вы были поручены со скрытой казной и шпионскими сетями Marduk. Вы получаете три точки, которые будут помещены в Союзников или Ресурсы как вам нравится.

Статус ООООО: Один из учеников нанял Вас как протеже, редкую честь. Вы получаете пять точечных Наставников.

[отредактировать]

Врезка: боги неба

Как использовать самих Стариков в Ваших историях? Это - вероятно, не хорошая идея использовать Стариков в качестве злодея недели. Убийство даже, можно было бы представлять главный момент во время войны, которая согласно по общему признанию дрянным отчетам Племени была продолжающейся перед зарегистрированной историей. Даже если Общество

Marduk фактически не связано с человеком (кто не мог бы фактически существовать), который убил Tīmat (кто не мог бы фактически существовать), мы все еще говорим о лидерах, возможно основателях или возможно узурпаторах, самого постоянного врага Племени. Они намного больше, чем просто антагонисты для Когорты Левиафанов.

Первый вопрос ответить состоит в том, почему они принимают участие лично? Они не сделали так в течение последней тысячи лет. Есть ли встряхивающий случай мира в ноге? Игроки присоединились или даже начали все война между Племенем и человечеством? Вы не можете пойти далеко неправильно с наличием Стариков, лично обнаруживаются, чтобы бросить вызов Преисподней 10 Левиафанов, приводящих обвинение. В конце концов, если очень длинная и очень выгодная война собирается закончиться, они могли бы сделать намного хуже, чем видимый выбор стороны. Чтобы попробовать другой угол, возможно, Идеалисты Marduk обнаружили Заговорщиков, вынуждающих Стариков дезертировать с корабля. Теперь должны охотиться на их собственных Левиафанов. Возможно игроки посвятили себя отслеживанию Стариков, и это - время для кульминационного момента. Важная вещь состоит в том, чтобы сделать это чувство историческим.

Если Вы решаете, что Старики - буквальные ученики Мардука с тысячами лет волшебного опыта тогда, Вы можете сделать намного хуже, чем с библейской точки зрения тематическое волшебство. Не только делает описание Стариков с полномочиями, и атрибуты божества обеспечивают хорошую фольгу тенденции Племени собраться как боги, но также и наслаждается богатую мифологическую вену: древние боги неба боролись со своим монстром: Зевс боролся с Тифоном, Яхова победила Левиафана и да, Marduk убил Tīmat. Время для матча - реванша.

Для одного заключительного завихрения Вы могли сделать их Атоллами.

[отредактировать]

Снабжение: супер наука.

Общество Marduk нанимает исследователей лучшего стрелка и инженеров от всех областей, и у него есть деньги, партии и много денег. Объединенный они позволяют исследователям Marduk толкать границы науки, обрабатывающей новые инструменты брать борьбу исконным богам. Самая супер Наука напоминает "raygun" стили классической научной фантастики. Это часто считают устаревшим или даже дрянным его хулители идеалистам в Обществе Marduk, старая научная фантастика - продукт эры, заполненной надеждой на будущее, и они носят его атрибуты гордо.

Некоторые Снабжения возобновимы. В конце каждой главы устройство заменено новой полностью заряженной версией.

[отредактировать]

Полезность

Гидроизоляция (O): Это снабжение применено к нормальной технологии, чтобы получить полную защиту от воды. (Супер Наука водонепроницаема по умолчанию). Много агентов берут водонепроницаемую сумку, а не индивидуально защищают каждый пункт, который они несут.

Пример. Джексон из Комитета по Филантропии нуждается в доказательстве, что культовое принесение в жертву животного методов и они практикуют их ритуалы на небольшом острове в озере. К счастью, Джексон - очень хороший пловец. Используя его заслугу Ресурсов Джексон покупает направленный микрофон и высококачественную телескопическую видеокамеру. Он тогда покупает Гидроизолирующую заслугу дважды и отмечает ее на его листе:

O Гидроизоляция (телескопическая камера)

O Гидроизоляция (направленный микрофон)

Джексон теперь все установлен на его плавание.

Гидрокостюм Marduk (OO): гидрокостюм Marduk обеспечивает 1/1 броню, встроенное радио, двенадцать часов кислорода, может благополучно нырнуть к 6000 футов, все же см. ясно. Съемный рюкзак предоставляет толчку ускорение 10 миль в час, безопасную скорость 20 миль в час и максимальную скорость 30 миль в час. Проверки осуществлены, используя самую низкую из легкой атлетики и двигателя.

Личный Forcefield (возобновимый OOO): Никогда не уезжайте из дома без одного. Это устройство о размере мобильного телефона и обеспечивает 3/3 броню. Срок службы аккумулятора позволяет ему использоваться для десяти сцен, после которых это нужно отослать назад, общество, конечно, обеспечит полностью заряженную замену.

Thumper (OOOO): портативный генератор ударной взрывной волны о размере человека. Thumper посылают массивный пульс через воду несколько раз секунда в немного нерегулярном ритме. Непредсказуемость может быть очень грустной разумным существам. Левиафаны, кто тратит их жизни на край, особенно чувствительны, и если не занятый некоторой эмоционально сосредотачивающейся деятельностью (такой как бой) переносят Вспышку каждое Решение + повороты Самообладания. Marduk долго использовали Thumpers, чтобы спугнуть Левиафанов от подводных пятен сокрытия.

Jetpack (OOOOO): Новый из Научных исследований Marduk jetpacks - шедевр ар-деко гладких кривых и плавников. Это устройство обеспечивает и практическую транспортировку и способность бороться от хорошо вне досягаемости большинства Левиафанов. Они еще не находятся в массовом производстве, но членство общества просто жаждет получить их крылья.

У Marduk Jetpack есть ускорение 20 миль в час, безопасная скорость 30 миль в час и максимальная скорость 60 миль в час. Проверки осуществлены, используя самую низкую из легкой атлетики и двигателя.

[отредактировать]

Вооружение

Электрошокер (О): Идеалисты в Marduk надеются реабилитировать скорее, которые убивают cultists, в то время как заговорщики часто видят ценность во взятии кого-то живого. Электрошокер - микроволновое оружие, он наносит нулевой ущерб (избиение) с диапазоном 30/60/120. Однако, независимо от того, сколько ущерба нанесено, он не будет обертывать вокруг к смертельному. Вместо этого каждое нападение, которое обернуло бы вокруг просто, вынуждает проверку Стойкости остаться сознательной. Сверхъестественные существа, которые не освобождают сознание от избиения повреждения, не будут выбиты электрошокером также. Каждая клетка власти хороша для 15 выстрелов.

Оружие стрелки (ОО): Не столь эффективный как Пистолет Тесла, но функциональный под водой. Это оружие запускает маленькие стрелки вокруг размера наконечника стрелы, каждая стрелка содержит герметичный воздух, случайный, который обеспечивает ускорение. Доза оружия стрелки 3 смертельных, имеет 10 выстрелов к скрепке и имеет диапазон 50/100/200 под водой и 10/20/40 на поверхности.

Пистолет тесла (ООО): Это гладкое оружие с плавниками - удобная смесь власти и надежности, служащей предпочтительным оружием среди Агентов Marduk. Это делает 4 смертельных (9 снова, электрический) повреждение и для чего-то, что размер пистолета имеет потрясать диапазон: 200/400/800. У клеток власти есть 20 выстрелов каждый.

Стена столпотворения (ОООО): Стены Столпотворения - что-то вроде тайны даже Обществу. Ученые Мардука знают точно, как они работают, у них просто нет подсказки, почему они эффективны. Они даже не знают, кто проектировал его или почему это назвало Стену Столпотворения. Однако, никогда не смотрите лошадь подарка во рту, как они говорят. Стена Бэйбла - один из самых эффективных инструментов, которые когда-либо доставал Marduk для него, может разрушить связь Левиафана с Исконным Морем. Стена столпотворения - одно блюдо повреждения и множество рюкзака с диапазоном 20/40/80. Агент катит Ловкость + Огнестрельное оружие + Повреждение против Стойкости + Преисподняя. Если агент Marduk выигрывает рулон, каждый дополнительный успех предотвращает Левиафана для расходов Ихора для одного поворота. Многократные выстрелы не складываются.

"План В" (ООООО): "План В" - кодовое название Marduk их орбитальных смертельных лучей. Покупка этой дозы Заслуги не означает, что характеру принадлежит специализированный убивать-спутник. Вместо этого это означает, что у них есть разрешение заказать одну забастовку за историю. Спутниковая забастовка не может предназначаться ни для чего меньшего, чем размер 30, но доза прямого попадания 40 автоматических успехов Ухудшенного Повреждения. Это также требует, чтобы спутник был в положении, которое может взять между одним - двадцатью четырьмя часами. Быть увольнением в движущуюся цель возможно, но требует постоянного контроля, пока спутник не находится в положении. Поскольку цели исключительного Размера постановляют, что План В можно рассматривать как Размер 30.

Доступ к Плану В считает огромной ответственностью Общество Marduk. Каждый индивидуальный выстрел чрезвычайно дорог и использует, он часто гарантирует что смерть любых невинных заключенных. Агент, как ожидают, будет использовать его как последнее

прибежище и может освободить эту заслугу и статус, если они не покажут соответствующую сдержанность.

[отредактировать]

Информация

Скрытая Технология (О): Это снабжение позволяет любому пункту технологии (включая другую Супер Науку) быть полностью замаскированным как другой пункт. Пистолет Тесла может сложиться в ноутбук, или телефон мог быть включен в обувь. Здравый смысл все еще применяется; субмарина не может быть замаскирована как наручные часы.

Сыворотка правды (возобновимый ОО): шприц с одной дозой сыворотки правды. Количество сыворотки как Токсичность 5 ядов, "повреждение" уменьшает счет Отговорки цели. Если Suberfuge цели уменьшен в отрицания, все рулоны Отговорки автоматически становятся шансом, умирают. Эффекты длятся одну сцену.

Социальная Аналитическая Система (ООО): Эта компьютерная программа разработана, чтобы быстро проанализировать новости, публично видимые социальные сети и другие источники информации, ищущие признаки Следа Левиафана. Это не может сказать с точностью, но это может выдвинуть на первый план подозрительные события, которые могли бы быть связаны. Когда агент ищет Левиафана с этим устройством дважды Волновой эффект.

Автоматизированный Тест ДНК (ОООО). Вокруг размера человеческой руки и обладания появлением, которое может только быть описано как "штуковина", это завещание - однако тест ДНК самый дружественный к пользователю, известный человеку. Просто вставьте каплю крови, кожи или другого генетического образца и после половины менюэта звуковых сигналов, которые это покажет, является ли кто-то Левиафаном, Гибридом или человеком. Это не может обнаружить, мог ли бы кто-то получить шаблон позже или иначе отряды бездействующая ДНК прародителя (или скорее это может, но бездействующая ДНК прародителя быть настолько распространенным, что это проигнорировано).

Гул шпиона (ООООО): О размере теннисного шара, обернутого в камуфляж хамелеона, полет, способный, оборудованный telesopic, рентгеном и инфра красными камерами, гул управляемый элементарным, АИ примерно эквивалентным хорошо дрессируемой полицейской собаке. Господа созерцают Гул Шпиона Marduk. Агенты используют эти беспилотные самолеты, собирают информацию и следят за подозреваемыми людьми. Подходит к достаточному количеству удара, чтобы добраться, несколько, как было известно, использовали их во время набегов, разведывающих вперед для проблемы. Небольшой размер и камуфляж предоставляют +4 проверкам Хитрости на Гул. У Гула есть следующий stats: Разведка 1, Остроумие 2, Решение 5, Сила 1, Ловкость 4, Стойкость 2, Легкая атлетика 3, Хитрость 3, Размер 1, Структура 3, Скорость 15. Хотя у Гула нет Навыков, это игнорирует штраф низкой квалификации за Двигательные навыки. Гул не имеет никаких Социальных способностей и не может потратить Силу воли, но рассматривать, это - Самообладание как 5 в целях рулонов Восприятия. Искусственный ум Гула обычно неуязвим к Следу и не может получить экстрасенсорные сигналы вообще, но некоторые Левиафаны работали вокруг этого со специальной Адаптацией.

[отредактировать]

Врезка: Супер наука в Вашем местном хозяйственном магазине?

Что препятствует супер науке получать огласку? Хорошо, кто должен сказать, что это не будет? У Marduk есть много денег, он должен прибыть из куда-нибудь; с таким большим исследованием технология продажи бюджета имеет смысл. Смотрите на бытовую электронику, которую Вы используете, сколько из нее было бы “супер наукой” десять лет назад?

[отредактировать]

Иррациональная целевая группа экономических субъектов

[отредактировать]

История

Чистка. Это не хорошее слово, и это не хорошая работа, но это было сделано. После Второй мировой войны страны Западной Европы должны были выкорчевать сотрудников, предателей и военных спекулянтов, и произвести чистку их от положений власти, которой они достигли под немецкой или итальянской оккупацией. В Германии и Австрии, территория была даже занята Союзниками, которые управляли этой программой денацификации. Исследователи, которые сделали это, были уникальной смесью полицейских, бухгалтеров и шпионов. Несколько из них, в ходе их исследования, обнаружили ужасную правду: то, что мужчины и женщины, которые богато получили прибыль от хаоса и тирании войны, иногда были больше, чем люди. Они говорят, что человек - худший монстр, но они не всегда правы.

Несколько исследователей попытались нанести ответный удар и были уничтожены крайне. Но безопасность была в числах. Бывшие сети сопротивления были оживлены, обеспеченное оружие, подделанные заказы реквизиции. В 1946 детектив Эдвин ван Гиртс, майор Гастон Бюффала и специальный уполномоченный Занятия Гарольд Феллауэс держали первое международное сотрудничество, встречающееся на сверхъестественной чистке. Опыт прибыл из любого источника, который они нашли: оккультисты нациста ренегата, политические деятели с в на темных сторонах церкви, американского дружелюбного спецназа. Встречи стали регулярными и в конечном счете слитыми гладко в расцветающее Европейское экономическое сообщество.

В настоящее время Иррациональная Целевая группа Экономических субъектов - одно из бесчисленных тел, стремящихся вокруг здания Комиссии в Брюсселе. Это - мозговой центр, комитет, работающий независимо от правительства, участвующая группа отражения, посвященная контролю сверхъестественной деятельности. С подавлением страхов всего континента перед войной ее акцент перенесся в основном на экономический анализ. Это - также неофициальная группа встречи для агентов нескольких европейских спецслужб, которые поддерживали присутствие там, поглощая коллег со специальным опытом в области охоты монстра. Поддерживая такую сложную систему, поскольку европейское управление экономики - чрезвычайно трудная задача в

лучшем случае и никто не хочет иметь дело с эффектами бесчеловечных монстров, проявляющих неуместное влияние на все города.

[отредактировать]

Участники

Целевая группа найдена в коридорах власти, и ее участники привлечены от бюрократов и государственных служащих, которые держат европейское управление экономики. Это имеет тенденцию давать им уровень образовательной подготовки, взвешенный подход и внимание на большую картину. Большинство боролось бы с монстрами с ударом ручки, чем стволом оружия.

Однако когда это отчаянное, Целевая группа не уклоняется от прямого действия. Его участники испытаны и хорошо связаны, и баланс, пораженный между агентствами и повестками дня, означает, что это не часто, они могут субдоговор устранение сверхъестественной угрозы приземленному агентству без последствий. Они имеют тенденцию действовать очень профессионально, даже если бы они не оборудованы навыками или приспособливают, ситуация потребовала бы.

[отредактировать]

Стороны

Сама Целевая группа маленькая, но ее текучесть кадров и расширенная сеть контакта означают, что это может положиться еще на многих людей, чем те только на платежной ведомости. В течение долгого времени расхождения во мнениях появляются.

'Работники' преданы хранению вещей, бегущих гладко. Они хотят то, что является лучшим для граждан и рынков Европы, и ничто не создает панику больше, чем нежелательные новости. Многие из них происходят из среды в экономике или правительстве. Они подавят монстров, таким образом, все остальные смогут жить, но столь же важно быть дипломатичным и гладким, чем это должно пойти сверкание оружия. Свободная специальность: Убеждение (Политические деятели) или Убеждение (Государственные служащие).

В отличие от этого, 'Специалисты по ремонту' рассматривают себя как консультантов, нанятых на предварительном гонораре, чтобы решить особые проблемы. Они часто имеют предыдущий охотящийся на монстра опыт и призваны, когда Целевая группа сталкивается с проблемами, они не могут решить, активируя их правительство или контакты разведки. Свободная специальность: Отговорка (Освобождают область),

Наконец, 'Зубрилы' - стратеги группы, крупные мыслители с видением, или по крайней мере это - то, как они видят себя. Они имеют тенденцию происходить из бизнеса или академии, и давать компенсацию их нехватке практического опыта с удивительной широтой знания. Зубрилы обычно занимают позицию председателя. Свободная специальность: Академики (Экономика)

[отредактировать]

Статус

Целевая группа - такое же злословие, коварное место, как можно было бы ожидать. Однако, опыт и умение иногда замечаются и вознаградили.

0: Вас попросили сделать представление для Целевой группы и консультировались пару раз. Вы получаете Экономическую специальность бесплатно или в умении Исследования или в Политики.

000: Вы находитесь на предварительном гонораре или на постоянном назначении на группу и начали строить сеть контактов. Вы также вошли в область, по крайней мере, однажды на исследовании или работе устранения, и Вы более, чем, вероятно, взяли серьезные риски для своей жизни или карьеры. Вы получаете две точки в заслуге Контакты.

00000: Вы известны как не только эксперт в Вашей области, но и поскольку люди парня должны повернуться к тому, когда они встречают неожиданную проблему. Вы так хороши в том, чтобы замечать контрольные знаки, что Вы можете сделать его подсознательно теперь. Вы получаете выгоду Невидимой заслуги Чувств, но это только вызвано, когда Вы соединяете доказательства деятельности сверхъестественного (то есть, это не работает вблизи).

[отредактировать]

Письма от сезона

[отредактировать]

История

Это началось немного больше, чем отчаянная надежда и почтовая марка. Темной, дикой ночью в 1912, доктор Руперт Сисон провидения, Род-Айленд, написал своему хорошему другу Имону Кэмпбеллу. Сисон был психиатром, который лечил пациента, столь странного, таким образом хладнокровного и так посещаемого, что сам Сисон чувствовал, что близко подходил к краю пропасти. Кэмпбелл, преподаватель мифологии в Тринити-Колледже, который Дублин, немедленно написал в свою очередь нескольким друзьям его, до одного дня, несколько недель спустя, мрачный бывший медицинский хирург, постучал в дверь Сисона. Было слишком поздно: хороший доктор уже уступил инфекционному безумию свой пациент, размноженный, и

превращался в бессмысленного монстра. Сисон преследовал своего посетителя всюду по ночным улицам провидения, пока он не был сокращен потерявшим управление поездом.

После этого трагического опыта Кэмпбелл решил выглядеть более глубоким. Он структурировал свою сеть эпистолярных контактов в информацию о сборе информации и попытался определить местонахождение оригинального пациента Сезона. Но Кэмпбелл не был после мести; это было любопытство, которое мотивировало его так. Он наконец нашел, что человек и, вооруженный определенными предосторожностями, предложенными его друзьями, пошел, чтобы встретить его. Он пережил опыт, и хотя он был изведен до конца его жизни кошмарами, продолжал писать его самую блестящую работу.

За эти годы другие случаи появились подобных сверхъестественных случаев, и группа Кэмпбелла (теперь известный формально как Письма от Сезона) сообщила о них, загнала их в загон и изучила их. Первоначально главным образом составленный из академиков в областях психологии и истории, это расширилось в несколько других областей, включая многих офицеров и бизнесменов. Это все еще работает главным образом на расстоянии с электронной почтой и почтой пересылки по почте, представляющей большую часть работы, пока не пора встретить существа, которые идут удар ночью.

[отредактировать]

Участники

В отличие от некоторых групп, которые хотят объяснить сверхъестественное, Письма от Сезона считают его существование само собой разумеющимся в основном. Их участники происходят из академических фонов, склоняющихся к гуманитарным наукам: История, антропология, философия. Они не интересуются изучением, как сверхъестественные способности работают, но учиться от людей, которые тронуты чем-то вне нормы? Какая способность проникновения в суть на истории может быть изучена от бессмертного существа глубин? Какие аспекты психологии могут быть показаны бесчеловечным интеллектом? Алкоголь улья может учить нас, почему люди сотрудничают, как они делают?

Члены Писем склонны быть осторожным видом, кто использует их сеть для, он - полный объем, чтобы узнать о любых рисках и необходимых предосторожностях прежде, чем сделать организацию встречи со сверхъестественным. Немногие жестокие, и если они убивают его, должен обычно защищать себя от возмездия.

[отредактировать]

Скопления

Сеть слишком дезорганизована для структурированных фракций, чтобы появиться. Однако, для людей, которые встречаются очень редко, репутация - все, и определенные тенденции были ясны в течение долгого времени.

Вы не будете находить 'Жаворонков' в области. Они счастливы служить резонансным щитом, обеспечить совет и анализ, но они никогда больше не принимают участие, чем это. Большинство псевдонимов использования и, только знают тем, кто принял на работу их в сеть. Поскольку больше превентивных элементов негодует на них несколько, они проводят свою пользу приправляющего карри времени, чтобы получить обратную связь на полевых исследованиях. Свободная специальность: Академики (Рассматривающие)

'Cuckoos' одобряют глубокие полевые исследования, иногда идя до сих пор тайный, который перемещают их привязанности, и они прибывают, чтобы повиноваться тем, они хотели учиться. Однако, большая часть самых важных данных Писем была собрана ими, и они внушают уважение так же как страх. Свободная специальность: Отговорка (Гармонирующая)

'Скворцы' - эксперты по встречающимся сессиям. Они обычно путешествуют от местоположения до местоположения, настраивая явочные квартиры и опеку, чтобы помочь местным участникам. Они вообще остаются во время встреч и вознаграждены информацией так же как деньги. Свободная специальность: Streetwise (Явочные квартиры)

[отредактировать]

Статус

Письма - очень неофициальная сеть, но репутации построены и торговали на.

0: Вы предоставили информацию о запросе участника и были сохранены оцениваемыми результата исследования. Вы также начинаете работать на расстоянии через контакты. Вы получаете свободную специальность Написанного слова в умении Выражения или Убеждения.

000: Вы участвовали по крайней мере в одной сессии встречи и известны за свою способность проникновения в суть в пределах сети. Вы столкнулись с десятками отчетов со всех концов мира. Вы получаете две точки в заслуге Союзников.

00000: Вы - один из центральных центров сети и те участники, которых Вы не знаете лично, что Вы можете, вероятно, исследовать и обнаружить. Вы пережили несколько встреч с существами, и не

все они подходили. Вы получаете выгоду Энциклопедической заслуги Знаний, если у Вас есть время, чтобы спросить Ваши контакты в сети и получить их обратную связь.

[отредактировать]

Добродетельное племя

Хотя человечество давно знало Злого Племени и стремилось защитить себя от ограблений выводка Тиамата, повседневные конфликты между Левиафаном и людьми, более вероятно, будут вызваны его действиями, чем, кто он. Левиафан, кто ищет его очень собственную преступную империю, окажется против установленных преступников от уличных головорезов в империи Мафии. Растущий Культ привлекает взволнованных членов семьи, deprogrammers, репортеров или осуждение с кафедр проповедника.

Их собственным способом такие угрозы могут быть более опасными, чем неистовствующий Тифон или охота Ahab. Мало того, что они намного более многочисленные, неистовствующий Тифон концы в крови и Левиафане, должен она выжить, быть свободной продолжить свою жизнь. Даже у Marduk есть ограниченные ресурсы, позволяющие Левиафана спрятаться, пока высокая температура не выключена. Против человечества, однако, нельзя бороться, этого нельзя избежать, по крайней мере, не, если Левиафан хочет сохранить его ум в целости. Это может только день за днем выноситься, в то время как След формирует непроницаемый барьер для мирного сосуществования.

[отредактировать]

Морской пехотинец

Я, как предполагается, не говорю Вам это, но мы запустили глубинные бомбы в патруль вчера вечером. Ничье высказывание, почему.

Признаки: Разведка 3, Остроумие 3, Решение 3, Сила 3, Ловкость 3, Стойкость 3, Присутствие 2, Манипуляция 2, Самообладание 3

Навыки: Академики 2, Компьютер 2, Ремесла 2, Медицина (Скорая помощь) 1, Легкая атлетика 3, Ссора 2, Двигатель 2, Огнестрельное оружие (Винтовка) 3, Выживание 2, Вооружение 2, Запугивание 2, Социализируют 2

Одну специальность оставили свободной представлять специализированное обучение.

Сила воли: 6 Этики: 7 Достоинств: Недостаток Надежды: Инициатива Гнева: 7 Защит: 3 Брони: 2/3 (бронезилет кевлара) Скорость: 11 здоровья: 8

Другие Достоинства: Союзники (Товарищи по оружию) 3, Контакты (Военный) 1, Опасный Смысл 2, Быстрые Отражения 1.

Особенный: самые великие солдаты преимущества имеют по случайным скандалистам, взаимодействие и цепь инстанций. Однажды за поворот самый высокопоставленный морской пехотинец в бою может рефлексивно катить Присутствие + Убеждение на Успехе, который он может потратить пункт Силы воли, чтобы добавить +3 (или +2 в защитных целях) игра в кости всей команде. Это складывается с любой премией, которую они получают для расходов их собственной силы воли.

Оружие:

Автомат: Повреждение (4), Диапазон 125/250/500. Катите 11 игр в кости.

Пистолет: Повреждение (2), Диапазон 20/40/80. Катите 9 игр в кости.

Повествующие намеки

Дисциплина, взаимодействие, профессионализм. У современной армии есть инструменты, столь же мощные как убийственный фанатизм самого мощного Культа, и пуля столь же опасна как когти лояльного Лэхмэзу. Только самые старые и самые мощные Левиафаны могут взять военный корабль в поединке. Племя долго высказывало мнение, чтобы не вызвать человечество, и злобно провести в жизнь эти правила на их кузенов из страха за их собственные жизни.

[отредактировать]

Пират Somalian

Мы не считаем нас морскими бандитами. Мы полагаем, что морские бандиты [] те, кто незаконно ловит и сваливает в наших морях и сваливает отходы в наших морях и носит оружие в наших морях. - Сугьул Али, Пиратский лидер

Признаки: Разведка 2, Остроумие 2, Решение 3, Сила 2 Ловкости 3 Стойкости 3 Присутствия 2 Манипуляции 2 Самообладания 2

Навыки: Компьютер 2, Ремесла 1, Медицина 1, Легкая атлетика 2, Ссора 3, Двигатель 2, Огнестрельное оружие 2 (винтовка), Выживание 2, Запугивание 2 Убеждения 2 Социализирует 1 Streetwise 2

Пираты Somalian действуют в качестве команды со специализированными навыками, чтобы представлять эти две специальности, щели остаются свободными. Типичные команды могут видеть специалистов в Компьютерах (радио, навигационное оборудование), Двигатель (скоростные моторные лодки), Выживание (Океан), Убеждение (Переговоры) или Streetwise (Черный рынок)

Сила воли: 5

Этика: 4

Достоинство: надежда

Недостаток: жадность

Инициатива: 5

Защита: 2

Скорость: 10

Здоровье: 8

Другие Достоинства: Ресурсы 2 Контакта 2 (Заборы, Поставщики) Союзники 1 (Пираты) Союзники 1 (Осведомители) Завсегдатай кабаков 1

Оружие:

AKM Assault Rifle: Повреждение (4), Диапазон 125/250/500. Катите 10 игр в кости.

RPG7: Повредите-1 (+5), Зона поражения взрыва 10, Сила 5, Диапазон 500/1000/2000.

Примечания: 9again, сокрушительный удар, эффективный класс размера 5. Катите 4 игры в кости.

Левиафаны оттянуты к большинству незаконных частей мира. Без устойчивого правительства, чтобы выступить против них они свободны вырезать свои мелкие империи, медленный темп новостей и ненадежной информации может помочь сдержать слово далеко от ушей Мардука. Сомали, с он - фактически несуществующее правительство, богатая береговая линия и морское пиратство, которое может замаскировать собственные преступления Левиафана. Однако, выполнение так может принести ему в конфликт с местными жителями особенно, если он

угрожает их семье, их практическому результату или если Левиафан тянет в увеличенной международной охране через жажду крови или Волновой эффект.

Повествующие намеки

Пираты Somalian утверждают, что защитили свое сообщество, они поднимают незаконный лов рыбы или отходы, сваливающие как оправдания. В то время как это было бы наивно, чтобы считать их истинными образцами этики, известно, что их прибыль оживила местные экономические системы и так как они начали уезжать, иностранные рыбаки и местные рыбные ресурсы и выгоды рыбы увеличились резко. Это могло использоваться, чтобы дать надежду молодым бесцельным Левиафанам, едущим для начала с нуля, предполагая, что для Левиафанов могло бы также быть возможно повернуть их естественно насильственные характеры для положительных концов. Альтернативно пираты могли быть фольгой для Левиафанов, показывая, как это было взаимодействие, сам сдержанность (пираты Somalian не известны жаждой крови), и сообщество, не насилие, которое привело к реальным улучшениям. Это действительно рискует ретушировать пиратство, но это - не всегда плохая вещь, если оно приводит к хорошей истории.

И конечно как все вооруженные группы в более незаконные части Земных пиратов могут просто быть оппозицией Когорте, которая представляет себе создавать их собственное небольшое королевство.

[отредактировать]

Dezinens глубокого

[отредактировать]

Врезка: рои

Некоторые существа в этой секции - Рои. В игре Рой рассматривают как одно индивидуальное существо. Размер Роя представляет, сколько существ присутствует и функции обычно с правилами для исключительного размера в бою. Рои не имеют здоровья, вместо этого повреждают, уменьшает их Размер: один пункт Размера равен двум Избиениям, одному Смертельному или половина пункта Ухудшенного повреждения. Представлять объединенную эффективность того, что может быть тысячами Роев существ, может использовать Исключительные правила Размера в качестве нормальных.

У роев также есть двойная защита против большинства нападений. Если Рой заставляет действие Доджа утроить их неизменную Защиту, не удваивайте их удвоенную Защиту. Однако, против бомб, огнеметов или другого оружия, которое наносит ущерб в широкой области, у Роев нет Защиты вообще.

[отредактировать]

Существа отчуждения

[отредактировать]

Запас

Обитатели Отчуждения, известные как запасы, как полагают, являются эхом жадности и ревности; желание обладать чем-то не просто, потому что Вы оцениваете его, но также и препятствовать тому, чтобы другой наслаждался им. Эти существа не исключительно сильны и всегда находятся, охраняя память с ценностью, что-то стоящее отрицать другим. Следовательно определение того обычно объявляет успешную поездку в Отчуждение.

По внешности запасы напоминают много tentacled осьминогов.

Власть 3 Изящества 2 Соппротивления 6

Размер Меняется в зависимости от размера, он - сокровище

Здоровье изменяется

Сила воли 9

Скорость 5

Начальные 8

Защита 3

Принуждение: Запас не может оставить свое сокровище, пока он обладает своим сокровищем, это неподвижно. Это также предотвращает его извлекающий выгоду из его Защиты.

Оружие:

Щупальце 2 (b). Катите 5 игр в кости.

Брызги яда: Власть Рулона + Изящество, чтобы совершить нападки. На хите это - Токсичность 5 ядов.

[отредактировать]

Экспериментальная рыба

Не известный точно, что создает Экспериментальную Рыбу, но противоречивые инстинкты, чтобы подчиниться более сильному Левиафану и свергнуть ее формируют популярную теорию. Другой предлагает, чтобы Lemashu cultists были окончательным источником. Безотносительно Пилота причины Рыба – которые не являются фактически рыбой, они - форма моллюска – найдены во второй Глубине; первым, которое, вероятно, заметит Левиафан, является чувство хорошего твердого массажа, когда колония начинает расти от их тела от этого Пилота пункта, Рыбы начинают свой необычный симбиоз.

Экспериментальные Рыбы связаны с умением, обычно что-то бесконечное и предоставляют +2 премии тому умению, однако, они также дают "совет". Когда они определяют возможность для Левиафана, чтобы приобрести власть, быть им денежно-кредитный, знание или смерть конкурента, они укажут на него. Иногда это - просто по-настоящему хороший совет, но часто это сам разрушительное. Краткосрочная прибыль, основанная на предательстве, которое теряет долгосрочного союзника или нарушение Спокойствия. То, когда это происходит, игнорируя Экспериментальную Рыбу, требует успешного рулона Решения или пункта силы воли.

К счастью, избавление от Экспериментальной Рыбы исключительно легко, физически они смехотворны и полностью бессильны сопротивляться Левиафану, кто хочет удалить их.

Власть 0 Изящества 3 Сопротивления 1

Размер 1

Здоровье 2

Сила воли 1

Скорость 0

Начальные 4

Защита 0

Принуждение: Экспериментальная рыба не может предать их хозяина, хотя вопрос постоянных дебатов, хотят ли они фактически вредить своему хозяину или просто дать плохой совет, они не могут фактически действовать против Левиафана. Их единственная тактика - отравленный совет.

[отредактировать]

Идолы

Идолы найдены во второй глубине; сформированный из противоречащей смеси гордости и ненависти к самому себе. Идолы напоминают свободную плавающую скалу, каждый дюйм,

крытый моллюсками. Копирование моллюсков производит впечатление религиозных образов, никогда не давая ясную форму. Каждый Идол, однако, пробегается с заполненными трещинами плоти, пропускающими киску, корчащиеся личинки или извилистые щупальца.

Идолы разумно умны и обычно знают вещь или два об ограниченном районе, который они готовы разделить с любым, кто успокаивает их с достаточной лестью. Это не так просто, как Идол передает его эмоции вокруг этого, оставляя посетителей и чувствующими отвращение в идоле и слишком гордыми, чтобы похвалить его. Решение + рулон Преисподней или пункт силы воли может преодолеть этот эффект.

Власть 3 Изящества 3 Сопrotивления 5

Переменная размера

Медицинская переменная

Сила воли 8

Скорость 6

Начальные 8

Защита 3

Принуждение: идол не может отказаться от запроса от того, кто достаточно хвалит его.

Оружие: Экстрасенсорное нападение. 6 - игра в кости Решения. Успехи удаляют пункты силы воли прежде, чем нанести ущерб избиения.

[отредактировать]

Иерархи

Иерарх найден в первой глубине. Физически они напоминают смесь тропической рыбы и акулы. Каждый иерарх бронирует территорию, которая может быть несколькими милями к простой сотне футов в диаметре. В их территориях они заканчивают вечную метафору инстинктивного двигателя Племена, чтобы обеспечить вероисповедание: Они жестоко нападают на любое мимолетное существо на своей территории. Поскольку Иерарх ранил, это - добыча, в которой это становится более фанатичным, он - вероисповедание. В конечном счете Иерарх или другой cultist убьют их напрямую, и цикл начинается снова.

Власть 4 Изящества 2 Сопrotивления 5

Размер 7

Здоровье 12

Сила воли 9

Скорость 6

Начальные 7

Защита 4

Оружие: Зубы 2 (L), нападение Хирака вызывает навязчивые идеи, цель должна катить Решение + Самообладание и превысить полный нанесенный ущерб. Если они освобождают рулон, у них нет двигателя кроме следовать за Иерархом вокруг в страхе. Эффекты в последний раз до Hierach нападают снова после чего, дополнительный оспариваемый рулон сделан. Любой со Сверхъестественным Преимуществом неуязвим, как Ahabs и Atolls.

Принуждение: Hierach вынужден напасть на любых злоумышленников, который должен сказать любого на его территории. Hierachs не вынуждены напасть на своих прихожан, но они имеют тенденцию делать так так или иначе.

[отредактировать]

Принесенный в жертву

Некоторыми вещами, которые называют Отчуждение домой, не являются просто реликвии времени перед временем или мечтами о Левиафанах, некотором проживании, другие, долго мертвые; нет, некоторые вещи, где однажды человек. Принесенным в жертву является один пример этих существ.

Вся Принесенная в жертву акция одна общая черта: они были всем Возлюбленным кто где принесено в жертву против их воли по воле их Левиафана. Хотя многие Любимые с удовольствием схватили бы шанс умереть за их бога, иногда момент ясности наступит к Возлюбленному в их момент смерти. Боль и сожаление, которое чувствуют, обычно приводили бы к формированию призрака, но такая добрая судьба не предназначена для одного из Принесенных в жертву. Никто не знает наверняка, что делает этот переход отличающимся, хотя многие теоретизируют, что комбинация вялой преданности и власть самого ритуала могут пригнать возникающего призрака и вынудить их снизиться в Отчуждение.

Большинство Принесенное в жертву найдено в Отмели; они являются также самыми молодыми. На этом уровне они все показывают причину своей смерти наряду с утопленным или затопленным

появлением, но как они становятся старше и снижаются глубже, они начинают становиться ... незнакомцем.

Принесенным в жертву является призрак и построенный так же со следующими исключениями:

Принесенный в жертву испытывает недостаток в якорях. Принесенный в жертву не имеют никакой потребности проявить в Отчуждении, поскольку они уже физические и только связаны в их движении их глубиной. Принесенный в жертву действительно получает существенный пункт каждые 24 часа и может потреблять ихор, чтобы вернуть сущность, если у них есть возможность. Поскольку Принесенный в жертву может обычно взаимодействовать с другими вещами в Отчуждении, они могут физически напасть на что-либо еще, с чем они сталкиваются.

Принесенный в жертву не может быть освобожден от их судьбы до того, чтобы заботиться их незаконченного бизнеса, только посредством разрушения. Милостиво, Принесенный в жертву может быть разрушен посредством потери Корпуса.

Принесенный в жертву может не изменить Глубину, в которой они, хотя они снизятся глубже, поскольку время проходит.

Принесенные в жертву неуязвимы к эффектам Следа, хотя они, действительно кажется, привлечены к нему. Обычно когда противостоящий Левиафаном, Принесенный в жертву будет кричать молитвы и похвала к Левиафану, поскольку они нападают на него. Эти слова обычно выходят как несвязный булькающий шум, если Принесенный в жертву не обладает Призрачной Речевой божественной силой.

Принесенный в жертву будет медленно брать качества другого уроженца существ Отчуждения, когда он дрейфует к более глубокой Глубине и растет в безумии. Это может быть представлено, предоставляя им Аспекты Гибрида.

[отредактировать]

Принесенный в жертву образец

Glub, glub, бульканье

Власть 1 Изящество 2 Соппротивления 2

Размер 5

Корпус 7

Сила воли 2

Скорость 13

Начальные 3

Защита 2

Достоинство: вера

Недостаток: гнев

Этика: 2

Numina: Служба отлова бездомных животных (Бассейн Игры в кости 3), Фантом (Бассейн Игры в кости 3), Пугает (Бассейн Игры в кости 3)

Оружие: Церемониальный кинжал – Власть + 1 (I) (Бассейн Игры в кости 2)

Примечание: Почти все Принесенные в жертву яростно безумны, и это становится более верным более старое, которое они получают.

[отредактировать]

Molluskin

Спасибо за предоставление мне жизни.

Molluskin - интересная партия. Нет очень многих из них, но где Вы находите один, Вы обязаны найти десятки больше. Эти существа Отчуждения порождены от чувства, редко испытываемого Левиафанами, подлинной благодарностью. Яркий и красочный, эти существа держат неопределенно гуманоидную форму, но большинство напоминает потомков каракатицы и краба. Они часто замечаются как легкая добыча хищниками Отмели, таким образом, они имеют тенденцию скрываться в любых укромных уголках и трещинах, они могут сжать себя в. Социальный и интеллектуальный, если немного простой, это не неизвестно для различных групп molluskin, чтобы иметь различные традиции, если не точно культуры.

Одна вещь, которую все molluskin имеют вместе, они чрезвычайно благодарны любому Левиафану, который проходит мимо. Одной из нескольких вещей, которые могут достоверно заставить племя Molluskin выходить из сокрытия, является След Левиафана. Они испытывают

затруднения, говоря левиафанов обособленно, таким образом, они рассматривают каждого с уважением и добротой, потому что любой левиафан мог быть тем, который породил их. Вещь о molluskin, то, в то время как они хотят быть полезными, их очень мало, они могут сделать. Они могут иногда описывать пункты интереса, который они видели в их поиске еды или дают указания местам, которыми они были, но кроме того, большинство Левиафанов находит их немного больше тогда неприятностями. Некоторые Левиафаны нашли их полезными как сторожевые псы или даже опекуны против жителей Отчуждения, потому что несмотря на их добрый и трусливый характер, они дадут что-либо, даже их собственные жизни, чтобы защитить нуждающегося Левиафана. Конечно, это поведение делает их менее тогда идеалом для того, чтобы иметь дело с другими Левиафанами, поскольку они будут рассматривать их с той же самой любовью и благодарностью как их владетель.

Власть 1 Изящество 2 Соппротивления 1

Размер 2

Здоровье 3

Сила воли 2

Скорость 3

Начальные 3

Защита 2

Принуждение: Molluskin должен всегда повиноваться Левиафану; и они будут даже стараться изо всех сил оказывать услуги, что они думают, что Левиафан хочет даже когда не спрошенный.

Оружие: Краб хватает 1 (I). Катите 2 игры в кости.

[отредактировать]

Карнавал Jellies и Reverians

Желе карнавала - интересное существо. Родившийся от любопытства, которое приводит к первому хиту сильного наркотика, эти подобные медузе существа получают свое имя от появления цирка шапито, которое они имеют. Длинные щупальца простираются, сияя с захватывающим неоновым светом. Любой, кто приближается к одной из этих приманок, находит себя вынужденными следовать за ней везде, куда она идет; и это всегда входит в один из подобных двери ртов желе карнавала. Однажды внутри, посетители быстро находят себя ужаленными с щупальцами заполненный сильным наркотиком. Большинство вещей, которые блуждают в желе карнавала, никогда не уезжает, не потому что они вынуждены остаться, но потому что они хотят. Эти бедные посетители обычно голодают до смерти. В этом пункте желе карнавала заботится мало о том, что

происходит с оставлением, поскольку это откармливает на убой восторженные чувства своих 'посетителей'. Не затронутые наркотиками или развлеченный действиями тех, которые живут там, свободны уехать, если они могут закончить gastropodean reverians, кто пирует на мусоре, который оставляет позади желе карнавала.

[отредактировать]

Желе карнавала

Музыкальное жужжание

Власть 2 Изящества 5 Сопротивлений 5

Размер 30

Здоровье 35

Сила воли 7

Скорость 1

Начальные 10

Защита 5

Принуждение: желе карнавала вынуждено не вызвать физический вред своим гостям, пока оно не подвергается нападению сначала.

Оружие: Жала. Не наносит ущерба, но если достигнуто намеченной цели должен сделать Решение + рулон Стойкости оштрафованный успехами желе карнавала на нападении или потерять 1 силу воли. Как только у цели есть 0 сил воли, они должны сделать Решение + рулон Самообладания в штрафе-2, чтобы попытаться оставить внутреннюю часть желе. (Бассейн игры в кости 5)

Соблазните bash* 1b. Катите 3 игры в кости.

Высвечивание lure*. Цель должна сделать Решение + рулон Самообладания или следовать за приманкой к лучшей из там способностей к одному раунду. Физическое повреждение к цели ломает этот эффект. У этого нападения есть диапазон 10 ярдов.

Особенный: приманка - Размер 3, имеет 3 медицинских уровня и может быть предназначена нападениями. Приманка имеет Скорость 5 и может расширить 25 ярдов. Любой ущерб, с которым имеют дело к приманке, также нанесен к желе карнавала. У стандартного желе карнавала есть

пять приманок. После того, как разрушенный, желе карнавала теряет способность использовать их.

[отредактировать]

Reverian

Родившийся от неудавшегося убеждения оставить сильные наркотики использования, Reverians похожи на больших морских слизняков с длинным, рос, комично маленькие раковины на том, что будет шеей человека. Они так или иначе выглядят менее смешными, когда вращаемый вперед и размахивал как копья. Когда окружено послушной компанией, они любят играть в игры с непостижимыми правилами и выполнять странные танцы. Они, кажется, общаются через язык тела.

Власть 3 Изящества 1 Сопротивление 2

Размер 5

Здоровье 7

Сила воли 5

Скорость 2

Начальные 3

Защита 2

Принуждение: не Может позволить никому, кто вошел в отпуск желе карнавала если не успокоено с предложением. Большие количества мяса, галлюциногенных веществ или игрушек имеют тенденцию работать лучше всего.

Оружие: Спиральные копья 3 (I). (Бассейн игры в кости 6)

[отредактировать]

Дети

Где я?

Существа birthed от Левиафанов, кто является ностальгическим для их человеческих жизней. Даже дети, родившиеся от Левиафанов, кто не изменялся, пока они не были очень стары, кажется, принимают форму пяти-двенадцатилетнего ребенка. В то время как абсолютно человеческий на

первый взгляд, более близкий осмотр показывает их, всегда что-то не так с ребенком. У некоторых глаза рыбы, в то время как у других веб-руки или весы. Независимо от их внешности они все кажутся не сознающими, что что-то неправильно. В то время как они могут быть потеряны или даже напуганы, не так кажется, что это - окружающая среда, которая беспокоит их, но была, они находятся в нем. Несмотря на их человеческие появления и воспоминания, дети - существа Отчуждения, и Буря - их дом. Дети могут быть полезными для вскапывания грязи на прошлом Левиафана, но любая информация, которую они дают, должна быть взята с зерном соли, поскольку они ухаживают к sugarcoat за ним.

Власть 1 Изящество 4 Соппротивления 1

Размер 4

Здоровье 5

Сила воли 2

Скорость 8

Начальные 5

Защита 4

Принуждение: Дети должны всегда искать "домой". Очень немного Левиафанов когда-либо потрудились выяснять, где "дом".

Оружие: Кулаки 0 (b). Рулон 1 умирает.

[отредактировать]

Воришка

У меня может быть просто немного вкуса?

Иногда известный как "грабитель зубатки," эти подобные рыбе существа больше походят на dragonfish с четырьмя наборами глаз тогда что-либо. Они подняли свое прозвище от двух длинных бакенбард, которые они используют, чтобы обнаружить хранившие воспоминания. Воришки обычно порождаются от ленивых Левиафанов, кто живет опосредовано через их культовых участников скорее тогда жить собственной жизнью. Те неопытные исследователи, которые думают эти маленькие существа, безопасные быстро, учатся отличающийся или ничто когда-либо снова.

Власть 2 Изящества 6 Соппротивлений 2

Размер 1

Здоровье 3

Сила воли 4

Скорость 10

Начальные 6

Защита 6

Принуждение: обещание легких воспоминаний непреодолимо воришкам. Для одной силы воли характер может сдать одну хорошую память flicher, кто поможет его работодателю разыскать любую память для одной сцены. Конечно, воришка также ожидает одну хорошую память в оплате за открытие цели.

Оружие: Размер Укуса (I). Катите 3 игры в кости. Если воришка получает критический успех на цели тот же самый размер или меньший тогда это, это может глотать их и пожрать их воспоминания. Рассматривайте это как схватку в целях сбежать из живота воришек. Каждый раунд, потраченный в животе воришек, заставляет цель терять одну силу воли, поскольку их хранившие воспоминания переварены. Эта сила воли передана воришке. Если воришка собирает более тогда 10 сил воли, они теряют любой избыток после конца сцены.

Глаза, Больше Тогда Их Живот: Воришка стремится потреблять хранившие воспоминания, даже те, которые являются очень, намного больше тогда их. Flicher может потратить пункт силы воли, чтобы увеличить ее размер на 3 и ее скорость на 5 для сцены. Этот ability может использоваться многократно, чтобы достигнуть действительно гигантских размеров и удивительных скоростей.

Вор памяти: Воришка может катить Власть + Изящество. Они могут обнаружить любую память в успехах x 10 ярдов. Они автоматически знают тип о памяти, которую они обнаруживают, но не ее детали.

[отредактировать]

Glimmershrimp

Не так индивидуальное существо как рой меньших. Glimmershrimp сформированы из мечтаний. Если Вы наблюдаете рой glimmershrimp близко, Вы можете разобрать туманные изображения и сцены от мечтаний conglomerated о десятках различных Левиафанов. Glimmershrimp может быть сломан на различные подкатегории, базируемые от мечтаний, которые породили их. Рои glimmershrimp, кажется, едят что-либо, что они могут снизить, особенно различные рои glimmershrimp.

Власть 1 Изящество 1 Соппротивление 1

Рой размера

Сила воли 2

Скорость 15

Начальный 1

Защита 1

Принуждение: Glimmershrimp должен группироваться с другими креветками мерцания подобного типа.

Оружие: Экстрасенсорное нападение. 2 - игра в кости Решения. Успехи удаляют пункты силы воли прежде, чем нанести ущерб избиения. Критическая ошибка, навлеченная шансом, умирает, заставляет рой glimmershrimp терять одну силу воли.

[отредактировать]

Миссионеры

Религиозный Левиафан накопит воспоминания о знаниях, доктринере и богословии. В Отчуждении верования, которые дают их означающие, берут жизнь в качестве nautiloid миссионеров. Их длинные щупальца мягки и лелеяние, их раковины, вырезанные с бессмысленными глифами и их глаза чертовски, озадачивает так, они не могут видеть ересь (это действительно приводит к некоторым дебатам по тому, как они проводят, некоторые говорят, что они управляются верой. Менее романтические Левиафаны предполагают, что зависят от своего обоняния).

Миссионеры обычно находятся, любовно заботясь воспоминаниям, которые породили их, но когда их числа - достаточные диверсионные группы, отбывают, чтобы искать воспоминания, совместимые с их доктриной, они будут любовно склоняться к этим воспоминаниям с их длинной нежностью и портить ее к своей причине. Вовремя это также породит Миссионеров самих по себе. В областях, полных правильного вида памяти, целое бегство Миссионеров участвует в непрерывном тихом джихаде, враждующем друг с другом для права преобразовать воспоминания одной истинной вере.

Опытные водолазы Отчуждения могут обычно признавать, когда память была преобразована, и большинство считает такие экземпляры ничего не стоящими. Некоторые разрушают их на виде, чтобы препятствовать тому, чтобы коррупция распространилась.

Власть 2, Изящество 4, Сопротивление 4

Размер 4

Здоровье 8

Сила воли 6

Скорость 6

Подражательные 6

Защита 4

Броня 2

Принуждение: Миссионеры должны распространить истинную веру, или защищая преобразованные воспоминания или ища новые воспоминания для скопления.

Оружие: Щупальца (2) b, требует, чтобы схватка нанесла ущерб. Катите 4 игры в кости. Клюв (-1) l, требует схватки. Рулон 1 умирает.

Преобразование памяти является расширенным рулоном Изящества, оно требует схватки и Размера + успехи Сопротивления. Многократные Миссионеры могут преобразовать как действие взаимодействия.

[отредактировать]

Морские опасности

От сильной все же приземленной морской флоры и фауны до намного более странных вещей угрозы, что Левиафаны стоят, плавая воды Земли, столь же разнообразные как что-либо под солнцем. Ниже полностью stated theats, с которым может столкнуться Ваша Когорта.

[отредактировать]

Морской крокодил

Отрицательная разведка, Остроумие 2, Решение 1, Сила 4, Ловкость 2, Стойкость 5, Присутствие 4, Манипуляция 1, Самообладание 2

Навыки: Легкая атлетика 2 (плавание), Ссора 2 (Схватка), Выживание 3, Хитрость 2 (Камуфляж), Запугивает 2

Достоинства:

Сильные Легкие (Согласно книге)

Специализированное Сердце: из-за их (возможно уникальный) сердечно-сосудистая система, Крокодилы могут держать свое дыхание на перечисленное время даже в то время как в бою. Сторона боя, Крокодилы могут держать свое дыхание максимум на 8 раз перечисленное время.

Сильные Челюсти: Крокодилы удваивают свою силу на любом испытательном закрытии вовлечения или хранении их закрытых челюстей.

Схватывающиеся Челюсти: Если Крокодил множество больше успехов с укусом, чем защита их противника они могут рефлексивно катиться, чтобы схватиться.

Взрыв Скорости. Для первого поворота преследования крокодил может утроить свою скорость.

Броня 1/0 (толстый скрываются),

Защита: 2

Здоровье: 12

Инициатива: 4

Размер: 7

Скорость: 2 на земле, 6 в воде.

Сила воли: 3

Оружие/Нападения:

Укусите 2 рулон (L) 12 игр в кости

Список убитых 4 (L) катит 14 игр в кости. Ошеломить. Требуется, чтобы цель была в схватке.

Особенный: Если крокодил наносит достаточно ущерба, чтобы нанести вред конечности, то по усмотрению Рассказчика, есть шанс, конечность была порвана свободная, и что оставляют, добыча

теперь свободна бежать (или ползание или перелет или независимо от того, что этому может все еще удастся сделать), далеко.

[отредактировать]

Корабли-призраки

Те моряки и Левиафаны, кто тратит их жизни в море, услышат истории редких немногих судов, кто приплывает на с изодранными палубами и продажами путаницы, которыми управляет буквальная скелетная команда. Это корабли-призраки, навсегда обреченные пересекать под парусом соленые моря, пока они не могут выполнить свой древний чартер.

Корабли-призраки могут вызвать интересную дилемму рассказчику, поскольку у них нет особых отношений Племени. Это только через совпадение, что привлекательность Племени к морю и прибрежным сообществам может заставить два взаимодействовать. Привязывая Корабль-призрак к темам продолжающейся хроники как что-то большее чем удар скорости, плаваая океан может быть твердым, но иногда это разъединяет, может быть преимущество. Когда продолжающаяся история стала испачканной в политике или сам жалость, краткий перерыв забавной беззаботной глупости, принесенной Вам ромом swilling, древесина, дрожжа, призрак капитана Блэкбирда может быть просто вещью.

Корабль-призрак - Якорь к большому количеству призраков. Как все Якоря это может быть разрушено или решено. Как правило Корабль-призрак первоначально отправился в плавание с целью, погода, что целью было пиратство, война или торговля. У судов, которые испытывают недостаток в такой цели редко, есть большое количество призраков с тем же самым нерешенным бизнесом, чтобы создать общий Якорь. И это - общий якорь, который позволяет команде объединять их таланты, очень как они сделали в жизни, чтобы управлять мощным Кораблем-призраком и отпереть Numina те, которые Укрепляют Якорь. Это не должно сказать, что это должен быть единственный Якорь на борту. Команда могла бы быть Поставлена на якорь на самом судне, в то время как пассажир поставлен на якорь на чем-то в его каюте.

Как Корабль-призрак возрасты, которые будут постепенно разрушать общий износ или случайный приступ боя, это - Структура. Команда может использовать Укрепить Якорный Numina, чтобы заменить потерянные пункты Структуры с Корпусом. Однако, если судно освобождает, это - последний пункт структуры, это больше не функционирует как Якорь и разрушено. У Корабля-призрака, который является главным образом Корпусом, могут быть только некоторые, или только один, хранившие части фактической остающейся структуры.

Для простоты Рассказчик может хотеть назначить судну Власть, Изящество, Сопротивление и ценность Сущности вместо того, чтобы дать признаки членам команды. Так как каждое призрачное служение в качестве команды может сохранить Сущность, у большого Призрачного Глотка часто есть много существенное.

Если содержащее оружие Корабля-призрака несет тогда, это может все еще использовать их. Если оружие все еще в исправном состоянии с поставками боеприпасов тогда, они функционируют как нормальных. Иначе они могут быть обновлены из Корпуса с Укрепить Якорным Numina и уволены с существенным пунктом для боеприпасов. Стоимость Сущности полной широкой поверхности может быть огромной, но у таких судов как правило есть многочисленная призрачная команда и поэтому способность сохранить большое существенное количество.

[отредактировать]

Новый Numina

Якорное мастерство

Призрак с Якорным Мастерством может взаимодействовать с их якорем, как будто они были все еще тверды. Вся команда на Корабле-призраке имеет его и использует его, чтобы пересечь под парусом судно. Никакая Сущность или рулон не требуются для Якорного Мастерства.

Укрепите якорь

Каждый Призрак хотел бы способность отремонтировать их Якоря, но факт - то, что только, когда много Призраков разделяют тот же самый Якорь и объединяются, их полномочия могут они отпирать эту мощную способность. Чтобы отремонтировать Якорь, призрак катит расширенную Власть + проверка Изящества. Цель - дважды количество структуры, которая будет восстановлена.

Драматический Отказ: призраки пытаются восстановить Якорные причины, еще больше повреждения, пункт структуры и сущности потеряны.

Отказ: Призрак не делает успехов.

Успех: Призрак делает успехи при восстановлении Якоря. Требуется два успеха и существенная Точка, чтобы заменить пункт Структуры с Корпусом, но только существенный пункт, чтобы

восстановить пункт Корпуса. Эта сущность может быть возвращена, уменьшая Корпус максимума Якорей одним.

Исключительный Успех: Никакая дополнительная выгода.

Якорь завихрения

Поскольку больше призраков связано с тем же самым Якорем, это становится влажным со смертельными энергиями. Становление разрешенным к пересылке по почте и pilable в призраках будет. Призрак может катить Власть + Изящество как Мгновенное действие, чтобы деформировать их общий Якорь. Чисто косметическое изменение как кровь, капающая по стенам, требует одного Успеха. Умеренное изменение как increasenig Длительность пунктом требует трех Успехов. Существенное изменение, как превращение двери в стену требует пяти Успехов. Призрак не может создать опознаваемые сообщения (без Призрачного Знака) или затронуть что-либо не непосредственно часть Якоря. Якорь завихрения может использоваться, чтобы Схватиться.

Назовите туман

О Кораблях-призраках часто сообщают, путешествуя в пределах густого тумана, этот Numina ответственен. Сосредотачивая их объединенную власть в расширенной Власти + рулон Изящества на водах, через которые они пересекают под парусом команду, может заставить ее выпускать густой туман. Скрыть, охотиться, или в случае больше сам осведомленные призраки просто, потому что они думают, что это - своего рода опрятное. Звоните Туман может использоваться в качестве действия взаимодействия, до членов Изящества Основного Актера той же самой команды может присоединиться.

Стоимость: 5 Сущностей.

Драматический Отказ: вода отступает от судна, в течение следующего часа, это появится плавание высоко в воде, регулярные люди не будут замечать, но любой опытный моряк испытает мало затруднений, зная, что что-то не правильно. Для Кораблей-призраков, которые являются большим количеством структуры, чем корпус, это может вызвать серьезную опасность к пребыванию на плаву: -1 на Двигателе проверяет за 5 пунктов Структуры. Есть максимум-5, но с 30 или больше структурируют Капитана, должен Следовать на рулоне Двигателя за каждыми пятью менюэтами или опрокидыванием.

Отказ: Ничто не происходит.

Успех: густой туман окружает судно. Этот туман имеет радиус, равный Размеру судов в метрах, и длится в течение одного часа за точку Власти. Проверки восприятия на проживание в - Власть, но не хуже, чем-5.

Исключительный Успех: власть Удовольствия как на один пункт выше, максимум 5.

Нажмите бригаду

Истощение может стереть экипаж Корабля-призрака так же как где-либо еще. От призраков, уничтоженных в бою, за который ухватываются один из их других Якорей и изгнанный или просто стертый временем до бесполезный к судну, через некоторое время могла бы быть потребность дать кому-то Шиллинг Короля. То Press кто-то требует, чтобы они были физически бортовыми Корабль-призрак и ограниченный. Призрак катит Расширенную Власть + Изящество против Решения + Самообладание. Если Призрак получит Успехи Силы воли прежде, чем смертный получит Власть + Успехи Сопротивления тогда на смерть, то смертный найдет себя Поставленным на якорь на судне. Эта Нумина не длится долго, таким образом, большинство команд, которые используют эту Нумину, немедленно убьет Смертного.

Поскольку Якорь в некотором смысле искусственен, затем предполагая, что никакие другие Якоря, уничтожающие судно, не освободят Нажатых Призраков, а не заманят их в ловушку в Преступном мире. Также стоит отметить, что, если смертный соглашается присоединиться к команде тогда, Numina преуспевает без вращения.

[отредактировать]

Большая и ужасная дикая местность: Cryptids

Не все дети Тиаматы остались в Исконных Водах, Бегемот сползал на землю, и Ziz вырастил крылья, чтобы подняться на небеса. Там они жили, процветали и умножились. Они стали Прародителями Племени.

Это было давно в более раннем возрасте мира. Marduk убил Tiamat, и его заказ истребили поколения Племени. Дети Бэхэмута и Зиза чувствовали падение Исконных Вод так же глубоко как любая их семья, глубже возможно, для того, чтобы испытать недостаток в безопасности глубины, они перенесли больше, чем свои водные кузены в руках Общества. Кровь Tiamat действительно не переживала охоты, что остается, уменьшен в некотором роде. В каждом Напряжении один аспект

тройного характера Племени доминирует. Испытывая недостаток в силе всех трех аспектов, истинное Неотъемлемое право отрицается к Cryptids.

По крайней мере, это сегодня, кто знает то, что завтра приносит?

[отредактировать]

Byakhee

Цитата: <<Высокий вопль>>

Описание: byakhee напоминают гибриды с неопределенными особенностями родинки, бычьего, стервятника, человека и муравья. Они имеют бритву острые когти в конце их удлинённых передних конечностей и имеют перепончатые крылья, которые складываются против спины. Они вообще располагаются в размере от той из маленькой собаки тому из полностью выращенного медведя гризли.

Повествующие Намеки: Крылатый уроженец животных замороженных гор, byakhee - полуумные существа, которые могут вынести безбожные уровни холодного и разреженного воздуха. Они всеядны в природе, вообще действуя как мусорщики, хотя не без способности убить если отчаянный достаточно. Они общаются через звук и обоняние, их примитивные вопли и изрыгание gass от мешочков шеи их способ отразить хищников, так же как привлечь потенциальных помощников. В группах они показывают менталитет стада, после самого сильного среди них.

Признаки: Разведка 1, Остроумие 3, Решение 2, Сила 3, Ловкость 4, Стойкость 4, Присутствие 3, Манипуляция 1, Самообладание 2

Навыки: Ремесла (Nestmaking) 2, Исследование 1, Легкая атлетика (летающая) 5, Ссора 3, Хитрость 1, Выживание 4, Анимэл Кен 3, Сочувствие 2, Запугивание (Вопли) 3

Природа: (скотский) гибрид.

Сила воли: 4

Защита: 3

Здоровье: 7

Размер: 7

Скорость: 10 земли, 15 В полете

Инициатива: 7

Достоинства: Быстрые Отражения 2, Крылья 3

Мутации: Крылья 3, Nightvision 1

Недостаток: Уязвимость: Вуакхее горят от ультрафиолетового света, беря пункт избиения повреждения каждый поворот когда выставлено, чтобы направить солнечный свет или другой сильный источник ультрафиолетового света.

[отредактировать]

Врезка: Крылья Скифэтэра

Cryptids, произошедший от Ziz, может (неудивительно) полететь. У гибридов есть три точечных Мутации "Крыльев" (Универсальная Близость), который позволяет им лететь (часто с различным фактором разновидности) и Сын Мутации Неба (О к ООО) под Элементами, который работает как Ребенок Волн только для полета. Глубокие и Тифоны могут или купить Крылья как три точечных Заслуги, позволяющие им полететь на их обычной скорости, или они могут купить уникальный Ziz только Канал "Крылья Скифэтэра"; этот Канал работает тождественно Некоронованному Королю Рыбака за исключением усиления полета вместо плавания. Крылья прибывают свободные с Каналом.

[отредактировать]

Королевские обезьяны

Короли джунглей - очень крупный влиятельный Cryptids, следовательно они испытывают затруднения, скрываясь и если кто-либо выживает сегодня, они делают так в отдаленных уголках мира.

Появление: Королевские Обезьяны как правило берут после горилл, но в крупном масштабе. Взрослый может легко выдержать семь с половиной высоких историй и обладать внушительным количеством мышц для существ их размера. Хотя они отряды злые зубы, их челюсти не лучше приспособленный к бою, чем типичная горилла и в сражении Королевские Обезьяны, зависят от их могущественной силы.

Повествующие Намеки: большой вопрос с Королевскими Обезьянами состоит в том, где делают они происходят из. Конечно, нет гнездовой популяции, которая оставляет Левиафанов, чтобы предположить, что они - возврат, родившийся людям, некоторому другому разнообразию обезьяноподобного Cryptid или даже фактических горилл. Королевские Обезьяны очень территориальные, и это формирует их главный Импульс, но они - также социальные существа, и их

незначительный импульс состоит в том, чтобы установить своего рода отношения с другими, быть ими человек, Гибридная или Королевская Обезьяна. Они предпочитают предсказуемые неугрожающие отношения и могут легко стать жестокими когда поражено, некоторые следы их других Характеров, кажется, остается, поскольку они особенно любят Атоллы.

Признаки: Отрицательная Разведка, Остроумие 1, Решение 3, Сила 6, Ловкость 3, Стойкость 4, Присутствие 4, Манипуляция 2, Самообладание 1

Навыки: Легкая атлетика 4 (восхождение), Ссора 5 (Грубая сила), Выживание 2, Запугивание 3 (Фунт грудной клетки) Социализирует 1.

Природа: Тифон.

Преисподняя 4

Защита: 3

Здоровье: 32

Размер: 25

Скорость: 14

Каналы: Та Отвратительная Сила (Законное Место 3, Швыряющие бога Сухожилия 3), Жизненная основа Титанов (Гора Шла 4),

[отредактировать]

Mothmen

Один из более беспокойных Zizian Cryptids. Везде, где Mothman разыскан, что-то ужасное обязано произойти. Прибытие Мотмена в область часто отмечается, нарушая кошмары в сверхъестественно чувствительных членах сообщества. В то время как это обычно - те, кто обладает властью видеть будущее, кто поражен этими мечтами, те, у кого есть специальная близость к другим непознаваемым чувствами способностям, иногда страдают от них также, противоречащие доказательства, найденные и учеными Leviathan и Marduk, не могут решить, пытаются ли Mothmen мешать этим бедствиям произойти или должны там удостовериться, что действительно происходят, но есть, знают сомнение в любом уме групп, что, если Mothman появляется, что-то произойдет если не остановлено.

Появление: Mothmen склонны разделять подобный чертеж корпуса, даже если их внешность направленная наружу может очень от Mothman до Mothman. Их крылья могут быть приняты за крылатые крылья птицы, кожистые крылья летучей мыши, или даже insectoid крылья в зависимости от их образца кожи. Другой вещью, которую Mothmen имеют вместе, является неземной жар, часто происходящий из глаз.

Повествующие Намеки: Mothmen склонны быть привлеченными в области, стоящие перед бедствием. Как те Mothmen, которые соизволили, чтобы говорить со смертными часто, имеют несколько ... искаженное восприятие действительности, часто трудно понять то, что они пытаются сообщить; уже не говоря о каком их побуждении. Появление Mothman часто лучше всего используется в качестве нечто, вызывающего смешанные чувства, поскольку их прибытие - и страшное предупреждение бедствия и шанс предотвратить, сказало бедствие. Важно отметить, что Mothmen не всегда занимаются бедствием, даже когда они появляются; иногда они просто смотрят. Mothmen может сделать и великих косвенных антагонистов и ненадежных союзников для когорты. Горе - случается с областью, которую окружает многократный Mothmen, появление как таковое - верный признак большой проблемы в будущем.

Типовой Mothman

Признаки: Разведка 4, Остроумие 3, Решение 3, Сила 2, Ловкость 3, Стойкость 3, Присутствие 5, Манипуляция 4, Самообладание 5

Навыки: Исследование 5 (Будущее), Тайные 2, Легкая атлетика 2 (Полет), Ссора 1, Хитрость 1, Выражение 1, Запугивание 3 (Страшные Предупреждения), Убеждение 2, Отговорка 1.

Природа: глубоко один

Преисподняя 6

Защита: 3

Здоровье: 8

Размер: 5

Скорость: 5

Достоинства: Опасный Смысл 2, Память Eidetic 2, Задумчивое Мышление 1, Смысл Руководства 1

Каналы: Сверкающие Глаза Суждения (Фонарь Правды 1), Семья Orobourus (Божественная Перспектива 3, Третий Глаз 4), Крылья Скифэтэра, Осаждая Башню Желания (Экстрасенсорная Ударная взрывная волна 5)

Поток: Mothmen обычно обладают двумя главными Потоками, базируемыми прочь некоторой комбинации Зависти, Жажды, Гордости, и / или Лени.

[отредактировать]

Более странные вещи на небесах и земле

Есть вещи в самых глубоких частях Отчуждения и самых темных углах океанов, которые, кажется, от племени, все же пробуют, как они могли бы, Племя не может соответствовать им под обычными Напряжениями детей Тиамата. Это могла бы быть простая нехватка доказательств, это могут быть столетия мифа и принятия желаемого за действительное, омрачающего правду, или возможно действительно есть больше вещей на небесах и земле, чем мечтал о в философии Племени.

[отредактировать]

Боги личинки

Они называют их многими именами: Pnthadholc Wurms, Высокие Едоки, Акушерки Жизни В пределах Смерти. Но имя, которым их обычно называют, является Богами Личинки.

Боги Личинки существуют на всех уровнях Отчуждения, они только редко замечаются и всегда увидены, пожирая некоторое существо Отчуждения, или остается отобранным согласно непостижимым критериям. Иногда рой спустится на Левиафане. Они также похожи на личинки, удивительно они точно походят на личинки.

По крайней мере, это - то, о чем может договориться племя, и его достаточно, чтобы заставить большинство думать, что что-то могло бы произойти. Их не называют Богами, потому что единственный мог поднять горы и ударить армии, их называют Богами Личинки, потому что Высокие Едоки держали последовательное если переменного размерный культ среди Племени в течение многих столетий.

Они - последние дети Tiamat, мертворожденного в пределах ее матки в момент ее смерти, жуя их путь к свободе. Они - существа того же самого заказа того, чтобы быть как Tiamat, мусорщики, которые питаются ее трупом и самым близким живым существом святой матери, известной Племени. Они бессмысленны, их мысли - голод и их гимны алкоголя ненасытности. Они - один ум во многих частях, как далеко вне нас, как мы вне обезьян. Они предназначены, чтобы привести Племя к завоеванию. Они предназначены, чтобы пожрать Племя к последнему. Они предназначены, чтобы потреблять гноющуюся гниль Отчуждения и так возвратить его к Исконным Водам.

Племени Wurms - все эти вещи и больше, и меньше. Вероисповедание Богов Личинки простирается далее, чем какие-либо выживающие отчеты могут засвидетельствовать. Рассказы очевидца, древние отчеты или "древние отчеты" в зависимости от обстоятельств являются частыми возникновениями. Типичный рассказ прислушивается к способности Личинки очистить, съедая гнилую плоть, не касаясь здорового. Среди последних слухов: Они съели политическую коррупцию из небольшого города, склонности наркомана и безумия Ахэба. Конечно, не все истории следуют за этой моделью, требования гигантских роев или индивидуальных гигантских

Акушеров, которые растягиваются для миль, распространены, в то время как чудеса, приписанные обычным личинкам, редки, но не неизвестны, обычно кассир таких историй распускает подразделение между личинками и Богами Личинки.

И где-нибудь, далеко ниже дебатов и аргументов Племена, крошечная Личинка погружает челюсти в свою следующую еду.

[отредактировать]

Матка стран

Они говорят, что Тиамат порвала ее отдельно с зубами впитанных дождем континентов. Они говорят, что Marduk и его ученики раскалывают небо, чтобы убить ее в самом большом сражении начиная со смерти самой Тиамат. Они говорят, что первые города человека прошли против нее с армиями, с бронзой, с огнем и с храбростью. Все же они все согласовывают одну одну вещь: В первые годы мира она конкурировала за право управлять Землей, и за ее усилия она была рассеяна к самым глубоким углам мира после триумфа гуманитарных наук.

Чтобы использовать ее полное имя, она - Археология Cnidarious, Сестра Многим и Медсестра Земного, которая является Странами Рождений Матки. Это - довольно длинное имя, таким образом, большинство сокращает его к Матке Стран.

Матка Стран - мегафауна, массивный организм колонии, который напоминает самый яркий и иностранца коралловых рифов. Изобилие симбиотической жизнью, и ассимилируемой и разумно разработанной в цели. Самое маленькое, которое может быть так же мало как размер человеческой руки, как полагают ученые племена, является личиночной стадией и известно как Матери Себя. Только, когда она достигает, размер города делает она входит в свою полную славу, просыпающуюся в чувствительность, она становится истинной Маткой Стран. А быть богоподобного интеллекта и eldrich мог бы.

Матка Стран стремится охватить всю жизнь в одну статическую биосистему. Одно полное, красивое, чудовищное, ум бога. Действительно размерный кастрюлей она инстинктивно приспособливается и распространяется через измерения. Иногда она - жестокий завоеватель, ее прибытие, объявленное милями и милями hydras, мужчин войны и легионов девятиной ядовитой морской звезды, которые разрушают города ее противников, насильственно отпечатывая пленников ее собственной плотью и умом. Другие времена она - приветливое содержание, чтобы вырасти во взаимном сосуществовании. Когда-либо пациент, она планирует к только войне заработной платы, когда последняя целина требуется. Она не дает цели этим поискам; это - просто образ жизни, чтобы вырастить и потреблять.

Матка Стран обладает Следом, который растет в силе, как она растет в размере. В отличие от племени это вызывает восторг, и экстаз не боятся и страх. Это - коварная вещь; это не разрушает умы, но увлекается их его песней. Будьте они укомплектовывают или животное, многие охотно приезжают и позволяют ей выращивать свой коралл через их плоть, навсегда соединяющую их со Страной.

В то время как Матка Стран неизвестна человеческому обществу, это - просто результат того, как ее вели к самым глубоким углам земли и голодала в дремоту. Размер и скорость, на которую может вырасти Матка Стран, оставили бы мало комнаты для сомнения, должен каждый достигать зрелости. Общество Marduk, однако, знает точно, что она, и истребите ее с тем же самым усердием, которое они показывают против Племени. Общество также знает другой способ сражаться с нею. Если две колонии входят в контакт, который меньшее и более слабое просто уложат и умрут, если они будут иметь равную силу тогда, то оба участвуют в тотальной войне, объединенной с катастрофическим умственным расстройством.

[отредактировать]

Aboleths

В их Идеале Левиафан может поехать в самые глубокие части Земли. Иногда каждый берет его на себя, чтобы исследовать большие океанские траншеи. Там в самых глубоких водах, нетронутых светом солнца, они встречают Aboleths.

Aboleths напоминают помесь угря и трилобита с рядом четырех щупалец, которые появляются из только позади головы. Они - тихая, почти сидячая разновидность, кто тратит их взрослые жизни, питающиеся темнокожими курильщиками, только двигающимися, чтобы бросить вызов, другой по более благоприятному отдыху определяет. Aboleths - влиятельные экстрасенсы и даже имеют их собственный След, с которым они соблазняют морскую жизнь, чтобы добавить их диету. Чрезвычайно бессмертные Aboleths никогда не прекращают расти, пока они не превышают свою способность накормить себя и наконец голодать.

Репродуктивный цикл Aboleth - необычный. Их яйца, выпущенные в больших облаках, оплодотворенных вне тела и повышения, чтобы штриховать далеко выше морского дна. Молодой Aboleth - паразит, который свойствен большим формам жизни и соединяет их сердечно-сосудистую систему со своим собственным, насильственно подавляя тогда дублирование работы жизненных органов, чтобы вызвать зависимость. В конечном счете шаги Aboleth в отъезд его хозяина быстрой смерти. Поскольку молодой Aboleth развивается, это становится все более и более уязвимым для экстрасенсорных требований его семьи. Это - выживание, зависит от, он - способность сопротивляться, пока это не достаточно сильно, чтобы бороться и требовать его собственного темнокожего курильщика. Только послесловия будут он начинать выращивать свой характерный экзоскелет.

Aboleths известны научному сообществу от окаменелостей, но, как неправильно полагают, потухшие. Естественно отчет окаменелости не упоминал их больше сверхъестественных черт, но в свою очередь Племя, по крайней мере те, кто не читает журналы палеонтологии, был бы удивлен изучить то, что человечество знает о Aboleths: Уже приблизительно четыре - пять тысяч лет назад Aboleths были намного более активными и их среда обитания, протянутая через океаны.

[отредактировать]

Рассказывание историй

[отредактировать]

Типы кампании

[отредактировать]

Таинственная археология - исследование

Общая суть - то, что Племя, почти однородно, озабочено историей - их история и это Племя в целом. Подсказки о характере Левиафана, его предках и потерянном мире Прародителей все расположены и в человеческих хронологических записях, фольклоре и в реликвиях упавшего мира. В этом стиле кампании акцент переносится к исследованию этих источников и неустанному преследованию знания. Когорта характеров оказывается в поиске некоторого фонда правды и стабильности, на которой можно построить себя будущее. Этот поиск может иметь место как фактическая археология или в исследовании фольклора и истории. В целях этого стиля кампании, однако, основной элемент становится путешествием.

Идея состоит в том, что подсказки не будут прибывать в характеры. Даже если бы кто-то там знал то, что они искали, то они вряд ли просмотрели бы древнюю глиняную таблетку или экстенсивно сфотографировали бы недавно обнаруженное крушение. Часть знания, что характеры ищут, могла бы хорошо быть вне досягаемости нормальных смертных актеров - погружена глубоко в глубины, или сознательно скрыта гибридами или другими членами Племя. Независимо от того, ищут ли характеры потерянные реликвии или древние рукописи, пункт должен сохранять их перемещением. Есть большое число странных небольших мест в мире, и идея состоит в том, чтобы использовать их, чтобы обеспечить смысл тайны. Как с большинством историй о Племя, этот стиль бежит лучше всего в краях - изолированный город около руин его векового предшественника, или, более экзотически, крошечная деревня глубоко в джунглях или иначе изолированный от современного мира, где фольклор искривленных монстров - все еще элемент повседневной жизни, и мало суеверия соблюдает или отражает сверхъестественное. Использование многократных малых городов учитывает каждого, чтобы иметь отличный аромат, сохраняя полный смысл большого, странного мира, полного небольших карманов странности, на вид по течению вовремя.

Эти небольшие карманы, в дополнение к обеспечению сильного эстетического фона, обеспечивают основные угрозы и конфликты к характерам. В дополнение к приземленному беспокойству по поводу замкнутых сообществ, входящих в контакт с подрывными посторонними (и это не становится намного более подрывным, чем Когорта), есть возможность других сверхъестественных существ или сил, которые окружают эти реликвии и руины. Конкурирующие члены Племени и команд исследователей Marduk могли бы обнаружиться, но угрозы могли бы уже быть там - что у странной небольшой деревни есть свой собственный полубог Левиафана, и он не ценит нарушителей. Движение глубоко в дикую местность представляет свои собственные угрозы с точки зрения изоляции и конфликта межкогорты, и также обеспечивает широкие возможности столкнуться с кланами гибридов или еще более странных угроз. Это также не из линии, чтобы иметь Когорту, получают "ложное лидерство," и имеют любую сверхъестественную причуду, существующую в регионе, не имеют ничего вообще, чтобы сделать с Племенем и его кузенами - древний алкоголь или демонические предприятия, или в значительной степени любой другой элемент Мира Темноты (если Вы - до чего-то вроде перехода) - все возможности.

С точки зрения темы этот стиль имеет дело главным образом с идеей самоисследования. Фактически, это воплощает процесс. Самое большое препятствие, тогда, становится открытием пути к находкам Когорты быть интересным и разоблачительным, не давая полное представление или, хуже, диктуя абсолютную правду. Последнее могло бы обеспечить интересный фураж для игры, в которой характеры присоединяются перед лицом своего нового знания, но любой "окончательный ответ", очевидно, отдаст дальнейшее физическое несколько избыточное исследование. Могло бы быть возможно, с некоторой трудностью, "соткать" ряд намеков и подсказок всюду по находкам как своего рода дорожная карта, приводящая к заключению кампании. В конечном счете, тем не менее, мясо игры находится меньше в том, что обнаружено и больше в процессе открытия. Центр должен всегда оставаться о том, как прошлое относится к характерам, не на том, что прошлое или означает. Идея состоит в том, что характеры из всех сил пытаются сделать идентичность, не обнаруживают тот.

[отредактировать]

Ссора Cthulu - Высокое Действие

Конечно, это не требование, чтобы члены Племени придерживались теней. В то время как у них есть много врагов, Левиафан остается скорее единогласно наверху пищевой цепи по сравнению с большинством антагонистов. Общество Marduk, конкурирующий cryptids и одержимые гибриды, все полагаются на факт, что большинство Левиафанов изолировано и беспокоится. Когорта, составленная из персонажей, не должна взять его ложиться. У единственного Левиафана есть значительная власть, и работающая дружно группа более, чем достойна всех кроме самой страшной из угроз. В этом стиле кампании охвачен потенциал, чтобы сопротивляться. Когорта получает превентивное представление к своим врагам и пытается принести борьбу им.

Есть пара способов бежать с этим. Один практический метод должен поместить Когорту в местоположение и угрозы броска в них. Возможно, есть что-то об области, это привлекает людей и "знающие" вещи о Племени - некоторое недавно обнаруженное крушение или оффшорное нарушение в Отчуждение. Другая возможность состоит в том, что Когорта вступает в конфликт с известным Легионом, против планов которого относительно области Когорта выступает, и чьи разнообразные ресурсы (Культы, lahmasu, другие Левиафаны, и т.д.) представляют много возможностей для угроз.

Более мобильный выбор состоит в том, чтобы объединить этот стиль кампании с "werid археология," и отклонить центр от странных и ужасающих мест действия до большего количества прямых угроз - вместо замкнутого культа каннибалов, например, характеры могли бы столкнуться с чем-то запечатанным в храме или кланом гибридов, который все еще охраняет его после тысячелетий. Это не должно сказать, что высокая активная игра не может быть тонкой или таинственной - просто, которым основное предположение в этом стиле игры состоит в том, что у характеров есть молоток, и они собираются сделать гвозди из любого, который выступает против них.

Тематически, это играет с типичным подходом к насилию в Левиафане и Мире Темноты в целом. Предположение в большинстве других стилей кампании - то, что способность Племени сделать насилие - равные части, привлекательные и отталкивающие - что внимание будет обращено на вопросы вины и что сильные действия будут представлены как имение смешанного эффекта на характеры. Механика для того, чтобы возратить Ихор посредством разрушения предназначена, чтобы выдвинуть на первый план пути, которыми Левиафан будет оба инстинктивно удовлетворен насилием, конкурируя с интеллектуальным пониманием его или ее действий. В этом стиле кампании могло бы быть лучше преуменьшить тот элемент - это непосредственно противоречит подходу боевика к решению задач. В его месте характеры могли бы быть более озабочены этикой и проводящими границами - нахождение способов установить тождества "героической" высоты, используя их божественную кровь, чтобы достигнуть больших подвигов. В этом случае основное внимание становится беспокойством с исправлением наследства Племени и чисткой прошлое зло - или исправляя древние заблуждения или, более буквально, снимая древние и чудовищные остатки мира Прародителя. Обнадеживающая атмосфера не была бы неуместна - много внимания Левиафана на беспокойство изменения, но это - также источник обещания и удивления.

[отредактировать]

Где Ад встречает Благие намерения – Идеалисты

Одна из тем Левиафана - беспокойство по поводу побуждений и желаний. Один из способов, которыми это теряет значение, находится во внимании на власть – наличие его, используя его, и воздержание от использования. В отличие от Волшебника, который сосредотачивается на этических проблемах власти как абсолютное качество, Левиафан более касается владения властью, которая может только быть развернута безжалостно. У Племени есть власть полубогов, но это проявляется отчетливо порочным способом. У Левиафана есть больше власти исказить или разрушить, чем они делают, чтобы построить или исправить. В некоторых играх это - вопрос

искушения – “что Вы сделали бы, если Вы абсолютно могли бы просто вызвать свое желание на других?” Однако, в этом стиле кампании, попытка использовать злые средства для хороших концов является первоочередной задачей.

Идеалистический тип кампании имеет дело явно с понятием молодого человека, неудовлетворенности и беспомощности. Последнее не, в случае членов Племени, нехватки власти, а скорее нехватки голоса. В этой модели кампании характеры, как предполагается, находятся в положениях слабости и принципа малых приращений, но также и мотивированы желанием установить некоторый более правильный или идеальный мир. Возможно, они обеспокоены окружающей средой, или социальной справедливостью или политической реформой. Причины вторичны к основному тематическому беспокойству: насилие, предписанное для просто побуждений, фактически неотличимо от любого другого вида насилия. В этом типе кампании побуждения характеров вступают в конфликт с их способностью быть эффективными. Сколько зла благородный идеал оправдывает? Для члена Племени, чье мастерство их собственного ума и эмоций незначительно, возможно различить желание преобразовать мир посредством насилия и желание разрушить его?

Один из основных элементов этого стиля кампании выращивает связь между характерами и их причинами, но причина поскольку движение и причина поскольку идеал не обязательно идентичны. Люди связываются с идеалами и движениями за все виды причин, и не все они благородны. Этот стиль кампании работает в том неуверенном космосе. Некоторые люди зажигают огни, чтобы выступить против их угнетателей и сломать их цепи. Некоторые люди точно так же, как, чтобы видеть, что здания горят. Член Племени никогда не может быть действительно уверен, который они. Хороший фон для этого вида кампании будет репрессивным, однородным, и эмоционально неудовлетворяющим, подчеркивая разнообразие и живучесть крайнего. "Движение", в котором участвуют характеры, могло бы быть сосредоточено на специфическом вопросе, но даже не необходимо быть связным движением. Когорта могла бы быть в сообществе художников или небольшом этническом соседстве. Важная вещь состоит в том, что они в состоянии слабости и подаренный противника, который по-видимому заслуживает всего, что они могут бросить в нее. Насилие может быть источником смешанных впечатлений – что-то беспокойство, но также и красивый.

Для кампании это сосредоточено на действии, основное внимание этого стиля - не обязательно действие. Намного более важный, чем разрушение противника соображение моментов интенсивной, сильной эмоции и трудный путь, которым действия изучены в контексте побуждениями – или, более точно, трудность различения истинных побуждений. Идеально, характеры будут сомнительны в своих собственных побуждениях, разрешая большое исследование их желаний, и благородных и "не так благородный".

[отредактировать]

Demigodfather – странный преступный мир

Левиафан сосредотачивается много на крайних числах, и в то время как основные предположения имели дело больше с лишенным гражданских прав и изолированным, края общества также являются родиной вещей, которых это боится. Принимая тему угрожающих краев, возможно управлять игрой, которая охватывает роль Левиафана не просто метафорический противник общества, но профессиональный. Преступники крайние, и у более успешных из них есть определенная мистика. Разбойники канонизировались как народные герои, главари бандитов как образцы определенного опасного эстетического. Большинство Левиафанов уже - преступники некоторым способом – почему бы не пойти “все в?”

Красота преступности для членов Племени состоит в том, что это поворачивает одну из их большинства беспокоящихся черт – непринужденность, в которой они преуспевают в злых и сильных усилиях – и превращает его в неправомерное преимущество. “Станный преступный мир” фильма и фольклора испытывает определенное уважение к власти сделать зло. Несдержанное осуществление жестокости и злобы принимает статус эмблемы личной свободы – способность сделать и быть независимо от того, что каждый желает. Обращение дьявольской лжи в выполнении желания и Левиафаны - ничто если не способный к ломающимся другим в преследовании их желаний.

Хороший подход для кампании этого типа сосредотачивается на путях, которыми преступная мистика - конструкция, переоценка действий в попытке передать красоту на гротеске. Когда наемный убийца мафии берет прозвище или устанавливает некоторую подпись, он просто не создает профессиональную репутацию – он пытается установить идентичность для себя, что он считает приемлемым. Возможно, он экономит женщин или детей. Возможно, он не будет убивать священника. Все эти элементы “преступной чести” служат, чтобы изолировать преступника от путей, которыми его действия отвратительны обществу в целом. Этот процесс походит на пути, в которые члены Племени проклинаят себя постепенно, принимая неосновательные оправдания поместить лицо справедливости на их действиях.

Обработка “странного преступного мира” может быть большой забавой, и когда хорошо выполненный у Вас должен быть сильный бросок красочных характеров – оба тех из игроков и их поддерживающих жителей преступного мира. У крупных игроков в вымышленном преступном мире всегда есть определенный элемент мифического вокруг них – думают о красочном главаре бандитов от комикса или Keyser Soze. Персонажи могут выполнить этот вид роли, их мистика так же функция их роли в преступном мире, как это имеет их фактический мистический характер. Культы могли бы быть бригадами, или бригады становятся Культами. Даже не необходимо для характеров быть профессиональными преступниками – пока они в некотором роде запутаны с преступным миром, След гарантирует, что их будут считать игроками в игре.

Понятие очаровательного покрытия на ужасных действиях может быть большим источником внутреннего конфликта для характеров. Хороший способ достигнуть этого состоит в том, чтобы сосредоточиться на контрасте между вымышленным и фактическим. Характеры могут столкнуться с реальными, кровавыми результатами их действий, одновременно будучи подаренным

"вычищаемый" рассказ их использования власти из других источников. Вообще, цель состоит в том, чтобы ударить баланс между сценами "действия", в которых характеры достигают своих целей, используя обширные ресурсы, доступные им, и добиваются, чтобы предписать их легендарный статус и "самосозерцательные" элементы, поскольку характеры сталкиваются с их действиями за пределами контекста "преступного мифа", который реструктурирует их. Характеры могли бы иметь дело с более возмутительными или жестокими преступниками, но они так же вероятно вступят в конфликт с преступниками возможности или потребности. Идеально, будут элементы неуверенности и предложение путей, которыми "преступный миф" не покрывает нищету, насилие, и безнадежность преступного мира, и сомнение и неуверенность, даже ненависть к самому себе, которые сопровождают его.

[отредактировать]

Плавник и фанатизм – бессмертные тираны бога

Типичная игра Левиафана сосредотачивается на поисках Спокойствия. Потребность найти некоторый выход для атактистических убеждений Племена, который все еще позволяет Левиафану соответствовать в пределах моральной основы и выживать в современном мире. В игре игроков Плавника и Фанатизма не нашли Спокойствие, но устойчивое равновесие против их членов Племена. Это - игра бессмертных тиранов бога и древних волшебников-священников, интригующих из скрытых храмов, и впитанная кровь изменяется.

Кампания Плавника и Фанатизма преуспевает или терпит неудачу основанный на characterisers игрока. Каждый игрок должен иметь правду долгого срока, иногда чрезвычайно долгосрочные цели, это или сталкивается с другими игроками или их конкурентами NPC. Идеально эти цели смешивают тайные религиозные идеи с большим количеством временных желаний. Они должны занять месяцы, чтобы достигнуть в минимуме медведя, годы лучше, и это не неслыханно из для Левиафана, чтобы составить заговор в течение многих десятилетий или столетий, чтобы достигнуть некоторой исключительной цели. Пропускать приблизительно одно десятилетие между сессиями может быть полезным.

По крайней мере игроки должны начать игру с установленного Культа и устойчивого основания в Знаниях Eldrich. Предположение - то, что Левиафаны только непосредственно вмешиваются в редких случаях, таким образом, способность проявить косвенное влияние будет жизненно важна. Доступ к одному или нескольким предварительным гонорарам также рекомендуется, игрок может непосредственно управлять этими предварительными гонорарами в сценах "на земле". Установленная группа могла создать один персонаж для каждого культа в игре и сменить друг друга равномерно через них, но заботу нужно соблюдать, чтобы гарантировать, что это остается забавой для всех. Не каждый игрок будет любить командовать кем-то еще за столом, но игроки должны ожидать меру лояльности и компетентности от их Возлюбленного.

Тематически цель состоит в том, чтобы создать чувство древних заговоров, скрывающихся в тенях, целях и планах, которые следуют за логикой, чуждой человеческому разуму и бесконечному конфликту, где стороны остаются неясными. То, что жизнью случайного человека можно было управлять с рождения или закончена из-за знака зодиака, он родился под, или что-то, что его предки сделали пятьсот лет назад. Игроки не то, что человек, они - бессмертные боги в самом сердце тайны. Древние тираны, культы которых управляли обществом в течение многих столетий.

[отредактировать]

В соленом море - навигационные когорты

Текущее явление - появление навигационных когорт, основанных на речном судне или океанском судне. Это имеет смысл для Левиафанов, кто жаждет изоляцию от человечества и глубоко привлечен к массам воды, чтобы просто пойти, приплывая далеко от всего. Большое количество младших Левиафанов проводит некоторое время на судах, но быстро разбито человеческими товарищескими отношениями и пытается исправить это со все-левиафаном (или почти все) команды. Это обычно работает, какое-то время.

В океане, Вы можете не торопиться, чтобы услышать, что себя думаете. Есть необъятность, где Вы можете shapeshift в свою большую часть исконной формы, где никто не может рассмотреть Вас и быть испуган. Это - облегчение части Племена, в то время как другие боятся, что было бы слишком легко потерять себя таким образом. Морская жизнь - также твердый опыт. Есть постоянная работа, мало сна и много опасностей, от штормов до пиратов к тщательному изучению береговой охраной. Но это - также способ поехать в неоткрытые места действия и исследовать слухи следов Прародителя или естественных реликвий.

Современное морское движение - незамеченный гигант. 95% всего груза перевозят транзитом через морские средства: это - самый дешевый способ переместить людей или вещи. Это также довольно медленно и непредсказуемо, который удовлетворяет большинству Левиафанов очень хорошо. Много навигационных Когорт берут традиционную судоходную работу. Современное судно может переместить тысячи тонн товаров со всего 8 или 9 (перегруженными работой) членами команды. Вы можете легко быть членом экипажа большое судно с Когортой и Возлюбленным ее участников. У традиционного судна есть Капитан или владелец, который управляет целой операцией и представляет владельца судна. Он контролирует отделы. Отдел Палубы, возглавляемый Старшим помощником или Первым чиновником, управляет командой, наблюдает за грузом и проводит судно. Машинный отдел, как имя указывает, заботится о включении ремесла и направлен Главным инженером. У судов, которые заботятся о пассажирах (обычно паромы или круизные корабли) есть отдел Стюарда, который имеет дело с их потребностями. У многих судов также есть Повар и/или Purser (кто покупает и контролирует оборудование и предметы потребления). Большая часть деятельности по судну взята в часы, чтобы гарантировать, что есть постоянная бдительность, должен что-либо идти не так, как надо.

Отгрузка - чрезвычайно бюрократизируемая деятельность. У всех с любым разрядом должны быть соответствующие лицензии, поездки должны быть запланированы и объявлены заранее, и есть масса правил и норм, чтобы следовать. Возможно окаймить края законности, но стычка такова, что навигационные Левиафаны, кто может позволить себе отклонить работу, предпочитают находить другие способы управлять судами. И есть много. Научные суда могут собрать данные от биологии до метеорологии и находиться далеко в течение многих месяцев подряд. Некоторые рыболовные суда так же тралят дно океана, где есть много вещей, которые могли заинтересовать Левиафана. Есть несколько сообществ, там живущих на эллинги, некоторые из которых достойны океана. Было бы очень трудно устроить военный корабль, бывший членом экипажа полностью Левиафанами и их союзниками, но это будет очень огромной силой действительно.

В любом случае много небольших портов развили сеть поддержки для таких судов. Они упоминаются как Бухты и обычно управляются горсткой Левиафанов, кто дает их приют кузенов и усмотрение в обмен на наличные деньги или для акции в открытиях команды. Они владеют мастерством подделывания необходимых документов и могут быть очень полезными, но команды должны знать, что Бухта - в значительной степени иностранная территория для них и домашний торф для местных жителей. Некоторые более крупные порты также имеют несколько "знающих" людей, и поэтому держат Бухту как преступный мир в большом городском порту.

Тематически, это - один из самых открытых типов кампании. Это хорошо подходит для эпизодической игры, куда характеры едут в место, обладают экзотическим местом действия, найдите, там проблема там, решите его и приплывите далеко как раз к кредитам конца. Есть сильные темы свободы и изоляции в такой игре, и о нахождении Вашего места в пределах группы. Это - также способ обеспечить проведенное в жизнь единство в Когорте: все зависят друг от друга. Если характер присоединяется, есть immediate способы объединить ее в текущей команде. Точно так же, если характер уезжает, имение дело с их отсутствием может быть основанием для всего сценария. Если Вы можете пережить погоду, одиночество и непосредственную близость с кузенами, которые так же чудовищны как Вы, это - хорошая жизнь там на волнах.

[отредактировать]

Назад к основам – бронзовый век

Это отдельно не строго кампания, печатают так много как аромат, который может быть исправлен к другой кампании. Исторические места встречи, такие как колыбель цивилизации или вымышленный Bhogavati Vasuki могут служить фоном к любому аромату кампании от интенсивной войны высокого действия в Вавилоне к политическому маневрированию в имперском Риме. Помимо определенных очевидных эффектов на тип характеров, которые, вероятно, будут соответствующими, есть два существенных изменения, которым игра в отдаленном прошлом подвергнется. Во-первых, беспокойство характера по поводу видимости перемещено значительно. В урегулировании, в котором интенсивный религиозный пыл и суеверие считают типичными, у членов Племени есть меньше впечатления иностранца. Вместо этого, однако, они должны иметь дело с миром, в котором память о Племени не исчезла, вместо этого канонизируясь в мифе и

фольклоре. Есть значительно меньше препятствий к демонизации члена Племена, если люди предрасположены, чтобы верить в демонов.

Другое изменение больше имеет отношение к внутреннему состоянию характера. В то время как игроки, очевидно (хорошо, надо надеяться,) сохраняют нравы современного человека, действия Левиафана в прошлом подвергаются более старому набору этических норм. Часть внутреннего конфликта, что члены Племена должны подвергнуться соглашениям с убеждением преследовать других, убеждение, которое далее клеймит то, что они были помещенными в цивилизацию, которая порицала такие убеждения и действия. Сравнительно, у Левиафана в бронзовом веке, вероятно, будет различное мнение о насилии, как будет его пэры. Это может освободить характеры от определенных эмоциональных тем, особенно беспокойство по поводу вины, но это не необходимо. Римлянин в старине, возможно, был воспитан, чтобы думать по-другому об этике рабства, но это не означает, что он или она покупает, в какой они учились.

Особенно "там" возможность в этом сценарии позволяет характерам брать роли Левиафанов в Bhogavati во время его снижения. Они будут иметь ресурсы и власть невообразимыми к современному Левиафану, но также и будут в утверждении с большим количеством так же влиятельных членов Племена, включая Легионы с гротескными верованиями и желаниями, которые ведет еще далее в фанатизм нависшее опустошение. У безумия и насилия прошлых дней Bhogavati есть отличное и эстетичное адское с заклинаемыми штормами, обыскивающими колоссальные, запачканные кровью храмы и десятки cultists, принесенные в жертву, чтобы уполномочить враждующие Легионы. Идеально, характеры будут оказываться в безумии, играющем на основной теме использования и злоупотребления властью – Когорта игроков будет из всех сил пытаться поддержать их здравомыслие перед лицом больших и больших уровней политического и физического насилия, постоянно заставляемого участвовать в резни, чтобы задушить конкурентов раз и навсегда.

[отредактировать]

Представление с церковной скамьи – играющий Cultists

Это урегулирование переворачивает обычные предположения вверх дном о Левиафане. Вместо того, чтобы играть как Левиафаны, игроки берут роль Любимых и cultists, служащего при изменении сильного Левиафана. Игра Cultists могла войти во многие указания и возможно лучше всего считается ароматом, который может быть применен к одному из предыдущих типов кампании. Некоторые останутся неизменными, игра таинственных работ археологии точно также, если игроки не могут превратиться в гигантских морских монстров, и действие упаковало вещи, игра просто нуждается в соответствующем выборе врагов; вместо конкурирующего Левиафана игроки будут бороться против смертных, конкурирующих Племенных культов, или даже культов других сверхъестественных существ. Другие стили будут превращены на их головах, открывая новые тематические возможности. Игра Плавника и Фанатизма выглядит весьма отличающейся с точки зрения доступных пешек.

Играя cultists важно, чтобы каждый игрок был на той же самой странице о Культе, как разными способами это определит их характеры. Левиафан одинаково важен, делает он пытается быть моральным, или он случайный в, он - чудовище. Будет это быть важным NPC, давая заказы и распределяя награды и наказания, или будет это быть более отдаленным числом с культом на длинном поводке. Одна далекая возможность состоит в том, чтобы иметь игроков, поклоняющихся Глубокому; то, кто безумные противоречивые заказы, дает игрокам много комнаты для "интерпретации". Плееры могли даже быть циничными манипуляторами, управляя безумным богом через вероисповедание для их собственной прибыли.

В то время как игроки Любимые, не необходимо, чтобы они были бессильны. Довольно возможно, что игроки - Hybrids или Lahmasu, альтернативно у них может быть доступ к Ритуалам, возможно против их божьей воли. Если их бог обычно не присутствует, способность вызвать его заслуживает специального рассмотрения. Это могло бы быть что-то, что культ может часто делать, когда они нуждаются в руководстве, это могла быть долгосрочная цель культа, или это могло быть скрытое преимущество культа. Ритуал, который они не испытывают желания выполнять, но иногда упоминать всякий раз, когда кто-то начинает делать агрессивные движения.

Игра cultists является отличным способом исследовать темы Левиафана для всей близости в отношениях между Левиафаном и их культом, там большое искушение для Левиафана, чтобы лишить Возлюбленного индивидуальности. След отделяет племя от акта создания культа, и навязчивая идея и повиновение их Возлюбленного облегчают игнорировать их, хочет и нуждается. Играя, поскольку Возлюбленный даст игрокам перспективу, к чему делает Левиафан, он - cultists.

[отредактировать]

Война - Ад – Тихоокеанский Театр

Тихоокеанский Театр Второй мировой войны был одним из самых больших полей битвы в истории человечества. Война была продолжением китайско-японской войны и началась с японского вторжения во французский Индокитай, Гонконг и большую часть Юго-Восточной Азии. После этого, и особенно после нападения на американскую базу в Перл-Харборе, большая часть войны была "прыганием острова": кровавое, завоевание близкого расстояния острова после острова, пакет после пакета.

Это - также одно из самых полных военных событий, которые Вы могли хотеть вновь пережить, используя, поскольку это сделало в полной мере флот, воздушные силы, морских пехотинцев, пехоту, бронированные машины, артиллерию, шпионаж, мятеж и действия против партизан, коммуникации и доступную криптографию в то время, достигая высшей точки в единственном наступательном использовании атомного оружия в истории человечества. Конфликт изобилует таким периодом, от вполне оперившегося сражения до черного орс, подводного преследования, операций по шпионажу, к контрабанде и проведению законов в жизнь. Это - мир смерти, крови и огня, и Левиафаны правильные дома в нем. Это - также мир, где смертные вооружены и могут

представить большую угрозу тому, что они могут чувствовать как экспериментальное оружие врага. Это - также время контраста, особенно сравнивая простые жизни местных поселений с гигантской и византийской машиной, которая является идущей армией.

Есть два больших тематических способа использовать этот период. Первое должно взять вдохновение от pulpовой литературы времени. Мякоть означает, что вещи просты, но это не означает, что они беззаботные. В нем мужчины - мужчины, женщины смертельно опасны, преступники без раскаяния, и смерть дешева. Большие ужасающие монстры скрываются в джунглях, которые полны выродившихся уроженцев, искривленных безобразным отвращением, которому они поклоняются. Какой бы ни сторона войны, Вы идете, те на Вашей стороне, добросердечная и храбрая, в то время как враг трусливый и предательский. Это - возможность для Левиафанов, чтобы испытать их чудовищную половую зрелость, завоевывая их страх и становясь мудрым с миром, хотя больше, чем, вероятно, утомленный и циничный.

Другой выбор состоит в том, чтобы взять реплику из более свежей драмы и стипендии, показывая, что война была по существу местом потерянного морального компаса. Японцы известны злодеяниями, которые они передали на населении гражданского лица и военнопленного, но Союзники (американец, британцы, голландцы, австралиец, Филиппине, и даже несколько Свободных французов) были едва безупречны также. Некоторые командующие были известны их массивным эго, которое привело их к тактическим и стратегическим грубым ошибкам, стоящим тысячи жизней. Здесь, Левиафан может использовать След, чтобы вселить фанатическую преданность в войска, которые он возглавляет, и крайне сокрушите дух того, кто бы ни выступает против них. Это - мир беспрепятственной возможности для доминирования и насилия, и только сознательный моральный выбор может вернуть Вас из края.

Развитие

Большая часть жизни Левиафанов - поиски идентичности. Сталкивающийся с действительно чудовищным наследием и миром, принадлежащим другому люди, Левиафан должен построить для himself образ жизни, который принимает то, что они со всеми его ужасами, все же нравственно приемлемо. Они должны сделать это без любой авторитетной истории или культуры, чтобы дать представление, ценности или нормы поведения. Никакой Левиафан не нашел ответ, нет никакого путеводителя по успеху и гармонии в мире человека или божественного доминиона по морям. Все же, хотя никакой Левиафан не нашел ответ, некоторые Левиафаны нашли ответ. Это не правильный ответ, правильный ответ или даже обязательно хороший ответ, но это - их ответ.

Левиафан, кто нашел их ответ на вечный вопрос, "что такое Левиафан и что каждый делает?", как говорят, Развился. Это и несколько точно и горькое сам обесценивание. Это точно в физическом смысле для преобразования Левиафанов, так же отражение их собственного ума как их наследие. Развитие видимо в преобразованном теле и как новая и уникальная Адаптация и способности. Все же запрос его, Развитие - горькая сатира Племена, Развитие, не наследственный. Хотя это может преподаваться, что каждый Левиафан должен изучить его снова. Большая часть Развития никогда не видит второго сторонника и хотя некоторые сформировали основание Легионов, ни один не

выдержал испытание временем. Проницательному наблюдателю слово Развитие только демонстрирует тысячелетия Племена долгий отказ обоснованно развиваться.

[отредактировать]

Создание развития

Первый шаг к созданию Развития для игрока, чтобы объяснить группе их философию характеров того, что Левиафан и что это - место в мире. Это может быть исключительно определенным "Левиафан, живущее грузовое судно и торговец" или что-то более широкое. Эта Философия будет, вероятно, связана со Школой Левиафанов после всего, Школа в глубине души, как Левиафан ищет жизненный план. Развитие - жизненный план.

Как только философия написана Развитие должны шифроваться, механические эффекты. Все эффекты должны отразить основную философию. Вы только получаете контроль над электричеством, потому что Вы думаете, что это полезно, электричество требует сильного стремления к человечеству и причине или электричеству на практическом смысле. Для группы, кто играет хорошо вместе один очень подлинный выбор, для игрока, чтобы описать философию и остальную часть их характера группы, чтобы построить развитие.

Развитие имеет следующие эффекты.

Левиафан добирается +2 до всего Преобразования, сыплет одно руководство или +1 в обоих направлениях.

Левиафан создает три уникальной Адаптации, оцененную в один, три и четыре точки. Иногда они - внешняя генетика Левиафана и действительно уникальны, но часто они доступны другим.

Левиафан получает одну действительно уникальную власть, которая существенно изменяет природу Левиафана.

Левиафан добавляет два новых Разрушения Спокойствия к диаграмме. Один в семь или ниже и один в пять или ниже.

Приобретение Развития часто является хорошим оправданием за покупку точки Спокойствия, конечно многие Самые спокойные и моральные Левиафаны Развились, но тогда у некоторых Племен большинство злых монстров есть Развитие. Не все ответы - хорошие ответы.

[отредактировать]

Типовое развитие

[отредактировать]

Дэйви Джонс, червь завоевателя

Школа Пропasti чувствует, что Племя не вписывается в этот мир и стремится найти где-нибудь, что это может звонить домой. Дэйви Джонс был просто более буквальным в своем поиске. По длинной жизни Дэйви исследовал десятки других сфер, ищущих где-нибудь кроме Отчуждения, где он мог действительно чувствовать дома. Преступный мир был бы другим кризисом, пока он не встретил, что-то и заключил контракт.

Теперь Дэйви Джонс служит psychopomp, его работа - к shepard души мертвых и как награда, его работодатель предоставляет ему время как смертный человек. В этой манере у Дэйви есть место, где он соответствует. В то время как на часах Дэйви пытается избежать людей, придерживаясь моря или под землей. Даже сосредотачивая его усилия на людях, которые умерли в море, или по крайней мере чьи тела закончились в море, он проводит больше времени на суходоле, чем он хотел бы.

Появление: трудно сказать точно, куда Дэйви Джонс произошел из, он потратил так много времени, путешествуя, вне которого его акцент и особенности являются соединением со всех континентов, и даже несколькими местами. Большинство людей размещает его как из Карибского моря. Если он фактически не родился там, его семья, конечно, прибывает из области. Если спрошено он, вероятно, скажет что-то вроде, "я от того, везде, где я необходим" или если не на дежурстве "я откуда-либо с хорошим напитком", если он находится в хорошем настроении, он мог бы принять толстый ямайский акцент для случая.

Дэйви - ранний человек средних лет в ярко цветной одежде и дредах. Он держится с видом кого-то, кто видел больше трагедии, чем какого-либо человека можно спросить и все же как прибывший в мир с миром и его местом в нем. В его Идеале Дэйви - огромный червь, столь же белый как отбеливаемая кость и покрытый лицами. К Левиафану они или родовые или невыразительные, но люди часто не забывают видеть мертвых любимых и хотя они забывают слова, они не забывают слышать сообщения из-за. Наблюдение Дэйви Джонса в его Идеале замечательно: он - что-то бесконечное, ужасное чрезмерно, но также и естественный. Полностью неизбежный, пока единственный ответ не принятие, и жить некоторое время дольше.

Повествующие Намеки: поведение Дэйви зависит от того, при исполнении служебных обязанностей ли он или от часов. Выполняя его обязанность Дэйви, вероятно, будет вежлив, но вообще незаинтересован чем-либо помимо помощи его текущему клиенту. Когда он превращает в наличные часть своего сэкономленного времени, Дэйви Джонс ищет товарищеские отношения, Вы, вероятно, нашли бы его в радушном пабе, где незнакомцы разделяют напиток и беседу. Когорта могла легко быть теми незнакомцами, поскольку Дэйви так же счастлив трепаться с семьей как с другими людьми, но пытающийся попросить его совет или помощь с большими проблемами просто заставит Дэйви сменять тему к более смягченным вопросам. Если проблема кажется достаточно опасной, он может решить покинуть город полностью, никто не может исчезнуть вполне как Дэйви Джонс.

Кроме пьющего приятеля или, возможно, горького примера очень высокого Левиафана Спокойствия (копирование Дэйви действительно звучит неловко как, получают работу) есть богатый повествующий потенциал для встречи Дэйви Джонса в результате его Обязанности. Когда характер, кажется, освобождает прикосновение с человечеством, возможно, потерянный любимый мог бы подняться как один из клиентов Дэйви. Более темное прикосновение может вовлечь одну из жертв Левиафана или Возлюбленного, освобожденного от их навязчивой идеи в смерти и требовательном закрытии прежде, чем они перейдут. Они, вероятно, не будут требовать борьбу, если Дэйви не сделал серьезную ошибку, он пытается придерживаться клиентов, он чувствует, что может помочь, и это не включает тех, кто требует насилие. Частично, потому что он не жестокий человек, частично потому что он не знает, как бороться.

Признаки: Разведка 2, Остроумие 3, Решение 3, Сила 2, Ловкость 4, Стойкость 3, Присутствие 2, Манипуляция 3, Самообладание 5.

Навыки: Академики 1, Исследование 3, Тайные 5 (Призраки, другие сферы), Легкая атлетика 3, Хитрость 2, Выживание 4 (океан, преступный мир), Сочувствие 2 (Клиенты), Выражение 3, Запугивание 1, Убеждение 3, Социализируют 4 (по напиткам), Streetwise 2, Отговорка 2.

Напряжение: Oceanid

Школа: пропасть

Преисподняя: 4

Достоинство: вера

Недостаток: ненасытность

Спокойствие: 9

Защита: 3

Здоровье: 8

Размер: 5

Скорость: 11

Инициатива: 9

Сила воли: 8

Каналы: Некоронованный Король Рыбака (После Реки Стикса 3), Бог Моря, Возрождение Идры (Возродившийся Корпус 2, Возвращение Страха 3), Жидкий Символ Изящества, следит в

Движении, Крови в Воде (Посланная из Смерти 1) Глаз Вечного Шторма, Требование Глубин (Банкет Червей 4), Выносливость Мировой Змеи, Никакие Тайны Плоти.

Другие Достоинства: Ресурсы 1, Завсегдатай кабаков 1, Приглушенный След 1, Мандат Столпотворения 1, Дыхание Lungfish 1, Смысл Руководства 1, Контакты 3 (Предприниматели, Кладбище Грундскиперс, Частные Детективы)

Расширенное Преобразование: +2 к становлению более человеческим.

Уникальные Разрушения: 6: Насильственно беря призрака Преступному миру. 4: Разрушение призрака.

Уникальная адаптация:

Посланная из Смерти (О, Кровь в Воде): Дэйви может пахнуть, если труп принадлежит активному призраку, с Кровью в Воде он может пахнуть от далеко.

После Реки Стикса (ООО, Некоронованный Король Рыбака): обязанности Дэйви иногда требуют, чтобы он вошел в Преступный мир. Он может сделать это просто, копая, тратя пункт Ихора и катя Преисподнюю.

Если Вы обладаете Духом: Едоки Греха или Книга Мертвых. Дэйви Джонс может туннель в Коренные Глубины. У него нет специальной способности пересечь реки или ворота Преступного мира, хотя по усмотрению рассказчика он мог бы быть в состоянии заплатить за услуги перевозчика на "счете компании".

Банкет Червей: (ОООО, Требование Глубин): съедая труп Дэйви Джонс становится Якорем, поскольку это - призрак. Даже для Дэйви Джонса существенная природа Левиафана делает это опасным, Призрак должен катиться, как будто они передали Грех с разрядом, равным их текущей Этике каждые 10 + дни Сопротивления. Дэйви может видеть и общаться с любым призраком, он поставлен на якорь также. Дэйви может освободить призрака, тратя пункт Ихора, никакой рулон не требуется.

Уникальная способность Дэйви Джонса - способность к туннелю через землю на его регулярной скорости подробно 3 или Ниже. Пока он ниже почвы, Дэйви считают затопленным в целях

предотвратить утечку Ихора в Идеале, но не по любой другой причине. Глубина 6 повторений Некоронованного Короля Рыбака не будет функционировать в то время как тоннельный переход.

Отдельный от его Развития его сделка. Для каждого призрака он помогает идти дальше (решая его Якоря, таща его преступному миру, это не имеет значения), что Он вознагражден одним днем (восход солнца к закату) или однажды ночью (закат к восходу солнца) как человек. Никакой След, Преобразование, Остатки, ничто. Это не врожденная способность к Дэйви, но оплате от любого бога смерти, на которую он работает. В соответствии с условиями, в то время как человек Дэйви Джонс просто не может быть убит. Хотя серьезные раны болезненные и могут выводить из строя. Раны не исчезают, как только он возвращается к тому, чтобы быть Левиафаном также. Никто не знает то, что произошло бы, если бы кто-то попытался сжечь или иначе стереть его тело, возможно работодатель, обратится к более активному вмешательству.

[отредактировать]

Слухи о черве завоевателя.

Дэйви, да я знаю о нем. Я знаю, что он был не всегда рабом, который он теперь, он раньше был настоящим фанатиком, Школой Солнца. Когда он нашел преступный мир, он собирался вторгнуться в него, он был уверен, что Прародители были пойманы в ловушку там, и он собирался спасти их. Он изучил что-то там и когда он возвратился, он был, хорошо Дэйви Джонс. Люди все еще спрашивают его, что, никто никогда не видит их снова.

Вы думаете, болтаясь с призраками, жуткое, это - ничто. Вот реальный похожий на привидение материал о Дэйви Джонсе. Одно время Дэйви делал свою работу для группы призрачных детей, они не могли идти дальше, пока они не получили месть на парне, который убил их. Таким образом, Дэйви поймал парня и сделал что-то ему, теперь он не может умереть. Когда-либо. Дэйви прикрепил его у основания моря, он будет тонуть до конца мира.

Вы когда-либо встречали Дэйви, когда он человеческий? Именно поэтому он делает свою призрачную вещь, он добирается, чтобы провести время как человек, только Вы никогда не рассматриваете его как человека больше. Я слышу, что он экономит, пока он не может провести достаточно времени как человек, чтобы умереть от старости. Я не знаю, почему он хочет это, но я полагаю, что он знает что-то, что мы не делаем. Вы думаете, что он интересуется обучением замена?

[отредактировать]

Колхида, Starborn

Колхида плавала к звездам. Он собрал свою Когорту, преподавал им тайны его Развития и сбежал из опасностей Земли искать прибежище в океанах пространства.

Он был не всегда жителем космоса, конечно, история Колхиды начинается в древних временах на краю Черного моря в городе Ризэйон теперь под названием Повышение. Это начинается с человека по имени Полемон.

Polemon был астрологом и шарлатаном, в то время как в Море Темноты есть те, кто может предсказать будущее в звездах, которыми Polemon не был среди их числа. Вместо этого у него были находчивость и сладкий язык. Как был способ образованных мужчин в такие времена, он жил за счет патронажа и очаровал его хозяев с пророчеством к их симпатии. Вовремя его гармоничное существование было закончено появлением его неотъемлемого права. Его наследие принесло Polemon истинный подарок пророчества, которое его известность вырастила и также - Рвение тех, кто следовал за его словом. Он вырос, чтобы полагать, что истории сказали о себе и взяли имя Колхида после королевства его рождения.

Колхида плавала Черное море, вступающее в контакт с его Кузенами через обаяние и силу осуждения, его верования в единство звезд, потоков и Племена стали доминирующими верованиями местных Левиафанов. Возбужденный, хотя умение ориентироваться Племя процветало до как всегда, оно было принесено низко возмездием от человечества и внутренних подразделений. Сбор его самых лояльных последователей, из которых сбежала Колхида, он сбежал, пока он не плавал сама Земля.

Появление: Колхида - человек в броске от средиземноморской формы с темными волосами и маслиной, окрашенной кожей. Хотя однажды худой человек с ученым строит, он - Bahamutan и за эти годы превратился в гору человека. Его идеал - кит, крытый в черные весы, которые пылают с переливающимися лучами когда поражено солнцем. Сложенный с воздействиями micometeor и посыпал морозом кометы, он не похож ни на что из этой Земли.

Повествующие Намеки: тайна - то, что Колхида - в глубине души трус. Он скрывает его очень хорошо, конечно. Если он мог Колхида разрывать отношения с Землей и даже его Когортой полностью, чтобы скрыться в пустоте между звездами. Поскольку это, он остается в пределах солнечной системы и использует свой Култ еды движения Астрологов оптом к скрытым местоположениям в подготовке к его возвращением в Землю. Он поддерживает свой Култ от расстояния до его мечтаний, эти мечты страхуют намного больше любительских астрологов, и астрономы мельком увидели, чем должно быть возможным.

Другая тайна - то, что изоляция вела Колхиду довольно безумной. В его более ясные моменты он - все еще блестящий Левиафан, который бережно хранил его Когорту в течение многих столетий и номинально лидера. Другие времена он верит звездам, говорят с ним в бессловесной музыке и формах в пределах их огней, прося его лояльность в непостижимой божественной повестке дня. Нет никакой большой мудрости здесь, это заблуждение сумасшедшего, и их диктует, принудили

его культ сталкиваться с последователями земных Левиафанов и почти показали его Когорту человечеству несколько раз.

Если Вы должны бороться с Колхидой, она платит, чтобы узнать об Астрологии для в его безумии, которое он планирует вокруг знаков и предзнаменований, а не его собственной божественной перспективы. Если Вы слышите ramblings немного безумного астролога, который слышит, что звезды в ее мечтах слушать близко для Колхиды коснулись тех мечтаний и, возможно, показали намек его планов, но не становятся слишком близкими для таких мечтаний, приводят к безумию и вербовке в Культ Колхиды.

Признаки: Разведка 2, Остроумие 3, Решение 2, Сила 2, Ловкость 2, Стойкость 5, Присутствие 2, Манипуляция 2, Самообладание 4.

Навыки: Академики 2, Медицина 1, Тайные 4 (Астрология), Политика 1, Наука 1 (Астрономия), Легкая атлетика 4 (Звездное плавание), Ссора 2, Огнестрельное оружие 1, Хитрость 1, Выживание 3, Анимэл Кен 2, Выражение 2, Streetwise 1, Отговорка 3.

Напряжение: Bahamutan

Школа: пропасть

Преисподняя: 4

Достоинство: благоразумие

Недостаток: лень

Спокойствие: 4 (Шизофрения, Фиксация [Глаза - чистый черный и столь же пустой как пустота]).

Защита: 2

Здоровье: 11

Размер: 6

Скорость: 9

Инициатива: 6

Сила воли: 8

Каналы: Сверкающие Глаза Суждения, Семья Ороборуса (Божественная Перспектива 2, Плавающая Море Звезд 4), Глаз Осторожного Божества (Мажущий Пророка 4), Некоронованный Король Рыбака, Танец дождя Бури (Непристойные Конфигурации 3, Ломая Цепи Силы тяжести 3), Глотая

Солнце (Длящийся Темноту 1, Сумерки 2) Бог Моря, Матка Терроров (Дрид Чемпион 1), Перемена Сталкера Скрывается (Сломанная Линза 3, Промых Боком 4) Кровь в Воде, Коварном Существо, Проникая в Завесу Дремоты, Жизненную основу Титанов (Гора Шла 4), Выносливость Мировой Змеи (Один для Дороги 1), Никакие Тайны Плоты.

Знания Eldrich: 4

Другие Достоинства: Опасный Смысл 2, Задумчивое Мышление 1, Смысл Руководства 1, Гигантские 4, Железная Стойкость 2, Культ (Числа 4, Рвение 3, Усердие 2, Предложения 1, Решительные 2), Божественная Прерогатива 2 (Тайных), Глубоких Следа 2, Жидкая Форма 1, Семейная реликвия 3, Порочное Наследие 1.

Расширенное Преобразование: +1 в любом направлении

Уникальные Разрушения: 5: быть замеченным человеком, который не является Любимым в то время как преобразовано. 4: Расходы больше чем недели на любой планете, опасной для Племени.

Уникальная Адаптация: И Один Для Дороги (О, Выносливость Мировой Змеи): Колхида только должна поесть и пить как только каждые приблизительно четыре месяца, как измерено его обычным уровнем деятельности и включая дополнительный хлеб насыщенный от солнечной энергии. Эта Адаптация не уменьшает количество еды, он требует, чтобы это просто позволило ему есть ценность нескольких месяцев внезапно.

Ломая Цепи Силы тяжести (ООО, Танец дождя Бури): Подробно 6 Колхиды может полететь, создавая и плавая через след искривленного пространства-времени. Однако, в пределах атмосферы планеты он не очень хорош в нем. Когда слишком близкий к планете или звезде что-либо более сложное, чем полет в прямой линии или медленно превращение на месте автоматически становится шансом, умирают. В космическом удовольствии, летящем как плавающий включая любые премии к плаванию от Каналов и Адаптации

Плавая Море Звезд (ОООО, Семья Ороборуса, требует Божественной Перспективы, Танца дождя Бури): Колхида может видеть, провести и крутить потоки пространства-времени, чтобы совершить невероятные поездки в небольших количествах времени. Хотя его фактическая скорость движения не увеличивается, он преодолевает дистанцию по средней норме, равной скорости, равной временам скорости света его возведенная в куб Преисподняя. Индивидуальные части его поездки могут быть значительно быстрее или медленнее. Эта способность разрушена вопросом и только работает в вакууме.

Уникальная способность Колхиды - его адаптация тел к космосу. Подробно 6 его тел не требуют кислорода и в то время как он освобождает Ихор, в то время как за пределами воды, если он находится в космосе (по крайней мере 100 км) эффект в широком масштабе уменьшен до простого одного Ихора в дни Стойкости, на земле он может пойти менуэты Стойкости 3 раз прежде, чем освободить Ихор, достаточно времени, чтобы достигнуть пространства. Колхида также в состоянии к подаче солнечной энергии, но этого недостаточно, чтобы выдержать его, это просто уменьшает его продовольственные требования.

[отредактировать]

Врезка: когорта Starborn

Колхида - член нетипично большой и возможно arrogant, учитывая их привычки обозначения, Когорта, состоящая прочь:

Лэбиринтос: обжора. Жаждет богатства и удовольствий земли, но жаждет его собственного длительного существования слишком много, чтобы рискнуть им - хотя он был бы главным образом легко соблазнен от небес по сравнению с его когортами. В древние прошлые дни ему поклонялось как бог человечество в южноатлантических морях и действительно хочет вновь пережить его дни славы, но слишком боится Marduk (кто очень почти убил его прежде, чем он убежал) возвратиться. Лэбиринтос играет в опасную игру попытки управлять людьми с высокой технологической властью получить влияние и последователей на Земле, даже при том, что он должен удостовериться, что замел свои следы намного более тщательно, чем другие. Был влиятельный член Школы Глины во время его пика.

Loki: После того, как проводимый главным влиянием по cultists в Североатлантическом, превосходный планировщик и может легко достигнуть самых сложных схем когда по сравнению с его когортами. Методы "тотальная война" и могут эффективно и тщательно скоординировать все его земные ресурсы, чтобы осуществить прекрасную схему. Предпочитает, чтобы тонкость вызвала в почти всех ситуациях. Не был бы пойман мертвый на Земле снова и фактически предпочитает его новый дом очень по землям предков его отцов. Loki - одно наиболее вероятное, чтобы сшить конфликт между Leviathan и Starborn, или среди Starborn, чтобы получить власть и последователей для себя или акта как с готовностью очевидный антагонист. Любая прямая связь между ним и норвежской мифологией туманная настолько же лучше всего, и он так же вероятен быть тезкой Бога как наоборот.

Karkata: Согласно легенде, Karkata был помощником и когортой Идры и сбежал к звездам, когда он был убит людьми, наряду с потомством Каркэты. Из-за этого она имеет очень, очень большое недовольство против человечества, и она мстительна и полна решимости заставить их заплатить очень злобно и очень медленно для остальной части ее существования. Ей схемы не просто средство для выживания: это - окупаемость. Она среди своей семьи маловероятно, чтобы выбрать конфликт с земным левиафаном и френовально потратит ресурсы и ихор на создании жизни для человечества, просто немного хуже в любом случае, она может.

Нил: Утверждает, что реку действительно называли в честь него, хотя это честно, возможно, было наоборот. Так или иначе, имел забавное ограничение как бога изобилия на устье реки в Африке.

Они получили то описание его головы крокодила просто право. Самое простое, честная из его группы, любит давать противникам "справедливый шанс" против него (хотя то, что справедливый шанс, может измениться на его расположении), и вероятно рассматривает его ситуацию как большую, расслабляющуюся игру, чтобы коротать столетия.

Shala: действительно не имеет большого стремления кроме следовать за ее родственной Фемидой, пожелания. Заканчивает тем, что делал трудную работу, как командование незначительного Возлюбленного на Земле, чтобы сделать незначительные задачи. Действительно не имеет большого стремления, и согласится с потоком любой ее сестры группы и верно удовлетворен, чтобы сделать так. Никогда не имел большое влияние на земную культуру, но действительно не хотел его.

Фемида: Judicator. Единственный ее вида с названием. Ее единственная цель среди этих Двенадцати состоит в том, чтобы просто уладить споры прежде, чем они будут расти во что-то неконтролируемое, которое могло скомпрометировать их всех. Ее решения быстрые и решающие. Она, наряду с Колхидой, является самыми близкими вещами, которые они имеют лидерам. Никакой из них редко не будит большую часть ноги на других, потому что Колхида испытывает недостаток в предвидении, и Фемида испытывает недостаток в хорошей инициативе, как бы то ни было.

Mulgirtab: Требования быть самым старым и самым сильным. Лично убитый древний герой Орайон в довольно эпическом древнем сражении. Не будет позволять никому забывать об этом. Только Земля, из которой сбежали, когда он пришел к заключению, которое остающийся было безнадежно. Один из самых жутких из этих двенадцати, Mulgirtab управляет использованием люди Reanimant как "палка" Любимым группам группы на земле, поскольку финал "вворачивает Вас" к Marduk, и в основном тот, который преподавал другим Ритуал, чтобы Возвратить к жизни мертвый Ихор использования. Когда он и Karkaṭa сговариваются, напряженно ожидают.

Ixion: Действие через Возлюбленного назвало Хирона, Ixion был тем, который придумал схему Astrology во-первых, обучающие люди только элементарные части Ритуалов, чтобы сделать их легче и более уязвимыми для Следа. Также, он является самым квалифицированным в управлении людьми и сборе урожая Ихора, и имеет самые сильные ритуалы своих товарищей.

Kumbha: не хотел оставлять его домашние воды планеты, был вызван и запуган, чтобы участвовать Колхидой как передовой эксперт Школы Пропasti его поколения, Kumbah - эксперт по Отчуждению и был взят к звездам из-за его интуитивного знания его. Остается полунесклонным участником, над которым другие запугивают.

Евфрат: Сбежавший планета из-за проблем с Тифонами - а именно, ее сын стал Тифоном, исследуя отчуждение и убил остальную часть их Когорт. Из-за этого, имеет огромное недовольство против Тифонов и потратит ресурсы, борясь с ними (обычно использование Reanimants потухших и влиятельных существ). Это означает, что она - один из нескольких ее участников, что Злое Племя может "зависеть" от, и довольно многие из них могут открыто поклоняться или уважать ее как положительная сила. Редко или никогда использует Любимый.

Макага: Управляемый как очень влиятельный Культовый лидер в древнем Индийском океане. Был вынужден сбежать в Атлантику, когда некоторые Тифоны напали на основания ее Культа власти. Имеет, когда-то или другой, имел Культ, работающий на, по крайней мере, каждом континенте однажды. Является самым знакомым с морями и землями Земли, и вообще всегда имеет

резервный план. Макара помещает "инвестиции" в человечество, помогая ее Любимым фирмам начала, городам или карьерам и способствуя косвенному Культуре личности, базируемому вокруг них. Будет backstab другие Двенадцать, смотря на них, но ее широта знания, стремления и Парамант слишком ценна, чтобы пожертвовать за ее относительные мелкие предательства.

[отредактировать]

Фонарь монаха, морской ангел

Школа Солнца - религиозная связка, и Фонарь Монаха - один из мальчиков плаката для этого трюизма. Он - настоящий сторонник в Primordial Waters и Tiamat и ее детях. быть поднятым как твердолобый евангелист, тем не менее, он не соглашается с целым, "разрушает это разбавленное Создание" аспект его наследия.

Таким образом, он стремится быть хорошим и распространить слово Прародителей, которое хитро, чтобы обойтись без того, чтобы походить на фаталиста и сумасшедшего. Все равно им управляют, чтобы накопить маленький культ, кто он главным образом придерживается хороших путей.

Расширенное Преобразование: +1 к преобразованию в любом направлении.

Уникальные разрушения:

6: Пренебрежение возможностью выполнить Достоинство.

4: Отрицание существования Прародителей.

Уникальная адаптация:

Зло Не Предоставляет Награды (О, Сверкающие Глаза Суждения, требует Фонаря Позора): В Глубине 1 и ниже, Фонарь может потратить пункт Ихора. Если характер выполняет Недостаток в пределах Следы Фонаря, он не получает пункт Силы воли, и вместо этого теряет пункт Силы воли. Цель не может получить Силу воли от выполнения его Недостатка для остальной части сцены.

Спокойные Воды, Спокойная Душа (ООО, Глаз Вечного Шторма): В Глубине 3 и ниже, Монах может автоматически преуспеть при попытке сопротивляться эффектам расстройства, тратя пункт Ихора.

Привилегированный Сын Nunet (OOOO, Жидкий Символ Изящества, требует Жидкого Уклонения):
В Глубине 2 и ниже, делая действие Доджа Монах может рефлексивно потратить 1 Ихор, чтобы
отлично избежать нападения. Фонарь может сделать это как много раз за поворот как половина
его Преисподней, окруженной.

Уникальная власть Фонаря монаха предоставляет ему божественную награду за сопротивление
его основным убеждениям. Однажды за историю, когда Монах выполняет свое Достоинство, он
полностью снова наполняет свой бассейн Ихора в дополнение к его бассейну Силы воли.

[отредактировать]

Слухи монаха

Безумный человек. Он скрывает его хорошо, но он уходит глубина и быстро. Word на улице, он
подобран это сумасшедшее понятие, что он "спасает" людей, беря их в его культ. Он - одна
неосмотрительность далеко от движения абсолютно старо-школьного, фанатик огня-и-
самородной-серы, и когда он делает, люди собираются заметить.

Когда-либо см. Бойцовский клуб? У Тайлера Дердена ничего нет на проповеднике. Он спал все
меньше и меньше, и жаль задницы в его культе запутываются. С'mon, давайте пойдем, крадут
некоторых космических обезьян.

Он говорит с некоторыми очень странными людьми, нашим Монахом. Только другая ночь я видел,
что он болтал далеко с некоторым бледным парнем в Катафалках. Казался чем-то вроде сухого
парня, смотрел на его напиток как он, съел его собаку или что-то.

[отредактировать]

Эмма и Сьюзи, сестры молнии

Эмме и Сьюзи не было легко Появляться. Их наследие было принесено к выдающемуся
положению, когда молодые сестры сначала установили в море на семье, пересекающей под
парусом поездку. Трагически обе сестры начали прятать яд, пойманный в ловушку в
непосредственной близости, которую их человеческое семейное здоровье начало ухудшать и
знание, что они были ответственны, сестры перенесли вспышку после вспышки. Только после
достижения их Идеала сделал преодоленную человеческую привычку их инстинктивного знания, и
сестры отплыли, было уже слишком поздно для их семьи.

Двоюродные братья, чтобы найти сестер были из Школы Солнца. Это не должно удивить, что сестрам не нравилась идея уважать наследие, которое взяло их семью от них и таким образом, Таксон назвали, чтобы представить сестер их Племени. Они оставили членов Школы Глины, надеющейся возвращать часть связи с человечеством, которое они поэтому недавно потеряли.

Хотя Глиняная Школа была правильным выбором, это все еще не выполнило их потребности. Независимо от того, кого они изучили с, или что они попробовали, они были неспособны просто наслаждаться человеческим контактом, как равняется. Они решили, что, если бы они не могли бы быть частью человеческого общества, они показали бы себя и существовали бы в принятии и симбиозе. История закончилась бы здесь, как с таким количеством других молодых Левиафанов, пожранных их семьей, чтобы держать гнев человечества от племени, если бы не события их "выхода". В тумане шторма, который срубил линии электропередачи, сестры попытались пригласить вниз молнию, пока ремонт не мог быть сделан (что они полагали, что эта помощь замечена как знак, который их умы уже взломали), освещение действительно снижалось, но в сестер и это осталось там с тех пор.

Мирный симбиоз, могло бы казаться, работал бы, сестры, у обоих есть рабочие места как живущие генераторы в силовой установке. Глазом на прибыль управление было счастливо делать скидку на их психологические и сверхъестественные потребности. Все же в тених влиятельные игроки смотрят, многие тайные неприкосновенность сестер от древней слабости Племени, и еще многие боятся, что полу тайна обречена потерпеть неудачу и стремиться вмешаться.

Появление: Сестры Молнии похожи на белокурых синих пятнистых ангелов после того, как жизнь провела год, сбивая их. Эмма идет с неприкосновенным уверенным видом и руководством, испорченным паранойей и агрессией, когда она улыбается своя часть губ, чтобы показать острые подобные игле зубы. Сюзи бледна от запавших глаз и немного впалых щек, ее глаза редко поднимаются с ее ног и ее голоса от шепота.

Когда Преобразованная Эмма - огромный угорь, потрескивающий с электричеством, большими недьявольскими глазами и коричневыми как грязь кокцидами, которые отражают свет как будто металлический. Сюзи, кажется, снижается далее в себя, кости распадаются, и плоть поворачивается, чтобы оросить, ее Идеал - медуза, столь прозрачная, что почти является расширением воды, а не живого существа в своем собственном праве.

Повествующие Намеки: Сестры Молнии вызвали вполне движение в Племенных водах, они, вероятно, лучше подходят как центр истории, чем как понижение характеров, так как они, вероятно, станут центром племенной политики в окружающем пространстве. При обычных обстоятельствах Левиафан, пытающийся выйти будет убит туалет, но уникальная способность Сестры вызвала безвыходное положение между не желающими потерять возможность электрического сопротивления, те, кто хочет их убитый и значительно более многочисленная

группа, кто не желает рискнуть нападать на Кузенов, кто небрежно владеет их самой большой слабостью.

Как игроки вписываются в это? Если Когорте нравится идея закончить древние военные действия между человеком и Племенем, Сестры могли быть баннером, чтобы сплотиться вокруг, по общему признанию их психологическое состояние не является лучшим, но как написано, если не тянувший в какие-либо заговоры они находятся на пути. Игра союзников Сестер поместит Когорту в центр массивной паутины интриги, когда сильные Левиафаны прибывают из повсеместного, альтернативно это могло играть как Ссора Cthulhu. Да много сильных Левиафанов прибывает, но электричество идет, Вы - сторона. Рассказчики, которые хотят увеличить доли, могут рассмотреть весь Легион, формирующийся вокруг сестер и обещания согласования с человечеством, это не был бы первый раз Легион, сосредоточенный вокруг Развития.

Эмма: Разведка 2, Остроумие 2, Решение 3, Сила 4, Ловкость 2, Стойкость 2, Присутствие 3, Манипуляция 2, Самообладание 1.

Навыки: Медицина 1, Тайные 2, Наука 1 (электричество), Легкая атлетика 3, Ссора 3 (схватка), Огнестрельное оружие 1, Хитрость 2, Выживание 2 (Океан), Запугивание 3 (молния как пунктуация), Социализирует 1 (со знающими людьми), Убеждение 1, Streetwise 1, Отговорка 1.

Напряжение: ню

Школа: глина

Преисподняя: 3

Достоинство: сила духа

Недостаток: гнев

Спокойствие: 4 (Подозрение [подобные игле зубы], нелогичность)

Защита: 2

Здоровье: 7

Размер: 5

Скорость: 11

Инициатива: 3

Сила воли: 4

Недостаток: предотвращение (активирующий проклятие жаб)

Каналы: Некоронованный Король Рыбака, Являющийся Исконной Воды (Глубокая Батарея 1, Потрескивающий Упрек 4), Котел Неба (Всепогодная Плоть 1, Копье Небес 3), Что Отвратительная Сила, Смертный Пожирающий Склад оружия (Зияющий Утроба 2), Плоть Прародителей, Проклятие Жаб (Владелец Проклятия 2).

Другие Достоинства: Ресурсы 3, Статус 2 (Электростанция), Союзники 3 (Электростанция), Уловка 1
Ссоры, Приглушенный След 1.

Сьюзи: Разведка 4, Остроумие 3, Решение 1, Сила 2, Ловкость 3, Стойкость 2, Присутствие 1,
Манипуляция 2, Самообладание 3.

Навыки: Академики 1, Компьютер 2, Тайные 2, Наука 3 (Электрический), Легкая атлетика 3,
Огнестрельное оружие 4 (Молния), Хитрость 2, Выживание 2 (Океан), Анимэл Кен 1, Сочувствие 2,
Отговорка 1.

Напряжение: ню

Школа: глина

Достоинство: вера

Недостаток: ненасытность

Преисподняя: 3

Спокойствие: 4 (Беспокойство)

Защита: 2

Здоровье: 7

Размер: 5

Скорость: 11

Инициатива: 8

Сила воли: 4

Недостаток: предотвращение (активирующий проклятие жаб)

Каналы: Некоронованный Король Рыбака, Являющийся Исконной Воды (Глубокая Батарея 1, Потрескивающий Упрек 4), Котел Неба (Всепогодная Плоть 1, Копье Небес 3), Моногамный Хозяин

Всего (Огнестрельное оружие), Перемена Сталкера Скрывается (Омраченный Глаз 3), Проклятие Жаб (Владелец Проклятия 2), Энергия Разносторонних Королей.

Другие Достоинства: Ресурсы 3, Статус 2 (Электростанция), Союзники 3 (Электростанция), Быстрые Отражения 2, Опасный Смысл 2, Приглушенный След 1.

Расширенное Преобразование: +2 к становлению более человеческим.

Уникальные разрушения:

5: Рассмотрение или люди или Племя как неотъемлемо выше другого.

5: Создание Beloved или Ahab, даже случайно.

Уникальная адаптация;

Глубокая Батарея (О, Будучи Исконных Вод): В Глубине 2 и ниже, прикосновение Левиафана может обеспечить электрическое обвинение, достаточное, чтобы привести электрическое устройство в действие ее Размера или меньше. Она должна поддерживать контакт, чтобы сохранять устройство приведенным в действие, и этот контакт повредит устройство в течение сцены – эффективно причинение электрического ущерба, равного Преисподней Левиафана. Достаточно укрепленные устройства (Те с Длительностью, больше, чем Преисподняя), не берут Повреждения.

Копье Небес (ООО, Котел Неба): Подробно 3 и ниже, Левиафан может израсходовать 1 Ихор, чтобы напасть на противников с болтами закливаемой молнии, это требует грозы или большого количества окружающего электричества. Левиафан катит Разведку + Огнестрельное оружие + Преисподняя, оштрафованная Защитой цели. Это нападение электрическое и поэтому игнорирует большую часть брони и имеет малую дальность (Преисподняя левиафана x 10) дворы, средний диапазон дважды что, и большое расстояние четыре раза малой дальности. Это наносит ущерб избиения и имеет Ошеломить собственность. Левиафан с Потрескивающим Развитием Упрека может использовать ее собственное тело в качестве источника электричества подробно 6.

Потрескивающий Упрек (ОООО, Являющийся Исконных Вод): В Глубине 6, запах атмосферы окружает Левиафана и зажигает потрескивание между ее кончиками пальцев и охотой из ее рта, когда она говорит. В этом пункте противники, которые ударяют разоруженного Левиафана или с

проводящим оружием, терпят ущерб избиения, каждый умирает за Преисподнюю. Это повреждение электрическое в природе. Те, которые схватываются ее, страдают, как будто они были выставлены постоянному потоку (Мир Темноты, pg. 178). Невооруженные нападения наносят электрический ущерб.

Уникальная власть Сестер состоит в том, что они преодолели уязвимость Племени для электричества. Против электрического Повреждения они полностью неуязвимы к Избиению Повреждения и имеют Длительность, равную их Преисподней против Смертельного Повреждения, в дополнение к любой броне от Каналов. Не преобразовывайте Избиение или Смертельное повреждение Ухудшенного.

[отредактировать]

Слухи о сестрах

Они получили огласку, и они - секрет полишинеля, где они работают. Хотите знать, почему они не сенсационные новости? Я услышал, что, когда они начали искать работу, Marduk принес весь завод! После всех этих лет, приезжая после нас с молнией я думаю, что они боятся.

Хорошо я бездельничаюсь, на мгновение это было похоже, что у девочек был шанс, и если у них был шанс, все мы сделали. Но не, оказывается, что половина завода Любимая, они просто достаточно умны, чтобы знать то, что хотят их богини, для них, чтобы фальсифицировать жизнь для двух. Передайте меня другой напиток.

Я болтался около завода, я просто хотел видеть их. Они походят на символ для того, как нас и людей может прожить, но получать это. Я признал некоторых людей вход. Они - Тетя Рэмона Калт, Вы услышали к историям ее программ разведения? Я не хочу быть в середине Рамоны и сестрах Молнии, но это просто заходит слишком далеко. Они - семья, они - просто дети!

[отредактировать]

Gormr, дракон

Согласно себе Gormr имеет Напряжение Jormungandr, возможно единственное живое и оригинальный основатель знаменитого Легиона Намотки Мира. Единое мнение о племени - то, что он говорит дерьмо. Большинство размещает его как потомка Tapaп, но те, кто следует за теорией, что Jormungandr - не что иное как культурное ответвление Bahamut, могли бы разместить его среди Напряжения Бэхэмута, если они не просто думают, что он составляет все это. Что касается его требований, что, чтобы основать знаменитый Легион, самый справедливый бандитизм сырья философии Гормра требования, пытающийся требовать исторической законности. Когда его цель действительно можно назвать, "убивают всех людей", Вы можете видеть, почему они сказали бы это.

Насколько он коснулся объяснения, очевидно для любого, кто не также боится человечества смотреть. Племя родилось, когда монстры Tiamat birthed, чтобы бороться за нее, оно говорит так прямо в Enuma Elish, и их цель остается тем же самым. Разрушите мир человека, чтобы проложить путь для возвращения Исконных Вод. Обе мифологии (да, включая Ragnarok) и массовые события исчезновения показывают, что, как только старая жизнь убита, это создает место для чего-то еще.

Появление: внешность Гормра определена его жизнью. Проживание в самых отдаленных частях Земли не обеспечивает много возможности для моды. Его одежда покрыта слоем после слоя грязи, и его светлые волосы - дикая, дикая и имевшая в наличии высота шеи с единственным сокращением любого оружия, которое он должен передать. Word среди Племени - то, что если дано возможность он моется скорее приятно.

Повествующие Намеки: Если он должен быть веривший, Gormr - основатель Наматывающего мир Легиона и единственный оставшийся в живых Дракона Slayer. Это сделало бы его одним из самых старых и самых опасных живущих Левиафанов. Все же для всей его славы Гормра власти исчез, Легион, который он когда-то возглавил, лежит в немаркированных могилах и его вечном враге: каждый день племена человека становятся более сильными. Gormr впитался к депрессии, пламенное рвение, которое однажды вело его на войну с человечеством, исчезает тлеющие угольки, главным образом, при случае они талант до Ада в поднебесье. До сих пор Gormr победил последствия этого волнения, но кажется, что он становится более беззаботным.

Если Племя должно быть верившее, Gormr - молодая выскочка, которая никогда не приспособливалась к фактам жизни как Левиафан. Он испытал недостаток в самообладании, чтобы жить среди мужчин и обладал слишком большой гордостью, чтобы принять более слабые существа, вынуждающие его к краям в развес чисел. Его попытки сплотить армию против человека разрушились против здравого смысла и так оскорбили, он сбежал из общества Левиафана, чтобы вновь появиться несколько лет спустя развитый и проведение бесполезной войны против человечества. Странно большинство этих историй, кажется, поехало длинный путь, это может быть просто быть результатом Gormr, исчезающий в течение многих лет перед вновь появляющейся половиной пути во всем мире. Возможно.

Безотносительно правды его происхождения Gormr не человек, которого Вы хотели бы встретить. Он мысленно непостоянен, кипит с гневом и ненавией и жизнью, потраченной среди доказательств средств отказа его войны, которые он так вероятен убить, как принимают любое предложение помощи. "Союзникам" Gormr часто просто свидетели его поражения.

Gormr, Основатель Наматывающего мир Легиона: Разведка 3, Остроумие, 2, Решение 6, Сила 9, Ловкость 5, Стойкость 8, Присутствие 5, Манипуляция 3, Самообладание 2.

Навыки: Академики 1 (Мифы об Армагеддоне), Ремесла 2 (Оружие), Тайные 3, Наука 1, Легкая атлетика 4, Ссора 7 (Когти), Огнестрельное оружие 5 (Ярость Тиамата), Хитрость 2, Выживание 3 (Горы), Вооружение 4, Анимэл Кен 2, Сочувствие 1, Выражение 1, Запугивание 6 (Излучает Власть), Убеждение 2.

Напряжение: Jormungandr

Школа: риф

Преисподняя: 10

Достоинство: сила духа

Недостаток: гордость

Спокойствие: 2 (Мания величия, Паранойя [Постоянно выдыхает толстый масляный дым], Депрессия, Фиксация [Видная мигающая мембрана]),

Защита: 2

Здоровье: 14

Размер: 6

Скорость: 19

Инициатива: 7

Сила воли: 8

Недостаток: мания величия.

Каналы: Некоронованный Фишер Кинг, Великодушный Хозяин Всех (Многочисленная Орда 2, Легкая атлетика, Ссора), Инкубация Второго Сам (Легкое Рождение 2, Оппортунистический Паразитизм 4, Травмирующий Паразитизм 3), Возрождение Идры (Возродившийся Корпус 2, Возвращение Страха 3, Пожинают Вихрь 5), Жидкий Символ Изящества, Что Отвратительная Сила (Законное Место 3, Швыряющие бога Сухожилия 5), Пересиливая Силу Титанов (Thunderstroke 2, Откат 4, Раскалывая Поток 5), Привилегия Тирана, Пожирающий смертного Склад оружия (Дикий Центр 1, Разрывая Когти 2, Зияющая Утроба 2, Гуляющая Скотобойня 4), Ужасная Красота Охотника (Спящий Дракон 3), Кровь Охотника (Ярость Тиамата 5), Принимая Дань Резни (Пожирающие душу Челюсти 3, Гуляющая Скотобойня 4), Жизненная основа Титанов (Гора Шла 4), Плоть Прародителей (Адаптация, чтобы Вредить 2, Неприкосновенные 4), Выносливость Мировой Змеи, Энергия Разносторонних Королей (Мощный Ихор 5)

Другие Достоинства: Гигантские 4, Смысл Руководства 1, Уловка 1 Ссоры, Железный Живот 2, Быстрый Целитель 4, Храм (Размер 2, безопасность 3 [скрытый])

Gorgm, Молодая Выскочка: Разведка 2, Остроумие, 2, Решение 3, Сила 5, Ловкость 3, Стойкость 4, Присутствие 3, Манипуляция 2, Самообладание 2.

Навыки: Академики 1 (Мифы об Армагеддоне), Тайные 2, Наука 1, Легкая атлетика 3, Ссора 4 (Когти), Огнестрельное оружие 3 (Ярость Тиамата), Хитрость 2, Выживание 3 (Горы), Вооружение 2, Анимэл Кен 2, Сочувствие 1, Выражение 1, Запугивание 4 (Насилие), Убеждение 2.

Напряжение: Bahamutan

Школа: риф

Преисподняя: 4

Достоинство: сила духа

Недостаток: гордость

Спокойствие: 2 (Мания величия, Паранойя [Постоянно выдыхает толстый масляный дым], Депрессия, Фиксация [Видная мигающая мембрана]),

Защита: 2

Здоровье: 9

Размер: 6

Скорость: 13

Инициатива: 5

Сила воли: 5

Недостаток: мания величия.

Каналы: Некоронованный Фишер Кинг, Великодушный Хозяин Всего (Ссора), Возрождение Идры (Возродившийся Корпус 2, Возвращение Страх 3), Что Отвратительная Сила, Пересиливая Силу Титанов (Thunderstroke 2, Раскалывающая Поток 4), Привилегия Тирана, Пожирающий смертного Склад оружия (Дикий Центр 1, Разрывающая Когти 2, Зияющая Утроба 2, Гуляющая Скотобойня 4), Кровь Охотника (Ярость Тиамата 5), Принимая Дань Резни, Жизненную основу Титанов (Гора Шла 4), Плоть Прародителей (Адаптация, чтобы Вредить 2), Выносливость Мировой Змеи, Энергия Разносторонних Королей (Мощный Ихор 3)

Другие Достоинства: Гигантские 4, Смысл Руководства 1, Уловка 1 Ссоры, Железный Живот 2, Быстрый Целитель 4, Храм (Размер 2, безопасность 3 [скрытый])

Расширенное Преобразование: +2 к становлению более чудовищным.

Уникальные разрушения:

7: Принятие оскорбления, не извлекая компенсацию.

4: Бегство от борьбы.

Уникальная адаптация:

Бесконечная Ярость (О, Пересиливая Силу Титанов, требует Потока Раскола): выполняя рефлексивное нападение согласно Расколу Потока Громр добивается +1, на человека убил, это поднимает половину Преисподней, окружает.

Поднимитесь к Небесам (ООО, Что Отвратительная Сила): Подробно 3 или ниже Gromr имеет массивные кожистые крылья. Он может полететь на своей максимальной скорости, любой Канал, который повышает его способность Плавать также, повышает его способность полететь.

Останки Виктора (ОООО, Принимая Дань Резни): потребляя тело (или пепел) одного Gromr убил лично, он получает Ихор, равный их Силе + количество ущерба Lethal/Aggravated, который они причинили Gromr.

Уникальная власть Громра состоит в том, что он полностью оставил свое водное происхождение. Он не переносит штрафа за то, чтобы быть в Идеале в то время как на суходоле или в небе.

[отредактировать]

Слухи о драконе

Я услышал, что у Gromr есть ядерное оружие! Он просто разлучил субмарину и сделал из с бомбами. Если Вы узнаете, где он скрывается, Вы должны сказать Marduk. Конечно, мы должны сказать Marduk! Вы собираетесь бороться с Gromr? Я не думал так.

Если бы Вы знаете о Легионе Намотки Мира, Вы должны знать, что они никогда не сэкономили бы никого, итак, почему вся девственница жертвует? Это - потому что некоторые люди услышали что после того, как они убили всех, кого они запланировали повторно населить мир. Путем я слышу его, как только Мировые Змеевики были убиты, Gromr пошел прямо, чтобы организовать два, у него есть тысячи яиц к настоящему времени.

Вы привычка верит этому, я не верил этому, но Gromr сдался. Он принимает на работу на одну великолепную миссию самоубийства. Но получите это, он не пытается снять город с ним, его всего шесть мужчин. Он, которого привычка говорит кто, но он не думает, что может взять их один. Я не иду около никого, кто раздражает Gromr, но если Вы идете, говорите мне, кто более страшен, чем ставивший заслон богами дракон.

[отредактировать]

Bahamut1984, дерево жизни

Bahamut1984 не тонкий человек, но он не должен быть; он получает ответы, которые он ищет рано или поздно. Как энергичный пользователь сети и любитель исследования, его первое обращение за помощью к ответу на вопрос должно как правило спрашивать всех, кого он знает.

Bahamut1984 - также не активный человек. Снова, он не должен быть. Он настроен магазин в старом подвале библиотеки, где он действует как суперкомпьютер для его редкого культа и контролирует так, как он может справиться, который является довольно много. Он недавно столкнулся с трудностями со Школой Глины по этим нескольким сайтам социальной сети, которыми он управляет явно для Злого Племена, но результаты - результаты.

Расширенное Преобразование: +2 к становлению более чудовищным.

Уникальные разрушения:

5: Сознательно сообщение неправды.

1: Отказ ответить на вопрос спросил.

Уникальная адаптация

Гармоническая Триангуляция (О, Кровь в Воде, требует Пэра Через Глубины и Плоть Земли ОООО): В Глубине 5 и ниже, Bahamut1984 может видеть через твердые объекты, используя Пэра Посредством Развития Глубин, как будто они были одной "категорией" меньше, тратя пункты Ихора. Так, тратя один пункт Ихора, он может видеть беспрепятственный через дюйм хэви-метала, фут металла, десять футов камня или двадцать футов пористых барьеров, такие как листва за точку Преисподней, которой он обладает. (Он может также видеть через пятьдесят футов дыма за точку Преисподней.) Каждый дополнительный пункт Ихора перемещает эффективную категорию назад одной к пределу пятидесяти футов за точку Преисподней для любого материала.

Древо познания (ООО, Everflowing Зловонный Рост, требует Воспоминаний Перед Временем): В Глубине 3 и ниже, Bahamut1984 может предоставить Навыки получателей с использованием этого Канала и параллельными дополнительными затратами Ихора Воспоминаний Перед Временем.

Неустанные Поиски Мудрости (ОООО, Никакие Тайны Плоти): В Глубине 1 и ниже, Bahamut1984 только должен спать в течение одного часа в ночь и неуязвим к штрафам из-за усталости. Он может пойти безо сна в течение многих дней, равных выше его Стойкости и Решения перед тем, чтобы упасть в обморок, при котором пункте он спит в течение шести часов плюс один час в течение каждых двенадцати часов более чем двадцать четыре часа, он бодрствовал.

Уникальная власть Bahamut1984's звонит большому количеству нервных шуток Старшего брата среди тех, кто знает об этом. В Глубине 6, его сенсорный диапазон простирается, чтобы покрыть пределы любой электрической системы, из которой его След накладывается по крайней мере на одну часть. Он может видеть через линии электропередачи, лампочки, и другие электрические устройства и реле, и может извлечь выгоду из любых сенсорных полномочий, к которым у него есть доступ через этот трубопровод. Он неподвижен, в то время как эта власть активна.

[отредактировать]

Слухи наблюдателя

Он превращается в честное к танину дерево. Спуститесь и навестите его когда-то, Вы будете видеть. Человек, я даже не думал, что мы могли сделать это ...

Вы проверили, что проверили его Twitter в последнее время? Он спал все более в последнее время, и он клянется, что видел материал, который не имеет смысла. Вы хотите связь с журналом мечты?

Он помещает строгую изоляцию в посетителей. Что-то о неспособности не отставать от всех вопросов. Чему-то может понравиться, это действительно сводит Вас с ума?

[отредактировать]

Падма Сингх, бог

Бог - больше, чем выступ человек. Бог - экосистема. Бог-... идея.

Расширенное Преобразование: +2 к становлению более чудовищным.

Уникальные разрушения:

Уникальная адаптация

Адаптация Падмы Сингх применяет модификатор Knowladge за пределами ритуалов.

Бог - Гид (О, Коварное Существо): Любой вообще, кто знает о Падме, может потратить мгновенное действие и катиться 12 - Модификатор Знаний (то есть, их Знание Падмы), чтобы получить ответ на единственный вопрос "был бы Падма одобрять это". Успех показывает и ответ и некоторую идею относительно почему. Пользователь должен знать, что это возможно, и используйте его, но Падма уверена, что в нескольких поколениях будет, служат lynchpin Племенной культуры.

Бог - Идея (ООО, Глаз Осторожного Божества): Падма может использовать Глаз Осторожного Божества независимо от диапазона, если она делает так, она должна применить модификатор Knowladge к любым рулонам.

Бог - Человек (ОООО, Возрождение Идры): Если Падма испытывает недостаток в физическом теле, она может украсть тело смертного. Она должна потратить Точку Преисподней и катить Преисподнюю (после сокращения) против Решения. Модификатор Знаний уменьшает ее рулон. Если Падма Саккидс на рулоне, который она воплощает в теле для всех намерений и целей, это ее, пока это не убито и Падма, возвращается к существующему просто как идея. Если Падма освобождает рулон, точка Преисподней потрачена впустую, но иначе она не переносит отрицательных эффектов.

Уникальная способность Падмы - власть выжить как идея. Каждый ученый Элдрича Лора Племени знает, что некоторый маленький фрагмент Левиафана существует в каждом уме, который знает о нем. В каждой книге или свитке, написанном об этом. Для Падмы это - больше, чем просто способ предназначаться для ее ритуалов, это - жизнь. Пока по крайней мере один человек или книга существуют со знанием Падмы, она жива, сознательна и в состоянии действовать (механически, она мечтает, когда физический диапазон - важное удовольствие ее как бесконечно отдаленный от всего). К тому же, у нее нет физического тела, чтобы напасть, и в то время как прямое экстрасенсорное нападение могло бы быть возможным, трудно, по меньшей мере, для экстрасенса непосредственно затронуть то, что является вполне буквально идеей, разделенной через многие умы. Падма вполне, вероятно, выживет столько, сколько любой человек или текст помнят ее, и у ее Культа есть привычка к вырезанию ее имени и жизни в камне.

LeviathanTempest:AppendTwo

Скачок в: навигация, поиск

В некотором смысле это - неестественное место. Нет никакой причины, что это должно существовать. Это только там из-за аномалии, барьер, наложенный по причудливым причинам на пейзаже. Сан-Диего и Тихуана очень похожи на самих Левиафанов: выращенный анархически из исконного разделения, как деформированный жемчуг вокруг раздражающей части песка.

Действительно не имеет смысла говорить о двух отдельных городах. Есть 300 000 перекрестков каждый день через эти два контрольно-пропускных пункта; хотя Вы можете жить своей жизнью в одном городе, даже одном соседстве, остальная часть людей там не так ограничена. Они используют в своих интересах все, что жизнь должна предложить на всех сторонах. Вы должны нагнать. Содержание [скрывается]

1 Тема

2 Настроения

3 Вдохновения

4 Истории

4.1 Наследство Arcadio

4.2 Церковь Убежища

4.3 Первородный грех: разделение

4.4 Темные Дни и Освещенные Ночи

5 Географии

5.1 Playas de Tijuana

5.2 Centenario

5.3 Centro

5.4 La Presa

5.5 Ла-Меса

5.6 В центре Сан-Диего

5.7 Морская база

5.8 Университетские Высоты

5.9 Чула-Виста

5.10 Городские Высоты

5.11 Океанский пляж

6 Левиафанов через Границу

6.1 Тия Рэмона

6.2 Алонсо Лопес

6.3 Мария Таррес Серрана

6.4 Максвелл Стирлинг

6.5 Мириам Бэйлс

6.6 Гуру Волны

6.7 Дэвви Джонс

7 палат лордов Земли

7.1 Карл Зеeman

8 Палат Грома

8.1 Врезка: Охотник Бессменная вахта

8.2 Роузи Уотсон

8.3 Майкл Лей

8.4 Эдвард Арндт

[отредактировать]

Тема

Главные темы Приграничных городов - разделение и дуальность. Эти два города, связанные, хотя они, остаются очень отличающимися. Есть негодование и зависть, восхищение и отвращение на каждой стороне границы. Но ясно, что никакой город не может существовать без другого.

В пляжном баре в Тихуане человек следит за своим оружием, поскольку он считает плату наемному убийце под ярким светом подросткового gangbanger, кто будет тогда нести его через границу в пригородный дом безукоризненного благотворительного организатора. Мексиканский доктор путешествует три мили каждый день, чтобы играть в гольф среди исключительной толпы в калифорнийском курорте, сопровождаемом кэджи, который может только позволить себе возвратиться каждый месяц, чтобы видеть его жену и детей вниз юг. Группа девочек-подростков из Сан-Диего УС встречается с золотым молодым человеком Тихуаны в громком, модном ночном клубе, за несколько часов до того, как несчастный случай вождения в нетрезвом виде убьет двух из них, один от каждой стороны границы.

Для Левиафанов трава всегда более зеленая с другой стороны забора. Разделение очаровывает людей и возмущает их. Это затрагивает глубоко в то, что Левиафаны испытывают в их повседневной жизни. И тем временем, океан не знает реальных границ, соединяет всех людей и является единственным местом истинного мира для миль вокруг...

[отредактировать]

Настроение

Основное настроение хроники Сан-Диего-Тихуаны - настроение скрытого сокровища. То, в чем Вы нуждаетесь, находится с другой стороны границы, позади закрытых дверей позади клуба, в подвале фабрики, в осторожных стенах военной базы.

Для Сан-Диего Тихуана - место освобожденной свободы, гедонизма, преступления и лицензии. Для Тихуаны Сан-Диего - то, где деньги, где богатые здания и поля для гольфа и залы заседаний расположены. Каждый хочет то, что другой имеет и убежден, что лучший из него скрыт и должен действительно быть взят силой.

Главный вопрос - то, что ничто не свободно. Усилие, сила воли, даже жестокость все необходима, чтобы получить то, что Вы хотите. Это может быть скрыто или защищено или просто забыто, но в любом случае, если Вы хотите его, Вы должны будете кровоточить для него.

[отредактировать]

Вдохновение

[отредактировать]

История

Задолго до того, как история человечества началась, это место было известно Левиафанам. Фрагменты знаний свидетельствуют его, называя область "Ртом Золота". Артефакты иногда находятся, выкапывая археологов или рабочих-строителей, и если Вы знаете, где нырнуть, Вы можете найти прямой путь камня погруженным под водой просто с глаз долой от мексиканского побережья. В правде Рот Золота - маяк к Левиафанам, кто подсознательно привлечен некоторым гигантским (и поэтому, фактически непримечательный) След в области.

[отредактировать]

Наследство Arcadio

Новейшая история области (прочитанный: с колониальных времен), для Левиафанов, был во власти действий Мигеля Анхеля Аркадио. Он был испанским дворянином в конце 18-ого столетия и исключительно влиятельного Tanninim. Искерпав его возможности для власти в родине, он прибыл в 1750 в то, что было тогда Новой Испанией. В Гаване он встретился и соединился с Фраи Агусто Буендиасем, полуиндийским Иезуитским ученым с репутацией навыков красноречия, и опытным Dagonite.

Вместе, они были частью экспедиции 1769 года, которая основала Mission San Diego de Alcalà, первое европейское поселение в регионе. Сначала, Аркадио и Буендиас сотрудничали, чтобы вырезать их небольшую империю в регионе. Тогда, внезапно, дружба закинула. У устной истории есть он, что местная женщина Kimeyaau приехала, чтобы видеть их однажды ночью, принося с нею "что-то с гор". После той ночи Arcadio взял к поиску области регулярно, в то время как Фраи Буендиас послал группы индейцев, он поработил, чтобы сделать подобную работу для него.

Было неизбежно, что они столкнулись, и через некоторое время это стало открытой войной. Наконец, однажды ночью, Драка Buendias был сочтен обезглавленным. Было мало правосудия на земле, которую посетят на Arcadio, даже при том, что местная история всегда считала, что он сделал дело сам. Arcadio стал изолированным в его ранчо в горах, но скоро у него был сын, который принял эксплуатацию и регулярные экспедиции, чтобы искать горы что-то что мы никогда вполне explicated.

В течение многих столетий семейная линия Аркадио доминировала над областью. Его влияние было мало к приземленному миру, но они держали жесткий контроль над любыми тайными проявлениями. Они сделали довольно хорошо, когда Мексика стала независимой. "El Señor Arcadio", в это время Хосе Мария Аркадио, был одним из неисчислимых военачальников, которые управляли небольшой областью с железным кулаком во время войны независимости.

[отредактировать]

Церковь убежища

Миссия в Сан-Диего осталась центром религиозного пыла и прироста населения в течение испанских и мексиканских эр. Много Левиафанов, привлекло, кто думал, что они могли вырезать себя ниша в относительной изоляции области среди людей, которые были уже подготовлены к религиозной идеологической обработке.

Они были скоро достаточно принесены, чтобы крениться Señor Arcadio времени. Они, тем не менее, оказали влияние, поскольку San Diego de Alcalà скоро развил репутацию самой капризной и склонной к ереси миссии в регионе. Подземные войны между фракциями иногда вспыхивали в прямом насилии, поскольку безумство конкурирующих Культур было пущено в ход. В пределах сообщества Левиафана область также развила репутацию центра изучения и обсуждения для Школы Солнца, которое долго доминировало над областью.

[отредактировать]

Первородный грех: разделение

Американское завоевание записало гибель доминирования семьи Arcadio. Отступая все больше в сельской местности, они были полностью огорошены городским расширением Сан-Диего (позже Тихуана), который сделал их и их эксплуатируемую индийскую рабочую силу устаревшими.

Это было время свободы для Левиафанов, кто скапливался более чем когда-либо в область, но это было также начало господства для Общества Marduk. Многие говорят, что первые сыновья Marduk, которые придут в область, шли с Мормонским батальоном, обосновывающимся силой оружия конфликты в пределах Злого Племени. Наверняка, в течение нескольких десятилетий нет никаких отчетов никаких Левиафанов в городе кроме нескольких потомков Мигеля Аркадио, все еще бродящего по холмам от их состояния. Сан-Диего был смертелен тихий на фронте Левиафана.

Это просто, потому что многие из Племени сбежали на юг, наряду с мексиканцами, которые отказались от американского правления. Они спрятались и смешались с населением беженца, которое будет, скоро нашел Тихуану с другой стороны границы. Это было также начало конца для доминирования Школы Солнца. Некоторое время это было похоже, что те из Глины будут следовать за священниками в своем чрезвычайном господстве. С помощью некоторых Левиафанов, кто хотел сломать удушение Arcadio, система ранчо начала ломаться, скоро замененный, занимаясь сельским хозяйством и домашний скот, пасущийся мелкими независимыми владельцами. Союз местных пионеров и буржуазия, самих подозрительно напоминающая о Arcadio и Fray Buendías, вступили в компактное к formall, найденному городом Тихуаной. Кровь сердца области теперь текла в двух отдельных потоках.

[отредактировать]

Темные дни и освещенные ночи

Расширение Тихуаны было, на поверхности, дикой, анархической вещи, питаемой туризмом, азартной игрой, ночной жизнью и дешевой версией тематического парка мексиканской культуры для иностранного потребления. В действительности это тщательно использовалось для максимальной прибыли разнообразными интересами: местное преступление лорды, семьи Мафии, и конечно, под теми, многими Левиафанами. Федеральные войска и ополчение послали несколько местных революционеров, упаковывающих вещи во время гражданской войны, потому что ничему нельзя было позволить подвергнуться опасности прибыль. Лишенный пристального взгляда Мардука, лишенного разоряющих преступление усилий, которые достигли бы высшей точки в Запрете к северу от границы, Тихуана вырастила и так сделала Злое Племя. Неизбежно, эта постоянная близость наряду с искушением большей власти и масс принесла тяжелый конфликт. Наводнение ценного сотрудника Хатфилда, сопутствующий эффект конфликта между двумя видными Культами, разрушило большой ряд города и было только самым видимым признаком кипящей подземной войны. В конечном счете город потерпел крах, когда лидер местной Школы Тумана, Томазо Монтэса, убедил федеральное правительство запрещать азартную игру в государстве, чтобы наложить некоторое спокойствие.

Много Левиафанов пересекли север снова как раз вовремя, чтобы извлечь выгоду из бума в деятельности, которую Вторая мировая война создала в Сан-Диего. Тяжелый приток в населении прибыл, чтобы работать на верфях, и некоторые из них принесли их семейным богам с ними. Новое равновесие власти наконец обосновалось в, та, которая продолжается по сей день. Старые семьи потеряли большую часть своей власти, но они все еще слушают достаточно, что конфликт не вспыхивает слишком явно, слишком часто. Время от времени, однако, вспышка напряженных отношений для территории или семьи и злодеяний передана, которые или похоронены добропорядочными гражданами городов или охвачены под ковриком - а именно, выброшены другой стороне границы. Occasionally более прямой подход - потребность и стихийное бедствие, приедет, чтобы нести чистый сланец. Но рано или поздно, вакуум во власти зовет другого godling-короля, который проверит его mettler против железной границы.

[отредактировать]

География

[отредактировать]

Playas de Tijuana

[отредактировать]

Centenario

[отредактировать]

Centro

[отредактировать]

La Presa

[отредактировать]

Ла-Меса

[отредактировать]

В центре Сан-Диего

[отредактировать]

Морская база

[отредактировать]

Университетские высоты

[отредактировать]

Чула-Виста

[отредактировать]

Городские высоты

[отредактировать]

Океанский пляж

[отредактировать]

Левиафаны через границу

[отредактировать]

Тия Рэмона

Dagonite, Школа Солнца Тия Рэмона ("Тетя Рэмона") является одним из самых сильных и самых безжалостных Левиафанов к югу от Границы. Фактически, она служила Hetman для Тихуаны в течение долгого времени, хотя она, как было известно, позволяла младшим членам Племени брать роль для дел, у нее нет интереса в. Ее человеческая внешность - появление старухи смешанного индийского и Белого наследия, и у нее есть заслуженная репутация ведьмы в бедном районе, который она называет домом. Тия Рэмона утверждает, что была вдохновением для главного героя, в 1884 заказывают Рэмону, которая принесла первый приток туристов в Тихуану, но в действительности она прибыла в 1960-ых в город. Ее культ - фанатический осколок gangbangs, кто в значительной степени управляет областью. У нее, как известно, есть "любимые проекты", много женщин и их matrilineal семьи, которые находятся под ее осторожной защитой по причинам, которые она не будет обнародовать. Причинение вреда их является смертным приговором, особенно если наркотики вовлечены.

Признаки: Разведка 4, Остроумие 3, Решение 4, Сила 2, Ловкость, 2 Стойкости 4, Присутствие 3, Манипуляция 2, Самообладание 6.

Навыки: Академики 1 (родословные), Ремесла 1, Медицина 3 (отборное размножение), Тайные 5 (Племенной childrearing), Политика 2, Легкая атлетика 2, Ссора 3 (Челюсти) Хитрость 4, Выживание 2, Анимэл Кен 2, Сочувствие 1, Запугивание 2 (ее Возлюбленный), Streetwise 3, Отговорка 1.

Напряжение: Dagon

Школа: солнце

Преисподняя: 6

Достоинство: гордость

Недостаток: вера

Защита: 2

Спокойствие: 3 (Vocalisation [всегда окружаемый несколькими мухами на земле и мусорщиком ловят рыбу под водой], Подозрение [запахи сильно морской воды], Мания величия),

Здоровье: 8

Размер: 4

Скорость: 4

Инициатива: 8

Сила воли: 10

Недостаток: короткий.

Каналы: Сверкающие Глаза Суждения (Свет Правды 1, Фонарь Позора 2, Костер для Грешников 4), Один Мозг, Много Умов, Семьи Ороборуса, Глаза Осторожного Божества, Танца дождя Бури (Как 5), Котел Неба, Освобожденное Сердце Мира (Поток Земли 1), Глотая Солнце (Глотающий Огонь Прометея 2, Источник Страдания 5), Бог Моря, Инкубация Второго Сам (Легкое Рождение 2, Быстрый Рост 2, Оппортунистический Паразитизм 4, Гиперпаразитизм 3), Матка Терроров (Рефлексивное Происхождение 3), Возрождение Идры (Возвращение страха 3, Пожинают Вихрь 5), Everflowing Зловонный Рост, Пожирающий смертного Склад оружия, Перемена Сталкера Скрывается, Кровь Охотника, Принимая Дань Резни, Глаз Вечного Шторма, Проникая в Завесу Дремоты (Инфекция мечты 3, Бог Кошмаров 5), Проклятие Жабы (Владелец Проклятия 2), Никакие Тайны Плоти

Другие Достоинства: Здравый смысл 4, Опасный Смысл 2, Память Eidetic 2, Язык (испанский) 1, Культи (Числа 3, Рвение 5, Усердие 3, Идеологическая обработка 1, Предложения 1, Домашний Торф 2 [ее район]) Глубокий След 2, Божественная Прерогатива 2 (Оккультизм), Известность 1, Жидкая Форма 2, Семейная реликвия 4, Семейная реликвия 2, Семейная реликвия 1, Семейная реликвия 1, Храм (Размер 1, Удобства 2 [Ритуальная Палата, Gatewater], безопасность 3 [Скрытый, но это - местоположение, является теперь секретом полишинеля]), Порочное Наследие 3.

[отредактировать]

Алонсо Лопес

Oceanite, Школа Клея Алонсо Лопеса - профессиональный посредник. Он пересекает границу несколько раз день, неся сообщения или предложения от различных сторон ведения переговоров в главным образом законных случаях. Он не управляет специализированным Культи, но очень владеет мастерством использования Следа, чтобы согнуть людей во вход в соглашения и получение прибыли от сокращения соглашения. Он очень осторожен, чтобы никогда не стать слишком жадным, но тем не менее быстро становится восходящей звездой в приграничных городах. Он всегда безупречно, хотя консервативно украшено, и имеет дружественную улыбку для всех, особенно другие Левиафаны. Алонсо получает опеку от своего собственного дедушки, уединенного Левиафана именем Фелипе Лопеса. Фелипе служил по существу той же самой роли Алонсо во время золотых высот причастности Мафии к Тихуане. Те Левиафаны, достаточно старые, чтобы помнить Фелипе, могли заметить, что Алонсо все более и более показывает особенности Фелипе или даже воспоминания, к почти ееeie пункт.

[отредактировать]

Мария Таррес Серрана

Tanninim, никакая Школа, Мария - молодой Левиафан, недавно появился из ее первых преобразований. Она не имела времени, чтобы присоединиться к Школе все же и в основном неосведомлена о культуре Племена или протоколах. Мария была партийной девочкой в университете Сан-Диего, и открытие ее наследия сделало две вещи для нее: немедленно вылеченный ее от ее склонности кокаина, и вызывают ужасные мечты. Мария страдает от пророческих мечтаний, которые предвещают разрушение этих двух городов темной, разумной волной цунами, и она испугана. Она начала собирать маленький Культи, в основном составленный из экс-друзей, но они не могут обеспечить много комфорта.

Признаки: Разведка 2, Остроумие 2, Решение 2, Сила 2, Ловкость, 3 Стойкости 2, Присутствие 3, Манипуляция 3, Самообладание 2

Навыки: Академики 2 (Исследования СМИ), Компьютер 1, Медицина 1, Легкая атлетика 2, Ссора 1, Двигатель 1, Хитрость 2 (уход от человеческого контакта), Выживание 1, Сочувствие 2, Выражение 1, Убеждение 2 (Мальчики), Социализируют 3 (Сторона!), Streetwise 1, Отговорка 2.

Напряжение: Tanninim

Школа: ни один

Преисподняя: 1

Достоинство: правосудие

Недостаток: зависть

Защита: 2

Спокойствие: 7

Здоровье: 7

Размер: 5

Скорость: 10

Инициатива: 5

Сила воли: 4

Каналы: семья Ороборуса, воспоминания перед временем, пожирающим смертного складом оружия (дикий центр)

Другие Достоинства: Культ (Числа 1) Глубокий След 2, Завсегдатай кабаков 1 Контакт (Торговцы наркотиками) 1, Ресурсы 1.

[отредактировать]

Максвелл Стирлинг

Ню, Школа Рифа Максвелл - Руководитель ВМС США Старшина, базируемый в офисах флота в центре города Сан-Диего. Он тих и отзывчив, и всегда получал положительные оценки, в основном на его собственной заслуге, а не эффекте Следа. Он очарован из моря и хотел бы возможность приплыть снова, но начинает срываться в административных обязанностях. Начиная с его детства Максвелл следовал за твердым моральным кодексом, который служил ему хорошо в обслуживании. Скромный, хотя он, Максвелл - огромная воюющая сторона и взял отпуска в прошлом, чтобы отправиться на охоту для Тайфунов. Он - навязчивый последователь форумов наблюдений и cryptozoology. Он обучает и сверлит свой Культ моряков и морских пехотинцев, чтобы изменить их в охотников монстра, и медленно нагревает к идее использовать их против преступных или опасных Левиафанов в городе.

Признаки: Разведка 2, Остроумие 3, Решение 3, Сила 4, Ловкость, 3 Стойкости 3, Присутствие 2, Манипуляция 2, Самообладание 2

Навыки: Компьютер 2 (criptid сообщество онлайн), Исследование 1, Политика 1, Наука 1 (Criptids), Легкая атлетика 3, Ссора 2, Двигатель 2, Огнестрельное оружие 2, Хитрость 2, Выживание 2, Вооружение 3, Сочувствие 1 Запугивание 2 (stairdown), Убеждение 2.

Напряжение: ню

Школа: риф

Преисподняя: 2

Достоинство: правосудие

Недостаток: гнев

Защита: 2

Спокойствие: 6

Здоровье: 8

Размер: 5

Скорость: 12

Инициатива: 7

Сила воли: 5

Каналы: Некоронованный Король Рыбака, Являющийся Исконных Вод (Спокойное Море 2), Глотая Солнце, Жидкий Символ Изящества (Жидкое Уклонение 3, кратер-Birthing Leap 2), Пересиливая Силу Титанов (Живущий Оружие 3), Проклятие Жабы (Владелец Проклятия 4), Выносливость Мировой Змеи.

Другие Достоинства: Здравый смысл, Быстрые Отражения 2, Устойчивость к Токсину, Випонри Додж, Статус (флот) 3 Ресурса 2, Культ (Номер 2, Рвение 2, Усердие 4, Заговорщики [флот] 2).

[отредактировать]

Мириам Бэйлс

Oceanite, Школа Фог Мириам решила стать Hetman для Сан-Диего и, если она может, Тихуана также. Родившийся в богатой семье, она ходила в школу просто достаточно долго, чтобы поймать

богатого мужа и удалиться к пригороду. Она организовала стороны, поддержала благотворительные учреждения и воспитала трех детей. Но это всегда было фронтом для ее реальной цели: организация Левиафанов города в объединенную силу, чтобы установить весь контроль над народонаселением. С человеческой точки зрения полностью нарушена Мириам. Но она не человеческая, и она потеряла большую часть своего присоединения с человечеством в обмен на очень реальную возможность неограниченной власти. Она неизменно честна в своих деловых отношениях с другими Левиафанами, однако, и прилагает все усилия, чтобы видеть, что те, кто работает с нею (под нею, наиболее вероятно) богато вознаграждены.

Признаки: Разведка 2, Остроумие 2, Решение 5, Сила 4, Ловкость, 3 Стойкости 2, Присутствие 4, Манипуляция 5, Самообладание 2

Навыки: Компьютер 1, Политика 2 (сплетня) Тайные 3, Наука 1, Легкая атлетика 1, Ссора 2, Огнестрельное оружие 3, Выживание 1, Сочувствие 3, Выражение 2, Запугивание 5, (эмоциональное насилие) Убеждение 4, (эмоциональное насилие) (соблазнение), Социализирует 4 (модные стороны), Отговорка 3 (разыгрывание из себя идиота), (соблазнение).

Напряжение: Oceanus

Школа: туман

Преисподняя: 4

Достоинство: жажда (контроль)

Недостаток: милосердие

Защита: 2

Спокойствие: 3 (Нелогичность, Meglomania, Фиксация)

Здоровье: 7

Размер: 5

Скорость: 13

Инициатива: 5

Сила воли: 7

Каналы: Некоронованный Король Рыбака, Являющийся Исконных Вод, Жидкий Символ Изящества, Что Отвратительная Сила (Законное Место 3), Пересиливая Силу Титанов (Ссора, Thunderstroke 2), Мышление в Движении (Мышление По Вопросу 2), Ужасная Красавица Охотника, Упрямый

Solipsist-тиран, Коварное Существо (Язык змеи 2, Владелец Завесы 4), Требование Глубин, Осаждая Башню Желания (следите за Взрывом 4).

Другие Достоинства: Союзники 5 (Жены влиятельных людей), Союзники 2 (правительство), Союзники 1 (полиция), Союзники 2 (Корпоративный), Дыхание Lungfish 1, Культ (Числа 4, Рвение 3, Усердие 4, Идеологическая обработка 1, Заговорщики 4 [Корпоративный], Заговорщики 2 [правительство] Заговорщики 1 [полиция]), Глубокий След 2, Божественная Прерогатива 2 (Социализируют), Известность 1, Ресурсы 5, Ударяя Взгляды 2, Храм (Размер 3, Удобства 5 [Склад оружия, Частный Бассейн, Палата Приема, Игровая комната (Жажда [контроль]), Игровая комната (Ненасытность)], безопасность 4 [Скрытый]) Порочное Наследие 3.

[отредактировать]

Гуру волны

Различные Напряжения, Школа Пропасти так называемые Гуру Волны - Когорта четырех Левиафанов, живущих на или вокруг пляжей Сан-Диего. Они во главе с Проблемой Старика, влиятельно построенный старик, который только говорит выше бормотания, и иногда прекращает двигаться полностью в течение многих дней за один раз. В правде Гуру Волны - задницы. Они имеют только старый автобус Фольксвагена и их доски для серфинга, и тратят весь день или на волны или на мудрость извержения пляжа к маленькому следующему серфингистов и поклонников нового века, которых они привлекли. Гуру Волны никогда не показывают до встреч Таксона Левиафана, кроме тех случаев, когда это касается океана в некотором роде. Однако они удивительно открыты для обсуждения и посещения вечеринок, когда кузены обнаруживаются на пляже.

Проблема старика

Признаки: Разведка 4, Остроумие 1, Решение 3, Сила 3, Ловкость, 3 Стойкости 5, Присутствие 2, Манипуляция 1, Самообладание 4

Навыки: Академики 1, Медицина 1, Тайные 2, Легкая атлетика 4 (Серфинг), Ссора 1, Выживание 3 (Океан), Анимэл Кен 5 (рыба), Сочувствие 3, Выражение 1, Убеждение 2.

Напряжение: Bahamutan

Школа: пропасть

Преисподняя: 5

Достоинство: лень

Недостаток: вера

Защита: 1

Спокойствие: 7

Здоровье: 10

Размер: 6

Скорость: 11

Инициатива: 8

Сила воли: 7

Каналы: Сверкающие Глаза Суждения, Семьи Ороборуса, Воспоминаний Перед Временем, Некоронованным Королем Рыбака (Требующий Трона Цапли 4), Будучи Исконных Вод (Достигают Глубин 3, состояния вещества 2), Бог Моря, Что Отвратительная Сила, Глаз Вечного Шторма, Жизненная основа Титанов (Гора Шла 4), Выносливость Мировой Змеи, Энергия Разносторонних Королей (Мощный Ихор 3).

Другие Достоинства: Гигантские 4, Сильные Легкие 3, Железная Стойкость 1, Культ (Числа 2, Рвение 1, Предложения 1, Решительные 2) Жидкая Форма 1 Приглушенный След 2, Порочное Наследие 3.

[отредактировать]

Дэвви Джонс

Bahamutan, Школа Клея Дэфидда (или Davvi, как он звонил большую часть времени) являются сорока - что-то валлиец expatriated в Тихуане в течение прошлых двадцати лет. Он управляет морским магазином поставки, продавая все от консервов до рыболовной снасти к моторному маслу. Он также управляет Бухтой Границы - неофициальным портом гавани для Бывших членом экипажа левиафаном судов - в значительной степени единолично. Суда Левиафана, входящие обычно, получают посещение или Davvi или одного из его сыновей, как только они прибывают и могут получить помощь и руководство в обмен на небольшое количество денег и последние слухи.

[отредактировать]

Палата лордов земли

[отредактировать]

Карл Зееман

Карл - хранитель Музея Сан-Диего Человека, пост, который он занимал в течение прошлых 20 лет. Происхождение из среды в палеонтологии, у Карла лично не было большого количества личного опыта ни с одним из монстров, скрывающихся с тенями, но окаменелостью, роет, древние артефакты, доказательства растут, если Вы готовы не спускать открытых глаз.

Раннее академическое любопытство Карла уступило сети контактов, он стал известным как что-то вроде эксперта в идентификации и мистических артефактов и до меньшей степени сами сверхъестественные существа. Хотя не исключительный в последнем его рассмотрели среди лучшего при идентификации от костей и одних только окаменелостей, узкая превосходная степень, если когда-либо был тот.

После понимания, что он знал больше о человеческих пунктах, чем, он когда-либо делал о доисторических окаменелостях Карла acquired формальные квалификации в культурной антропологии, в конечном счете приводящей к его должности как хранитель. Хотя не обучаемый борец он может быть порочным в защиту себя или артефактов в его заботе и знает точно, какие выставки могли бы использоваться для боя.

Признаки: Разведка 4, Остроумие 2, Решение 3, Сила 2, Ловкость, 3 Стойкости 2, Присутствие 2, Манипуляция 2, Самообладание 3

Навыки: Академики 3 (Культурная антропология), Компьютер 1 Медицина 1, Наука 3 (Палеонтология) Тайные 4 (Артефакты), Легкая атлетика 1, Ссора 1, Двигатель 1, Огнестрельное оружие 2 (Артефакты) Выживание 2, Вооружение 2 (Артефакты) Сочувствие 1, Выражение 2, Убеждение 2, Социализируют 1.

Достоинство: сила духа

Недостаток: жадность

Защита: 2

Этика: 7

Здоровье: 7

Размер: 5

Скорость: 10

Инициатива: 6

Сила воли: 6

[отредактировать]

Палата грома

[отредактировать]

Врезка: охотник бессменная вахта

Как упомянуто в Главе Пять, Общество Marduk - Заговор Хантера. Члены Общества, детализированного ниже, написаны, чтобы быть легко преобразованными в шаблон Хантера, если Рассказчик желает, просто добавьте дополнительные детали, перечисленные под "Чертами Хантера". Ничто иное не необходимо, свободная специальность и Контакт, обеспеченный Профессиональной подготовкой, уже включены.

Вы можете думать, если Вы включаете один Заговор Охотника почему не другие? Есть некоторая заслуга к этой идее, как одна из тем Левиафана - то, что Левиафан живет в мире другого Племени, но бояться переусердствовать вещи. Эта игра в глубине души о Левиафанах не, Охотники и слишком много групп могли украсть центр внимания. Если Вы хотите включать один, или два вот некоторые предложения как, туда, где они могли бы вписаться в Приграничные города: Эгида Кай Дору и Лоялисты Тулия и заинтересованы реликвиями и могут быть привлечены богатыми поставками семейных реликвий, их отношения с Marduk могли колебаться от академической конкуренции до прямого насилия. Возрастания могли легко соответствовать, управляют сокращением торговли наркотиками, преодолевающей границы. И Сан-Диего и Тихуана преобладающе католические, таким образом, присутствие Malleus Maleficarum могло бы быть оправдано, Долгая Ночь не так. Если кто-либо кроме Общества Marduk в состоянии получить прибыль от использования Левиафана как сырье, это - Cherion Group, которая, возможно, приехала после Племени. Наконец тенденция Левиафана сделать волны в любом кругу, который они перемещают в средства, что любой с политическими стремлениями может привлечь внимание Комиссии Барретта.

[отредактировать]

Роузи Уотсон

Роузи Уотсон - молодой агент Marduk. Прибытие из семьи богатых кубинских иммигрантов Роузи Соединенных Штатов провело ее годичный перерыв, путешествуя по миру на поездки, организованные фронтом Marduk (обычно привыкший к транспортному оборудованию). Потенциал Роузи был замечен, и она приняла предложение присоединиться к археологическому фронту и позже самому Обществу Marduk. Тихуана - ее первая сольная работа, глубокая операция по покрытию, расследующая возможное влияние Левиафана в <Район тети Ремоны> под именем Марии Лопес. Задача, который из-за дефектной разведки она глубоко дисквалифицирована для.

Признаки: Разведка 2, Остроумие 4, Решение 2, Сила 1, Ловкость, 3 Стойкости 2, Присутствие 2, Манипуляция 2, Самообладание 3.

Навыки: Ремесла 2 (Живопись), Исследование 3, Тайный 1, Легкая атлетика 2, Ссора 1, Огнестрельное оружие 3 (Пистолет Telsa), Воровство 2, Хитрость 1 (никто не замечает девицу), Выживание 2 (Джунгли), Сочувствие 1, Выражение 1, Убеждение 2, Социализируют 2 (Хорошо Поехал), Отговорка 2 (ложная идентичность).

Достоинство: вера

Недостаток: гнев

Защита: 3

Этика: 6

Здоровье: 7

Размер: 5

Скорость: 10

Инициатива: 5

Сила воли: 6

Снабжения: Пистолет Тесла 3, Клетка Власти Пистолета Тесла 2, Скрытая Технология 1 (Пистолет тесла, замаскированный как кошелек), Скрытая Технология 1 (Чрезвычайный диктор SOS, замаскированный как сережка).

Достоинства: Союзники 2 (Резервная копия Marduk), Союзники 2 (латиноамериканская иммигрантская община), Язык 1 (испанский язык), Статус (Идеалист Marduk) 2.

Черты охотника: Профессиональная подготовка (Авантюрист) 2, с третьим Профессиональным Огнестрельным оружием Актива. Явочная квартира (Размер 1, Тайна 3, Ловушка 1 [3b электрическое повреждение]). Также уроните Силу воли одной, Явочная квартира защищена Символом Marduk.

[отредактировать]

Майкл Лей

Майкл - молодой и немного грузный человек, его длинные волосы в постоянном "конском хвостике". У Майка было две цели в жизни: Он хотел быть богатым, и он не хотел должным быть работать на него. Преступление онлайн походило на прекрасную работу и будет, если он не хвастал о своей карьере публично. Несмотря на его неосмотрительность его компьютерные навыки произвели на детективов впечатление, каждый имел вполне, слово Мардуку и Майклу исчезло от заключения. После нескольких лет внушительного но полностью нечистоплюбного обслуживания Майкла пнули наверх, чтобы управлять Omisoft Ltd и оказать поддержку местным агентам в Приграничных городах – завидное положение среди Заговорщиков как среди других логистических обязанностей, он официально ответственен за удаление трупов Левиафана. Согласие состоит в том, что Майкл - ленивый и едва компетентный менеджер, но Заговорщики счастливы, что он сохраняет спокойствие пока не необходимый, и Майкл счастлив иметь крупную зарплату для минимальной работы.

Признаки: Разведка 4, Остроумие 3, Решение 1, Сила 2, Ловкость, 2 Стойкости 2, Присутствие 2, Манипуляция 3, Самообладание 2.

Навыки: Академики 1, Ремесла 2, Компьютер 4 (Взламывание), Тайный 1, Политика 1 (управление), Наука 2, Двигатель 2, Хитрость 2, Анимэл Кен 1, Выражение 2, Убеждение 1, Streetwise 1, Отговорка 2.

Достоинство: правосудие

Недостаток: лень

Защита: 2

Этика: 5

Здоровье: 7

Размер: 5

Скорость: 9

Инициатива: 5

Сила воли: 3

Достоинства: Союзники 1 (Преступный) Ресурс 4, Контакты 4 (пираты программного обеспечения, вирусные программисты, черные рынки данных, хакеры черной шапочки) Статус (Заговорщик Marduk) 3, Статус (Omisoft Ltd) 5.

Черты охотника: Профессиональная подготовка (Хакер) 4, с третьим Профессиональным Исследованием Актива.

[отредактировать]

Эдвард Арндт

Эдвард - человек приближающаяся отставка, но его любовь к археологии держит его в области в исправленной шляпе пальто и соломенной шляпы кожи его торговой марки. Он имеет мало личных знаний или интерес, в сверхъестественном, но познакомился с Обществом Marduk посредством их финансирования для археологии, на сей раз они пытаются раскрыть источник массивного Следа по Приграничным городам, и Эдвард - один из нескольких академиков, которые признали, что спонсорство, чтобы провести роет. Неизвестный ему несколькими из артефактов, он раскрыт, являются Семейные реликвии выбора.

Признаки: Разведка 3, Остроумие 2, Решение 2, Сила 2, Ловкость, 3 Стойкости 2, Присутствие 2, Манипуляция 2, Самообладание 2.

Навыки: Академики 3 (индейская История), (Археология), Ремесла 2, Компьютер 1, Исследование 3 (Археологический Роет), Тайный 1, Наука 3, Двигатель 1, Воровство 2, Выживание 2, Сочувствие 1, Выражение 3 (Лекции), Убеждение 2, Социализируют 2.

Достоинство: умеренность

Недостаток: гордость

Защита: 2

Morality:7

Здоровье: 7

Размер: 5

Скорость: 9

Инициатива: 5

Сила воли: 3

Достоинства: Язык (латинский) 1, Язык (Uto-Aztecan) 1, Смысл Руководства 2, Союзники 1 (Общество Marduk) Ресурсы 2, Контакты 3 (Археологи, Историки, Хранители Музея).

