

Потрошитель

Конспективное изложение книги

*Составитель:
Егор Мельников*

Создатели

Концепция и дизайн: Джастин Акилли, Ричард Томас, Чак Вендиг

Авторы текста: Рик Чиллот, Джесс Хартли, Говард Вуд Ингэм, Майк Ли, Мэтью Макфарланд, Трэвис Стаут, Стью Уилсон

Разработчик: Чак Вендиг

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор и дизайн: Майк Чейни

Креативный директор: Ричард Томас

Менеджер публикации: Мэтт Милбергер

Внутренние иллюстрации: Андреа Соррентино, Маттиас Колросс, Фил Хилликер, Джим Дибартоло, Даг Стамбоу, Эвери Баттерворт, Джеймс Стоу, Хуан Антонио Серрано Гарсия, Ник Стакал, Кен Мейер-младший, Трэвис Ингрэм и Майк Чейни

Обложки: Сэмюель Эрайя

Глава первая: Да прольётся кровь

Человек развивался отнюдь не естественным образом, как пытаются нас убедить учёные. Не была его эволюция и частью божественного плана. Это хищник, сам сделавший себя таким. Любые его действия, будь это жестокость по отношению к себе подобным, нещадная эксплуатация природы или даже великие достижения искусства и науки, – не что иное как действия хищника.

Дэниель Фарсон и Ангус Холл, “Таинственные чудовища”.

Иногда люди убивают друг друга. Такова одна из самых зловещих истин, известных современному миру.

Люди убивают – и многие делают это не потому, что их к этому вынудили. Они делают это не потому, что желают мести. Не потому, что ошиблись или не справились с управлением за рулём. Нет, многие убивают потому, что им это нравится. В случае с некоторыми убийство может даже казаться необходимостью.

Некоторые родились с жаждой крови. Кто-то сошёл с ума. Кого-то тренировали для этого в специальных организациях. Но одно можно сказать про любого из них: они не могут убивать людей простыми способами и по обычным причинам. Нет, в их глазах, убийства нужно совершать *правильно*. Они должны вырезать определённый орган. Они должны написать шифр на потолке прямо над телом. Они должны убить жертву с помощью собственноручно сделанного оружия.

Иногда они остаются простыми людьми с необычными нуждами. Но порой убийства меняют их – и меняют по-крупному. Это как выключатель, который гасит свет вместо того, чтобы включить его.

И из образовавшейся тьмы рождается сила.

Машины смерти

Образы и идеи, изложенные в этой книге, предназначены в первую очередь для сеттинга **Hunter: the Vigil**. Из потрошителей получают безупречные антагонисты. Охотники могут договориться с ведьмами и оставить в покое оборотней. Даже если они не смогут наладить контакт с вампирами, они могут понять, почему те убивают людей: в конце концов, всем нужно чем-то питаться.

Но потрошители страшны именно потому, что легко могли бы не убивать – и продолжают забирать жизни людей потому, что сами этого хотят. Более того, убийство лежит в самом сердце их образа. Как известно любому охотнику, на убийство способны любые создания – однако это не *определяет* их деятельность. Демоны заключают опасные сделки. Вампиры скрываются от дневного света. Оборотни превращаются в волков, а призраки завершают земные дела.

Но что делают потрошители? В лучшем случае они живут жизнью обычных людей, пока их не захлестнёт очередная волна безумия. Они прячутся в самом сердце человеческого коллектива, потому что по всем критериям – биологическим, психологическим и даже сверхъестественным, – они остаются людьми. Но в худшем случае они убивают по несколько человек в месяц, в неделю, иногда даже в день. Самые кровожадные из них тратят время между убийствами только на то, чтобы подыскать новую жертву.

Потрошители живут лишь затем, чтобы отнимать жизни других людей. С ними можно договориться – в некоторых обстоятельствах. Но принесёт ли охотнику пользу союз с психопатом в противогазе? Не начнёт ли он сам проникаться нечеловеческой логикой потрошителя?

И да, это возможно. Порой даже самые высоконравственные охотники начинают верить в необходимость убийства. Мы уже тысячу раз повторяли девиз *Охотники охотятся*, но порой это означает нечто совсем другое: охотники *убивают*. Они убивают помногу и с удовольствием. Некоторых заставили заниматься Бдением, других обязали контрактом, а третьи вынуждены защищать свои семьи. Но многие продолжают убивать потому, что так они делают мир светлее и чище.

И ужас такой мотивации заключается в том, что именно так видит мир большинство серийных убийц. Им нравится то, что они делают. Им нравится чувство своей правоты. И они получают огромное удовольствие от самих убийств.

А это неизбежно порождает вопрос: может ли игрок сам выбрать роль потрошителя?

Дорога во тьму

Короткий ответ: разумеется. Эта книга описывает, как охотники могут стать (если ещё не стали) маньяками, психопатами или праведными крестоносцами с окровавленными мечами – хотя зачастую это одно и то же.

Если во время чтения этой книги вы чувствуете дискомфорт, знайте, что это нормально. Хорошо, что вас это беспокоит. Однако помните, что ролевая игра предлагает лишь войти в роль злодея, а не принять его образ жизни. Писатели, сценаристы и даже актёры, участвующие в создании произведений о кровавых убийцах, сутки напролёт учатся мыслить как убийцы – но это не делает их психопатами в жизни.

Однако не забывайте смотреть на реакцию своих игроков и товарищей по команде. Если кому-то из них становится по-настоящему неуютно, сделайте передышку или отступление. В конце концов, вы даже можете повернуть сюжет на 180° и создать группу охотников, которые будут выслеживать ваших собственных потрошителей.

И просто для понимания: разделяйте роли и жизнь. Любая игра – это вымысел. Мы не призываем вас надевать противогаз и брать в руки пожарный топор точно так же, как не предлагаем кусать прохожих после прочтения **Vampire: the Requiem**. Всё это вымысел, вымысел и ещё раз вымысел.

Однако важно искренне понимать, что мы читаем и смотрим истории о серийных убийцах *из-за самих* серийных убийц. Нет, мы любим Нэнси в “Кошмаре на улице вязов” и Лори Строуд в “Хэллоуине”. Но это заметные исключения. По большей части нам безразличны *жертвы* маньяков в подобных произведениях. Нам интересны сами маньяки.

Мы любим монстров во всём их многообразии и иногда хотим посмотреть на мир их глазами. Чаще всего это предполагает только поверхностный интерес к злодеям. Но иногда мы сочувствуем им. Более того, миру искусства известны положительные маньяки. Вы же смотрели “Декстера”? Может быть, вы читали серию книг о Блэкбёрне Брэдли Дентона? Эти маньяки охотятся на настоящих чудовищ современного общества: аферистов, бандитов, лгунов и даже других серийных убийц. Нет, это не делает их героями в полном смысле этого слова: любое стремление отнять чью-то жизнь плохо соседствует со здоровой психикой. Но эти протагонисты сумели подчинить жажду крови нуждам всего человеческого общества.

Кроме того, существуют убийцы, мстящие за нанесённые им обиды. Если подумать, то в Мире Тьмы таких убийц должно быть особенно много. Жертвы вампиров. Гули. Родственники людей, растерзанных оборотнями. Даже несчастные, пострадавшие от самих потрошителей. Все эти люди достойны сочувствия – и они заслуживают своего шанса отомстить.

Цари природы

При всём величии человеческих достижений у нашей культуры есть маленький, грязный секрет. От зари времён люди продолжали убивать. Даже героями в нашем обществе чаще всего становятся те, кому удалось забрать жизнь у ещё более грозных убийц.

Возможно, именно это порождает феномен серийных убийц. Они считают, что должны победить великое зло – и поэтому берут в руки оружие. Или, возможно, в контексте Мира Тьмы потрошителей создают демоны, тёмные боги или сверхъестественные нарушения психики. Как бы то ни было, поиск истоков этого страшного проклятия может стать основой для полноценной истории в рамках **Hunter: the Vigil** или другой игры Мира Тьмы.

Один охотник – вероятно, из Нуль Мистериис или Опергруппы: Валькирия – говорит, что потрошителей формируют зловещие, но абсолютно случайные события: например, мутация генов, раковые опухоли, медицинское или сверхъестественное вмешательство, травмы и другие непредсказуемые факторы.

Инквизитор из Маллеус Малефикарум рассказывает, что такими делает людей зло. Первые убийства они совершают сами. К остальным их подталкивают демоны, вселяющиеся в души этих безвольных преступников.

У представителя Долгой ночи похожее мнение, однако массовое возникновение потрошителей именно *в наше время* кажется ему символом приближающегося Апокалипсиса.

Агент Коллектива Хирон убеждён, что люди предрасположены к совершению убийств на генетическом уровне. Это не делает их маньяками *автоматически*, но если среди ваших предков был потрошитель, вам может грозить похожая участь.

И так далее, и так далее.

Вам как Рассказчику не обязательно сразу придумывать ответ на загадку возникновения потрошителей. В зависимости от конкретной истории, вы можете решить, что один из охотников прав, а другие нет – или что верны сразу несколько точек зрения. С другой стороны, вы можете сами придумать причину возникновения этих чудовищ и позволить игрокам найти улики, разбросанные вами по сюжету.

Не нужно выбирать только один ответ для *любых* историй. Отталкивайтесь от того, что сделает интереснее текущую игру.

Например, если одному из протагонистов стукнуло двадцать девять, он может обнаружить странную закономерность: мало того что среди его родственников хватало серийных убийц, так ещё и каждый из них совершал своё первое преступление сразу по наступлению тридцатилетия.

Если в ячейке охотников состоит хотя бы один представитель Коллектива Хирон, он может обнаружить вирус, заражающий людей жадой крови. Более того, он может выяснить, что его руководство давно превратило вирус в Тауматехнологию. Как он реагирует?

Поиск родоначальника

Другим интересным сюжетным ходом может стать поиск чудовища, стоящего за созданием потрошителей. Если уже четвёртый убийца подряд говорит охотникам, что на убийства его толкнул зов ангелов, возможно, дело не только в искажённом восприятии Библии. В город что-то проникло. Кто-то управляет людьми, сводя их с ума. И его нужно найти.

Особенно хорошо эта история работает в случае с потрошителями, обладающими сверхъестественными способностями или физическими аномалиями. Кто их такими сделал? Кто внёс все эти изменения в их организм? Возможно, в городе прячется самый настоящий хирург-психопат, превращающий смертных в чудовищ.

Древние убийцы

Самсон, Ахиллес, Нимрод и другие герои античности были не только заступниками своего народа. Они были массовыми убийцами. Более того, они пользовались божественным покровительством.

Что если некоторые из них дожили до наших дней? Или возвратились в земную реальность кровавыми призраками? Или захватили тела современных смертных?

Возможно, охотники обращают внимание на цепочку убийств, ведущую в самое сердце археологических раскопок. Или Стражи лабиринта сталкиваются с огромным воином, не говорящем ни на одном современном языке, но явно дающем понять, что он заинтересован в одном из их артефактов.

Молот и наковальня

Один из самых интересных подходов к созданию таких историй заключается в том, чтобы заставить героев выбирать между плохой и ужасной альтернативой. Для того чтобы спастись от маньяка, каждый протагонист должен предложить ему новую жертву. Для того чтобы отвести хищного призрака, охотящегося за владельцем древней реликвии, персонаж должен передать эту реликвию кому-нибудь ещё. Для того чтобы выбраться из ловушки, персонаж должен пожертвовать частью собственной плоти. Поставьте героев перед двумя действительно жуткими альтернативами, из которых одна только кажется более предпочтительной. Заставьте их выбирать – или прилагать все усилия к поиску третьего варианта.

Вера и смерть

В косвенной форме этот вопрос уже поднимался ранее, но пришло время задать его напрямую: где проходит черта между убийцей и потрошителем? В Средние века люди могли сделать себе имя, просто запачкав руки по локоть в крови. Мы до сих пор помним их имена, даже если не знаем их жертв.

Весь мир знает викингов – не в последнюю очередь благодаря неистовым, неудержимым и изрядно безумным берсеркам. Мир помнит рыцарей-крестоносцев. Мир всё ещё вздрагивает от воспоминаний о героях этой кровавой эпохи. И вместе с тем, для кого-то они остаются истинными защитниками человечества или даже примерами для подражания.

Граница между убийцей и потрошителем слишком тонка, чтобы её можно было провести раз и навсегда во *всех* случаях. В сущности, одна из интереснейших сторон истории о потрошителях может как раз в том и заключаться, что у игроков есть возможность понять, почему некоторые люди действуют столь жестокими методами.

Власть развращает

Вы никогда не думали, что будет, если слишком много власти сосредоточится в руках психопата? Истории, основанные на подобной концепции, часто выводят конфликт между охотниками и чудовищами на новый уровень. Мало того что протагонистам будет трудно остановить деятельность развращённого олигарха, жестокого мэра или бессердечного лидера целой секты – у них ещё и будет ограничено время, отпущенное на поимку (или обличение) маньяка.

Что если герои выйдут на след потрошителя-интеллектуала, желающего передать ядерные коды в руки террористической группировки? Что если религиозный лидер объявит очередной джихад против неверных? Что если харизматичный политик, привыкший развлекаться охотой на людей, примет участие в президентских выборах?

Играйте по-крупному. Пусть игроки понимают, что ценой их провала будет начало войны или другое событие, потенциально ведущее к массовым убийствам. И в то же время, пусть они видят, что успешная поимка или убийство такого маньяка сделает их самих преступниками в глазах общественности. Готовы ли они пожертвовать своим будущим ради будущего всего человечества?

Истязания

Многие потрошители убивают со стилем. Само собой, среди них хватает и тех, кто появляется за спиной у жертвы с мачете наперевес или стреляет в неё без предупреждения, обеспечивая лишь максимальную *эффективность* убийства. Однако не реже охотники сталкиваются с настоящими мастерами пыток.

Такие убийцы начинают истязать своих жертв задолго до нанесения рокового удара. В сущности, они могут даже часами не появляться рядом с несчастными, которых они обрекли на смерть. Однако они постоянно дают понять, что они близко.

Одни потрошители запугивают жертву на протяжении множества ночей, даже не прибегая к насилию по отношению к ней самой. Они убивают домашних животных. Они приколачивают их шкуры к дверям. Они оставляют надписи и подбрасывают окровавленные предметы. Жертва может узнать о судьбе, которая её ожидает, за несколько дней до того как маньяк вообще появится у неё на дверном пороге.

Другие убийцы хватают жертв и отвозят их в свои застенки. Они оставляют несчастных в одиночестве, заставляя их мучиться ожиданием. Затем они приходят и позволяют увидеть своё лицо. Они объясняют, почему несчастные пленники вообще оказались в этом месте. Наконец, они демонстрируют инструменты, которыми будет проводиться грядущая операция. Но не сейчас. Потом. К тому моменту, когда начинается настоящее убийство, жертва может уже не понимать, кто она и что с ней творят.

Разумеется, привычка тянуть время порой работает против самих потрошителей. Однако в случае с некоторыми удовольствие стоит риска. Более того, некоторые потрошители жаждут, чтобы их попытались остановить. Промедление может быть частью их плана. Оно может быть частью *большой игры*.

Тёмное Просвещение

Среди других важных плодов – научных познаний, новых эстетических принципов и даже невиданного доселе вооружения, – век Просвещения принёс миру ещё один дар: исследовательскую методологию. В середине восемнадцатого столетия Восходящие, Эгис Кай Дору, Маллеус Малефикарум и Люцифуг впервые за долгое время начали *изучать* потрошителей.

В 1761 году один учёный из Глазго, Роберт Джеймс Харрисон, опубликовал первый научный труд, посвящённый феномену потрошителей. Исследование называлось “*Прирождённые мясники, или Связь между пороками мозга и стремлением к убийству*”. Идеи Харрисона настолько опережали время, что в ту эпоху никто не обратил внимания на его работу. Уже через долгие годы после смерти Харрисона охотники – как и некоторые другие люди – начали замечать сходство между поведением кровожадных безумцев и симптомами, описанными в книге Харрисона.

Сегодня труд считается по большому счёту утраченным. Один экземпляр находится в распоряжении Люцифуг. За другим присматривают члены Эгис Кай Дору, которые считают этот труд артефактом. В распоряжении Лоялистов Туле находятся сразу два экземпляра: один в Нью-Йорке и один в Мюнхене. Говорят, что на обложке книги изображён кентавр Хирон, и его поза обладает необычайным сходством с логотипом небезызвестного фармацевтического концерна.

Чёрная шхуна

Моряки, путешествующие по Карибскому бассейну, всё ещё рассказывают легенду о Чёрной шхуне – демоническом корабле с парусами, напоминающими паутину, однако каким-то образом позволяющими ловить ветер.

На борту Чёрной шхуны стоят молчаливые люди в одежде из человеческой кожи. Некоторые даже вшивают чужую кожу в собственную плоть, прикрывая ей раны. Чёрная шхуна всегда настигает добычу. Абордаж никогда не длится подолгу. Убийцы в одежде из кожи быстро расправляются с защитниками, заодно убивая детей и женщин – и никогда

не произнося ни слова. Они не кричат и не просят о помощи. Они не угрожают. Они просто идут вперёд и убивают несчастных одного за другим.

Выживших мужчин они забирают к себе. Там их вскрывают заживо, вешают или обезглавливают, иногда напарывая на пики и выставляя на обозрение посреди палубы. И опять же, мучители не произносят ни слова. Они просто не могут, потому что у них нет языков.

Лишь самым выносливым они жёсткими жёсткими предлагают вступить в свои ряды. Для этого достаточно вырезать себе язык и приступить к молчаливому бдению на борту Чёрной шхуны.

Примечание: Обратите внимание, что хотя история о Чёрной шхуне лучше всего соответствует историческим сеттингам, образ этого демонического корабля можно с лёгкостью перенести в современность. В сущности, как известно поклонникам сериала “Светлячок”, образ такой inferнальной команды убийц прекрасно работает даже в космосе. В современном мире Чёрная шхуна может быть группой мексиканских наёмников, африканских солдат или арабских террористов. Важен не столько контекст, сколько их модель поведения – и отсутствие очевидных причин для подобной жестокости.

Праведный гнев

Возможно, самая страшная часть в любой истории о серийных убийцах заключается в том, что каждый из них искренне верит, что поступает правильно. Некоторые понимают, что совершают жестокие действия и причиняют боль. Однако этого понимания недостаточно, чтобы остановить их. Они должны убивать, и чем чаще, тем лучше. Потому что, по их убеждению, в обратном случае будет лишь хуже.

Подумайте о крестоносцах. О кровавадных революционерах и террористах. О тайной полиции, подавляющей бунты. О медиках, проводивших эксперименты на живых людях в годы Второй мировой. Все эти люди знали, что обрекают других на муки, однако у каждого было своё объяснение этому поведению. Они верили, что их действия делают мир лучше. Известны даже маньяки, убивавшие людей потому, что они хотели *помочь* им.

Большая семья

Некоторые потрошители действуют не в одиночку и даже не группами. Они собирают целые общины, в которых им отводится роль наставников, пастырей и мессий. Чаще всего такие убийцы действуют поодиночке, хотя теоретически каждый, кто выполняет их бесчеловечные приказы, тоже может стать потрошителем.

Эти общины часто рассматривают себя как большие семьи, в которых каждый готов на всё ради другого. Лидерами в подобных общинах становятся харизматичные, умные и манипулятивные потрошители, знающие, как завоевать доверие слабых. Они доказывают, что при их управлении всем будет лучше. Спустя всего несколько лет после образования такой группы маньяк может настолько зомбировать своих подопечных, что они будут готовы совершать преступления (и попадать в тюрьмы) ради него.

Более того, иногда жертвы подобных сект сами решают вступить в её ряды. Если такое случилось в реальном мире (вспомните историю Патриции Херст), то это точно может случиться в Мире Тьмы.

Примечание: Один из самых резких поворотов такого сюжета может состоять в том, что охотник встречается среди членов культа *своих детей*. И к сожалению для него, речь идёт не об иллюзии и не о похищении. Дети сами захотели примкнуть к этой “новой семье”.

Печальная истина заключается в том, что охотники редко бывают идеальными родителями. Безусловно, встречаются и исключения – а кроме того, даже самые большие конфликты между родителями и детьми вполне поддаются решению. Однако когда дети видят, что их отец или мать весь день пропадает на работе, а ночью садится в фургон и уезжает куда-то с незнакомыми людьми, они чувствуют себя ненужными. Что ещё хуже,

когда родители возвращаются со следами крови на одежде или сжигают что-то на заднем дворе с ожесточённым выражением на лице, дети чувствуют себя *напуганными*.

И когда добрый лидер общины присылает к ним своих помощников с мирным приглашением посетить их дом, у детей уже есть все причины ответить согласием. Даже когда они поймут, что лидер общины имеет какое-то отношение к преступному миру, они могут не увидеть разницы между ним и своими родителями. По крайней мере, этот человек проявляет о них заботу.

Подстава

Не все потрошители безумны. В сущности, некоторые из них обладают не только волчьей жестокостью, но и лисьим коварством – или даже сверхчеловеческим интеллектом. Что произойдёт, если охотники выйдут на след подобного потрошителя и попробуют взять его с поличным – только затем, чтобы оказаться на месте только что совершённого преступления, в котором убийца оставил следы, указывающие на самих персонажей. Что если он уже позвонил в полицию? Что если он *работает* в полиции?

Охотники и потрошители

Потрошители заслуживают отдельного места среди обитателей Мира Тьмы по двум ключевым причинам. Прежде всего, речь идёт об обычных людях. Некоторые из них обретают мистические способности или утрачивают человеческий облик, однако в целом потрошители напоминают охотникам (и игрокам!), чем может быть страшен *человек*.

Вампиры питаются кровью. Оборотни совмещают рассудочность с волчьими инстинктами. Демоны никогда не были смертными, а кровожадные призраки давно покинули человеческий коллектив. Эти чудовища просто не могут вернуться к нормальной жизни. Они могут её даже не помнить.

Но потрошители сами решили встать на тропу убийств. Безусловно, на многих из них повлияли внешние обстоятельства, будь это уродство (и насмешки окружающих), мутация (и сводящая с ума боль), травма или проклятие. Но в большинстве своём они могут выбрать совсем иной путь. И они остаются чудовищами только потому что *хотят* ими быть.

Но есть и другая причина. В отличие от других обитателей Мира Тьмы, занятых прежде всего своими собственными проблемами и конфликтами, потрошители живут *ради* очередного убийства. Они существуют лишь для того, чтобы пресечь жизнь кого-то другого. Они страшны именно потому, что с ними почти невозможно договориться. В их существовании нет реального смысла, какого-то демонического или даже божественного предназначения. Они просто есть – подобно стихиям и катастрофам. Неудивительно, что в глазах большинства охотников они представляют собой наибольшее зло, которое вообще существует в мире.

Первый ярус

Как ни странно, охотники, действующие на этом ярусе, не обладают особыми недостатками при столкновении с потрошителями. Маньяки редко образуют собственные сообщества и культы. Безусловно, когда они это делают, всему живому лучше поскорее убраться с их пути: достаточно вспомнить моряков с Чёрной шхуны или декадентов из Охотничьего клуба, описанного немногим далее. Но чаще всего даже представитель первого яруса может справиться с одиноким маньяком или парочкой гастролирующих любовников.

Само собой, охотники первого яруса редко преследуют потрошителей сами. Практически все сюжеты, связанные с такими охотниками, предполагают *реакцию* протагонистов на деятельность потрошителя. Член семьи одного из охотников едва пережил встречу с уродом, носящим крюк вместо руки. Знакомый дальнбойщик рассказывает, что на лесной дороге находят автомобили водителей, решивших подбросить

очаровательного попутчика. В соседний дом переезжает новая семья, и из их подвала доносятся странные звуки.

Интересный подход к созданию таких историй может заключаться в том, чтобы использовать стереотипы современных ужастиков, однако позволяя игрокам действовать так, как редко действуют герои этих фильмов. Охотники знают, что им не следует разделяться в лесу. Они знают, что если в доме кто-то есть, лучше сразу вооружиться. Они умеют пользоваться телефоном и звать на помощь друзей.

Разумеется, вы можете сделать умнее и самого маньяка. Охотники могут избегать разделения, но смогут ли они протиснуться вместе в узкий подземный ход? Они вооружены, но потрошитель давно расставил по дому ловушки. Они позвали друзей, но убийца знает дороги, ведущие к его логову, и уже ждёт в засаде.

Логика потрошителя

Одна из самых больших опасностей, связанных с охотой на маньяков *на первом ярусе*, заключается в том, что персонажи могут сами начать действовать методами потрошителей – и у них не будет начальства или коллег, которые смогут вовремя это заметить.

Безусловно, со стороны охотников реакция на деятельность маньяка вполне может заключаться в его немедленном устранении. Однако что если после убийства первого потрошителя герои обнаружат второго? Третьего? Сразу пару убийц или целую организацию?

В такой обстановке охотники могут быстро прийти к выводу, что мир делится на два типа: невинных и монстров. Невинные не должны умирать. Для этого необходимо убить всех монстров. Задача охотников состоит в том, чтобы убивать чудовищ – разве нет?

И через какое-то время герои игры уже сами превратятся в маньяков, на деятельность которых начнёт обращать внимание соседняя ячейка охотников.

Второй ярус

Большинству содружеств известно о существовании потрошителей. С другой стороны, им может быть неизвестно об их мотивах, методиках и уязвимых точках. Содружества действуют теми же способами, что и ячейки первого яруса, но с одной оговоркой: чаще всего у них есть подмога.

Одиноким охотником может не знать, кому сообщить о маньяке, особенно если тот сам работает в правоохранительных органах. Но членам содружества достаточно поднять телефонную трубку и позвать на помощь.

Конечно, всё не так просто, как может показаться. Потрошители не знают равных в разделении даже самой большой группы противников с последующим убийством одиночек, отбившихся от толпы. Более того, если потрошитель привлёк внимание целого содружества, вероятно, он обладает достаточной силой, чтобы расправиться сразу с несколькими охотниками, даже не вспотев.

Как бы то ни было, члены различных содружеств отличаются следующими подходами к уничтожению потрошителей.

Лоялисты Туле

Главная проблема Лоялистов заключается в том, что они предпочитают самой охоте сбор фактов. Они учёные, а не воины, архивариусы, а не тактики. И когда маньяк узнаёт, что они его изучают, он может решить нанести им визит.

Это может показаться неочевидным, но многие Лоялисты действительно плохо приспособлены к физической стороне охоты. Само собой, в их числе встречаются представители того типа исследователей, которые предпочитают лазать по подземельям с фонариком и пистолетом в руках. Более того, у них есть и свои бойцы.

Но проблема заключается в том, что потрошители редко появляются сразу перед несколькими Лоялистами. Они могут забраться к одному из исследователей в квартиру.

Они могут заглянуть в убежище Лоялиста, когда тот будет читать очередной гримуар, ничего не замечая вокруг. А когда ты – простой лаборант весом не больше шестидесяти килограммов, не привыкший даже к кулачным дракам, столкновение с настоящей машиной смерти может оказаться реальной проблемой.

И всё-таки это не означает, что Лоялисты беспомощны. Один из самых эффективных охотников их содружества на практике продемонстрировал грозную силу знаний, построив в своём убежище газовую камеру. К сожалению, Лоялисты не любят вспомнить этот триумф изобретательности, поскольку в конечном счёте создатель камеры сам стал потрошителем.

Этот охотник – точнее, охотница, Вэлери Майнард – годами заманивал в своё логово оборотней и других чудовищ, расправляясь с ними при помощи ядовитого газа. Иногда Вэлери отправляла очередному монстру требования выкупа за похищенного ребёнка (которого она к этому моменту уже запирала в камере). Иногда она просто заставляла жертву врасплох и запугивала её оружием, заставляя войти внутрь. Иногда в ход шли другие методы. Как бы то ни было, Вэлери расправилась с двенадцатью местными оборотнями, после чего перешла на их семьи и даже друзей. Когда Лоялисты Туле решили поговорить с ней, она назначила встречу в камере смерти и встретила их с противоголозом на голове. В конечном счёте Лоялисты нашли на неё управу, но к этому моменту на полу камеры осталось лежать не одно мёртвое тело.

Профсоюз

Профсоюз всегда оставался организацией второго яруса с душой первого. Эти охотники действуют теми же методами, что и представители независимых ячеек. И они *ещё больше* подвержены приобретению “логики потрошителя”, описанной выше. В конце концов, Профсоюз – не что иное как объединение мстителей и виджилантов, действующих в обход закона и даже вопреки ему. И если представителям одиноких ячеек первого яруса трудно не перенять логику потрошителя потому, что у них поблизости нет других охотников, которые могли бы заметить их нравственную деградацию, то у Профсоюза хватает ячеек, которые *поощряют* серийные убийства чудовищ. Для Профсоюза вполне естественно поднять на охоту добрую половину квартала и расправиться с целой группой монстров по законам толпы. Это не может не сказываться на их психике или хотя бы мировоззрении.

С повествовательной точки зрения это означает, что представители Профсоюза чаще других охотников сами становятся потрошителями. Считается, что многие Каратели (потрошители, убивающие людей, нарушающих *их* законы) некогда вышли из рядов Профсоюза.

Сеть Зеро

Величайший парадокс видеохостингов заключается в том, что на них можно выкладывать видео с призраками, пришельцами, зомби, бигфутами и вампирами, но как только вы попытаетесь загрузить на них ролик с реальным убийством, вас заблокируют. Что куда хуже, за вами придет полиция.

Сеть Зеро редко выкладывает видеоролики, указывающие на деятельность потрошителей, потому что те выглядят как обычные люди. Ничто не доказывает их мистическую природу – тем более, многие потрошители и правда лишены каких-либо нечеловеческих сил. Наконец, если вампира можно распознать по попыткам укусить жертву в шею, а оборотня – по превращению в зверя, потрошителя может “выдать” только его ключевая деятельность: убийство. А видеохостинги не пропускают такие ролики.

Разумеется, если охотник располагает записью с убийством, ничто не мешает ему просто отнести эти улики в полицию. В сущности, многие так и делают. Но проблема заключается в том, что маньяк охраняет тайну своей личности с тем же, если даже не с

большим тщанием, что и чудовища. Если улики попадут в руки полицейского, потрошитель явится за полицейским. И за его коллегами. И, наконец, за самим охотником.

Хотя представители этого содружества редко участвуют непосредственно в схватках с потрошителями, их грязный секрет заключается в том, что некоторые охотники “подсаживаются” на съёмку роликов о маньяках. Такое случается не так часто, чтобы об этом можно было говорить как о повсеместном явлении, но в Сети Зеро есть охотники, в глубине души жаждущие позволить маньяку совершить стильное и красочное убийство, которое они смогут запечатлеть на видео.

Нуль Мистериис

В глазах учёных из Нуль Мистериис, тяга к серийным убийствам не имеет ничего общего с жаждой крови или демонической одержимостью. Они называют этот феномен “состоянием потрошителя” и считают его проявлением психопатологии. Как ни странно, неверие в сверхъестественный характер этого явления помогает Нуль Мистериис составлять психические портреты убийц и предсказывать их действия. Благодаря своим аналитическим способностям эти учёные спасли уже далеко не одну жизнь и поймали не одного потрошителя.

Другое дело, что из-за отказа верить в городские легенды охотники из Нуль Мистериис иногда оказываются в удивительных и по-своему даже “киношных” ситуациях. Например, услышав легенду о потрошителе, которого можно вызвать, трижды прошептав его имя перед зеркалом, учёный может пойти и сделать именно это – в попытке доказать окружающим, что это всего лишь байка.

Любопытно, что среди членов содружества тоже есть свои потрошители. Они редко бывают грубыми и безумными: некоторые из них даже не вызывают у окружающих подозрений. Однако после очередной встречи с чудовищем или потери близкого друга даже мирный учёный может начать безжалостно выкорчёвывать сверхъестественную заразу. Чаще всего такие убийцы придерживаются жёстких кодексов и устраняют противников с помощью научных знаний, исследовательских навыков и умения манипулировать окружающими.

Психопатология городской легенды

Труд под названием *Психопатология городской легенды: объяснение так называемого “феномена потрошителя”* под авторством некоего Джорджа Робертса вышел в 1991 году – за месяц до жуткой смерти самого Робертса от рук серийного убийцы.

Эта работа малоизвестна в кругах, не связанных со сверхъестественным миром, однако охотники не просто высоко ценят приведённые в ней сведения – они считают её, вероятно, лучшей исследовательской работой, посвящённой серийным убийцам.

С игровой точки зрения это означает, что охотники, обладающие доступом к этому труду, получают бонус +2 на любые проверки, связанные с проведением Тактики *Бихевиористика* (описанной далее в этой книге). Ограничение состоит в том, что охотники получают этот бонус только для изучения “обычных” потрошителей, не обладающих сверхъестественными способностями.

Долгая ночь

В глазах представителей этого содружества, возрастающее количество потрошителей означает то единственное, чего и ждут все охотники Долгой ночи. *Грядёт Апокалипсис*. И охотники должны сделать всё, чтобы расчистить дорогу Христу.

Долгая ночь преследует потрошителей с фанатизмом, достойным инквизиторов и крестоносцев. Они так часто отнимают у этих маньяков жизнь – и нередко такими жуткими способами, – что сами фактически повторяют их *модус операнди*. Потрошители, вышедшие из рядов Долгой ночи (или даже остающиеся в этом содружестве), чаще всего действуют неявными методами. Они могут быть необычайно харизматичны,

сообразительны и убедительны – но они редко используют кровавый и прямолинейный подход к убийствам.

Эшвудское аббатство

Всё очевидно. Эшвудское аббатство высоко ценит достойных врагов, и когда эти охотники натываются на опасного потрошителя, они делают всё, чтобы из их противостояния получилось захватывающее приключение. Если противник окажется по-настоящему изобретателен, охотники могут даже предложить ему членство в собственном клубе. Некоторые говорят, что они делают это в попытке направить деятельность опытного убийцы в продуктивное русло, однако в действительности гедонисты из Эшвудского аббатства демонстрируют потрошителю свою благодарность за интересную схватку.

Часто ли члены Аббатства сами становятся потрошителями? Чаше, чем им самим бы хотелось. Некоторые из них даже поддерживают членство одновременно в Аббатстве и Охотничьем клубе – другом содружестве адреналиновых наркоманов и искателей приключений.

Старина Джек

Джек-Потрошитель действительно состоял в Эшвудском аббатстве. Его пригласили в содружество уже после того, как он завоевал интерес публики, а вероятнее всего, даже после того как он вообще перестал убивать проституток. Тем не менее, как рассказывают сами члены Аббатства, охота на монстров быстро ему наскучила. Это было не в его стиле.

Когда он решил вернуться к преступной деятельности, члены Аббатства поставили конец в его биографии. По крайней мере, так гласит официальная точка зрения.

Дело в том, что в последние годы лондонские охотники жалуются на появление изворотливого убийцы, который полностью поддерживает как поведенческий, так и внешний образ Джека-Потрошителя. Более того, говорят, что некоторым удавалось *вызвать* его, написав письмо в его адрес и опалив его пламенем свечи. Что именно происходит и кем является эта сущность, в данный момент сказать сложно. Тем не менее, многие искреннее верят, что “Старина Джек” вернулся – в виде чудовища, призрака, духа или просто воскресшего человека.

Охотничий клуб

По зловещей иронии, Охотничий клуб имеет достаточно мало общего с охотой на чудовищ. По большей части, его участники охотятся на людей. Некоторые из них давно стали потрошителями и сошли с ума. Другие отслеживают людей, не достойных жизни – разумеется, по их представлениям, – и хотя подобная деятельность отражается на их нравственности, им ещё далеко до превращения в настоящих монстров. Наконец, среди них хватает и тех, кто хотя бы время от времени охотится на чудовищ – однако разница между подлинными охотниками и членами клуба заключается в том, что последние не стремятся никого защитить и даже не пытаются получить что-нибудь для себя. Когда они убивают чудовищ, они делают это лишь потому, что это *приятно*. Или же потому, что охотиться на обычных людей слишком скучно.

Как уже говорилось выше, Охотничий клуб с радостью принимает в свои ряды гедонистов из Эшвудского аббатства. Известны и случаи с обратным переходом. Более того, некоторые охотники состоят в обоих содружествах одновременно. И как правило, лидеры этих организаций совсем не против такого сотрудничества.

Третий ярус

Хотя может показаться, что организации такого уровня должны прилагать куда большие усилия к устранению потрошителей, чем содружества, горькая истина заключается в том у них, как правило, есть враги пострашнее. Отдельные охотники или

даже целые ячейки могут бороться с маньяками с тем же остервенением, что и охотники более низких ярусов, однако в целом руководства структур не заинтересованы в трате ресурсов на ликвидацию таких “слабых” врагов.

Коллектив Хирон

Вокруг этой организации постоянно вращаются самые безумные теории заговора. Одни считают, что Коллектив Хирон стоит за фармацевтическими аферами по всему миру. Другие верят, что он служит Дьяволу. Эгис Кай Дору и вовсе убеждены, что эта структура каким-то образом связана с самим феноменом потрошителей. Учитывая греческие корни этих охотников, неудивительно, что они считают первым серийным убийцей Геракла – а кто был его учителем? Верно, кентавр Хирон.

Хотя большей частью эти теории не имеют ничего общего с действительностью, в Коллективе Хирон состоит *огромное* число потрошителей. Многие агенты сходят с ума из-за необходимости разделять живых (пусть даже нечеловеческих) существ на органы. Другие были маньяками ещё до того, как их пригласили в Отдел полевых операций. Некоторым членам структуры и вовсе кажется, что руководство концерна стремится нанять побольше безумцев, чтобы они могли работать нон-стоп, не испытывая никаких угрызений совести.

Это порождает внутренний конфликт между агентами Коллектива. С практической точки зрения, Коллектив Хирон не охотится на потрошителей – или, во всяком случае, не убивает их. Иногда агентам поручают захватить очередного психа или каннибала в плен, однако затем его увозят в лабораторию, а когда агенты видят его в следующий раз, тот одет в униформу их корпорации, аккуратно пострижен и оснащён по последнему слову техники. Но хватает агентов, которые хотят защитить человечество (или родную семью, или любимый город) от этой заразы.

Само собой, им этого не позволяют.

Само собой, они это игнорируют.

Люцифуг

У членов этой структуры не так много общего с Долгой ночью, однако когда речь заходит о потрошителях, Дети седьмого поколения видят эту проблему в том же контексте, что и фанатики Скорбного ополчения. Потрошителей с каждым годом становится больше. И это не может быть случайностью. Что-то грядёт, и потомки Дьявола должны готовиться.

Примечательно, что охотники этой структуры часто сочувствуют потрошителям. У них много общего с этими убийцами. Некоторые даже считают их братьями по несчастью, особенно если сталкиваются с потрошителями, которые стали такими из-за вмешательства сверхъестественных сил. Но это не меняет поведения Люцифуг. Они отслеживают и убивают любых потрошителей, о которых слышат. Просто, как это часто бывает и при истреблении демонов, Люцифуг делают это с чувством вины.

Люцифуг – ещё одна группа охотников, которые сами нередко становятся потрошителями. Особенно часто подобное происходит в случае с теми, кто отказался примкнуть к структуре (и избежал возмездия Миланской леди). Однако хватает и “простых” чернокнижников, вставших на эту дорогу из-за фанатичной ненависти к чудовищам.

По очевидным причинам, когда один из этих охотников становится потрошителем, он практически неизбежно приобретает новые мистические способности (то есть превращается в *сверхъестественного* потрошителя).

Опергруппа: Валькирия

Руководство структуры не считает целесообразным тратить бюджет Опергруппы на отслеживание “обычных” преступников. Согласно официальной политике,

потрошителями должна заниматься полиция. Члены структуры знают, что в некоторых случаях такой подход вызван тем простым фактом, что многие потрошители – заигравшиеся сыночки высокопоставленных лиц. Однако по большей части эта политика выглядит разумно. В мире хватает других чудовищ, с которыми не справится полиция или даже армия. Бюджет нужно расходовать целесообразно.

Всё меняется, когда потрошителем становится один из агентов Валькирии. Нельзя сказать, что такое случается часто, однако работа в Опергруппе всегда плохо сказывалась на психической уравновешенности охотников. Почти каждый агент Валькирии слышал историю о солдате, который был неплохим парнем, пока не стал одним из *них*. Обычно история заканчивается тем, что его пришлось застрелить его же коллегам.

Маллеус Малефикарум

Хотя основными врагами ордена всегда были кровососы и ведьмы, именно потрошителям эта структура обязана появлением в своей среде профессиональных психологов. Ордену известно слишком много агентов и инквизиторов из их числа, которые так увлеклись очищением мира от тьмы, что сами стали её частью.

Монахини, убивающие невинных, чтобы они не согрешили. Дознаватели, подвергающие людей пыткам, чтобы проверить, точно ли они никак не связаны со сверхъестественным миром. В последние десятилетия таких безумцев в ордене стало слишком много, и руководство Маллеус Малефикарум начало пополнять многие ячейки психологами и психиатрами, которые мало что знают о Божьем слове – однако могут гарантировать, что очередной инквизитор не возомнит себя мессией.

Восходящие

Из всех охотничьих организаций именно у Восходящих всегда были наилучшие шансы справиться с потрошителями – обычными и сверхъестественными. Большинство Восходящих живут по законам уличных банд, защищая свои территории от убийц и других преступников едва ли не чаще, чем от чудовищ.

Это не означает, что Ордену Феникса много известно о потрошителях. Иногда Восходящие даже не понимают, что столкнулись с чем-то большим, чем обычный безумец или головорез. Однако они всегда были готовы ответить на его появление эффективным насилием – или дипломатией, если потрошитель в состоянии слушать.

Восходящие не так уж часто становятся потрошителями, поскольку всё время следят за нравственным состоянием своих братьев.

Эгис Кай Дору

Хотя Эгис Кай Дору сталкиваются с потрошителями не чаще других охотников, они знают, что эти убийцы никогда не были простыми людьми. Даже если они лишены сверхъестественных сил, потрошители привлекают внимание демонических существ, покровительствующих их кровавой деятельности.

Выследив потрошителя, Эгис Кай Дору старательно очищают место его поимки (и, вероятно, убийства), после чего забирают и тщательно изучают его имущество. Как правило, хотя бы один предмет из снаряжения опытного потрошителя оказывается наделён мистической силой.

Иногда это топор, заставляющий даже самых мирных людей испытывать жажду крови. Иногда это маска, сводящая людей с ума. Иногда это другой артефакт, свойства которого члены структуры пока ещё не изучили.

Мало какие реликвии Эгис Кай Дору стерегут с такой бдительностью, как инструменты серийных убийц. Структуре известно, что происходит, когда такое оружие попадает в чужие руки. Например, в 1976 г. всего одна женщина, укравшая артефакт маньяка из хранилища Эгис Кай Дору, смогла устроить массовые беспорядки, приведшие к смерти десятков людей.

ОРСУ

Не всем охотникам это известно, однако сам термин “потрошитель” появился благодаря ОРСУ. Формально этот Отдел по Расследованию Серийных Убийств находится в ведомстве ФБР. В любых официальных документах указано, что, как и следует из названия, его задачей служит расследование серийных убийств.

Что не следует из названия – и никогда не упоминается на бумаге, – так это тот простой факт, что большая часть Отдела состоит из медиумов, телепатов и ясновидцев. Они не просто распутывают преступления. Они видят, что произошло. Они чувствуют ложь точнее любого детектора. И, к сожалению, они редко могут предоставить материальные доказательства чужой вины.

Неудивительно, что в конечном счёте многие из них сходят с ума – или сами становятся потрошителями.

ОРСУ: Отдел по Расследованию Серийных Убийств

*Единственное, что может быть хуже нашей работы –
это кошмар, который начинается, если мы плохо её выполняем.*

В отличие от других структур, охотящихся на “чудовищ”, ОРСУ отслеживают лишь один вид противников. В этом их величайшая сила – и величайшая слабость. Агенты ОРСУ вынуждены подчиняться закону, а значит, должны притащить на суд даже самого опасного психопата. Времена Дикого Запада давно закончились. Стражи правопорядка должны позволить закону связать им руки. Разумеется, не всех это устраивает.

Однако агенты ОРСУ мало в чём напоминают обычных сотрудников ФБР. Большинство из них обладают общей аналитической и физической подготовкой, но половина агентов провалила бы первый же профессиональный тест. Почему ФБР не отказывается от таких сотрудников? Потому что представители ОРСУ читают мысли. Они чувствуют ложь и они предсказывают новые преступления. Какие бы прозвища ни давали им внутри самого ФБР, представители ОРСУ всегда были *экстрасенсами*.

Существование ОРСУ хранят в секрете, хотя это один из тех секретов, о которых знает любой сотрудник организации. Об этом Отделе знают – но не говорят. Его агентов вызывают на дело, после чего выбрасывают случившееся из головы. До тех пор, пока дело не касается юридических и финансовых вопросов, ФБР и ОРСУ работают порознь.

Важно отметить, что хотя ОРСУ работает под той же юрисдикцией, что и Опергруппа: Валькирия (выполняя задания непосредственно по правительственному заказу), между двумя структурами нет реального взаимодействия – как и любви. Опергруппа располагает абсолютными полномочиями отстранять “психов” из ОРСУ от очередного расследования, и в таких случаях ОРСУ вынуждены подчиниться. Нельзя сказать, что это происходит часто, однако агенты Валькирии всегда могут это сделать – о чём они не забывают напоминать в личных конфликтах.

Терминология

Как правило, ОРСУ приступают к расследованию только после того, как полиция того или иного города находит доказательства, что хотя бы три убийства совершил один человек.

С терминологической точки зрения **серийными** убийцами называются люди, забравшие жизнь у нескольких человек подряд. В Америке этот сомнительный титул присуждают тем, кто убил троих. В других странах число может изменяться.

Гастролирующими, или “запойными” убийцами называют тех, кто совершает преступления сразу в нескольких областях, путешествуя между городами. Связать преступления помогает один почерк.

Массовыми называют убийц, совершивших всего одно преступление, но такое, которое стоило жизни сразу множеству человек.

Потрошители существуют лишь в Море Тьмы. Их “обычные” разновидности, **Палачи**, могут попадать под описание любой из вышеприведённых категорий. Сверхъестественные убийцы, прозванные **Кошмарами**, образуют полностью самостоятельную категорию.

Наконец, ОРСУ расследуют и серийные убийства, лежащие на совести нечеловеческих индивидов. Стаи оборотней, кровожадные призраки, кровососы, ведьмы и даже пришельцы, помещающие человеческий мозг в роботические машины для создания идеальных слуг – все эти существа могут потребовать внимания ОРСУ.

История

История ОРСУ уходит корнями в послевоенную реорганизацию ФБР. В те годы руководитель бюро, Эдгар Гувер, создал Отдел по Расследованию Возобновляющихся Преступлений, или ОРВП.

Нет, ОРВП не был первой организацией, занимавшейся потрошителями: например, с 1890 г. до самого наступления третьего тысячелетия в Лондоне действовало Общество двенадцати ключей – содружество полицейских, охотившихся на серийных убийц. Тем не менее, как правительственная структура ОРВП обладал куда большей ресурсной базой. Гувер вышел на членов Общества и предложил им объединить усилия.

Знания Общества стали достоянием ОРВП, и даже многие его члены перешли в новую организацию. Хотя окончательно Общество прекратило свою деятельность только в 2000 году (когда английской полиции удалось поймать сразу несколько серийных убийц без помощи Общества), по-настоящему оно перестало работать уже тогда, когда объединилось с Отделом по Расследованию Возобновляющихся Преступлений.

Берег Кахулавосси

Реальные изменения начались в 1953 г., после того как в Джорджии пропали шестеро молодых людей, пытавшихся справиться по реке Кахулавосси. Одним из пропавших был брат сотрудника ОРВП, а потому инцидент мгновенно привлёк внимание ФБР. Когда агенты нашли пропавших, их было уже не спасти.

Оказалось, что на берегу Кахулавосси проживала семья каннибалов, которая несколько десятилетий подряд вступала в инцестуозные отношения друг с другом и охотилась на туристов. При попытке арестовать нескольких членов семьи ОРВП столкнулись с ожесточённым сопротивлением. Выжили только двое агентов. Более того, по их свидетельствам, каннибалы отличались нечеловеческой устойчивостью к ранам и боли. Судя по всему, это было следствием генетических мутаций, вызванных десятилетиями, если даже не веками непрерывного инцеста.

Но хуже всего было то, что когда сотрудникам ФБР удалось окончательно справиться с каннибалами, в логове этих убийц они обнаружили доказательства, указывающие, что они поедали людей *по меньшей мере* полвека.

Это означало, что эффективность ОРВП следовало подвергнуть сомнениям.

Реструктуризация

Осенью 1953 г. Гувер опять приказал реструктурировать организацию, занимавшуюся расследованием серийных убийств. На этот раз она получила название Отдела по Расследованию Тяжких Преступлений, или ОРТП. Самым главным изменением стало расширение полномочий агентов. Они могли начинать расследование уже после того, как получали доказательства троекратного убийства с похожими признаками. Кроме того, они могли сосредотачиваться на расследовании локальных происшествий (вроде резни на берегу Кахулавосси), не дожидаясь, пока серия преступлений охватит несколько штатов.

Наконец, руководство отдела наняло множество криминологов, занимавшихся составлением портретов убийц. Хотя это казалось всего лишь небольшой переменной в структуре отдела, именно оно принесло наилучшие плоды в долгосрочной перспективе.

Одним из криминологов была доктор Барбара Винтергрин, которая всего за несколько месяцев до вступления в ОРТП работала над правительственным экспериментом МК-Ультра. Этот эксперимент заключался в развитии психических сил у агентов американской разведки. МК-Ультра был признан несостоявшимся, но у Винтергрин было своё мнение на этот счёт.

Спустя пять лет после начала работы на ОРТП – пять лет, на протяжении которых Барбара продолжала заниматься исследованиями в сфере влияния химикатов на психику человека, – она наконец разработала формулу, которую ей не удалось создать в годы проведения эксперимента. Хотя отдельные элементы формулы хорошо известны (их

можно купить в обычной аптеке), главным компонентом стала химическая субстанция, которая в трудах Виктории фигурирует под абстрактным названием “экстракт телепатина”.

Агенты, прошедшие эксперимент, описывали его как “неземной”. Кто-то сравнивал эффект с продолжительной галлюцинацией. Кому-то казалось, что его похитили инопланетяне.

Невзирая на общие сходства в ощущениях, каждый агент открывал в себе уникальные силы. Возможно, это было связано с изменчивостью химической формулы. Возможно, всё зависело от индивидуальных качеств человеческой личности.

Так или иначе, начальство ФБР поздравило Винтергрин с успехом и начало направлять агентов на самые сложные задания. Барбара пыталась остановить это, зная, что агенты ещё не готовы использовать свои силы. Более того, перенапряжение мозга при использовании экстрасенсорного восприятия могло убить даже тех агентов, которые пережили бы встречу с самими маньяками.

Когда конфликт между Барбарой Винтергрин и начальством бюро достиг своего пика, создательница формулы просто сбежала вместе с результатами своего последнего исследования. Однако её детище продолжило жить.

Более того, после нескольких крупных провалов, связанных с неспособностью агентов ОРТП справиться с собственными психическими талантами, им наконец удалось проявить себя с лучшей стороны, остановив сразу нескольких серийных убийц.

Это положило начало тестированию уже новых агентов ОРТП на наличие психических сил. Хотя только единицам удавалось открыть в себе ясновидческие способности (предполагается, что такие таланты присутствуют только у 1% людей), руководство ФБР пришло к выводу, что создание новой организации для расследования серийных убийств будет целесообразным.

Так появился ОРСУ.

Лэнсингская тюрьма

К 1992 году Отдел по Расследованию Серийных Убийств добился таких успехов, что правительство столкнулось с необходимостью возвести тюрьму для “особых преступников” – потрошителей, чаще всего наделённых мистическими способностями. Тюрьма строилась долгие четыре года, однако в 1996 г. ОРСУ получил собственную “темницу для демонов”. Счастье продлилось недолго. Уже спустя несколько лет ОРСУ столкнулись с новой проблемой: у них было слишком много преступников и слишком мало мест, в которые их можно было бы заключить.

Отряды самоубийц

Такова печальная истина: в целях поимки особо опасных убийц ОРСУ формируют группы из самых вменяемых потрошителей и предлагают им свободу в обмен на устранение той или иной угрозы. Конечно, хватает случаев, в которых сотрудникам ОРСУ достаточно просто спросить заключённого о вероятном поведении убийцы, не выпуская первого из камеры. Особенно хорошо такой метод работает, когда ОРСУ сталкивается с подражателями – убийцами, продолжающими дело уже арестованных потрошителей.

Тем не менее, иногда для поимки монстра приходится выпустить целую свору других чудовищ. И да, заодно это позволяет освободить в Лэнсинге место для новых убийц.

Существует только три официальных правила, по которым должны играть отряды самоубийц. В первую очередь, на трёх заключённых должно приходиться хотя бы по одному члену ОРСУ. Во-вторых, если у отряда есть шанс захватить жертву в плен, такая возможность считается приоритетной – если только это решение не отменяют сотрудники ОРСУ, задействованные в отряде. В-третьих, если с агентами ОРСУ что-то случится, все потрошители из отряда самоубийц будут считаться опасными беглецами.

Примечание: Игра за подобный “штрафной отряд” открывает игрокам редкую возможность сыграть не только за нескольких потрошителей в одной команде, но и за потрошителей, вышедших из рядов других структур и содружеств. Подумайте об этом: даже члены организаций, редко сотрудничающих друг с другом (наподобие Долгой ночи и Люцифуг или Эшвудского аббатства и Маллеус Малефикарум), могут объединиться под гнётом обстоятельств. Более того, в дополнение к преимуществам своих структур и содружеств они могут получить способности потрошителей.

Враг

Как и можно понять из названия, ОРСУ занимается прежде всего серийными убийствами или хотя бы рецидивистскими преступлениями, которые потенциально могут вести к убийствам (а предсказать последнее члены ОРСУ могут благодаря психическим силам). По большей части, любая операция ОРСУ состоит из трёх фаз: осмотра места преступления (часто со сбором улик и использованием мистических сил), расследования (включая общение с другими жертвами преступника или его родственниками) и ареста (иногда сопряжённого с драками и перестрелками).

Примечательно, что хотя наличие сверхъестественных сил иногда позволяет ОРСУ сразу понять, кто убийца, пропускать первые две фазы им всё равно не рекомендуется. Прежде всего, они остаются агентами ФБР, и им нужно будет предъявить суду доказательства, чтобы посадить убийцу или оправдать свои действия, если они лишили его жизни. Не всем сотрудникам ОРСУ нравится такой подход, но они обязаны играть по правилам. Те, кто пропускает эту фазу и начинает убивать потрошителей сразу после того, как выясняет, кто убийца, часто сами оказываются в Лэнсингской тюрьме.

Во-вторых, потрошители отличаются удивительным разнообразием. Ловить такого убийцу, не зная его способностей, может быть чрезвычайно опасно и даже глупо.

Занимаются ли сотрудники ОРСУ другими монстрами? Безусловно. Но с очень важным условием: монстр должен был совершить преступление, попадающие под юрисдикцию ФБР.

Охотники

Вас наняли в конце 70-х, когда отдел ещё назывался ОРТП. Вы были активным участником каждого крупного изменения в истории организации, от реализации проекта Барбары Винтергрин до прохождения психических тестов. Вы сами берётесь за новые дела, потому что знаете, как думают потрошители, и стараетесь использовать свои знания на благо общества. Конечно, именно поэтому у вас нет жены и даже подружки, но вам всё равно. Вы женаты на работе.

Вы всё ещё остаётесь простым механиком – в глубине души. Вы пытались найти себе лучшее будущее, работали на двух работах, учились в колледже – но вам попросту не хватает природной смекалки. В конечном счёте вы пошли в академию ФБР в память об отце, который был полицейским. Вас уже собирались отчислить, когда стандартное испытание выявило, что вы можете читать мысли. И это ознаменовало начало самой тяжёлой работы, которую вы только могли представить: охоты на потрошителей.

Жизнь в офисе окружного прокурора была хороша, пока вы не повздорили с одним важным судьёй. Вы попытались избавиться от него, но вместо этого он избавился от вас. Долгое время вы занимались случаями вроде нарушения правил дорожного движения, пока старый друг не предложил вам дезертировать с этого тонущего корабля и не перейти в ФБР. Так началась самая странная работа в вашей карьере.

Когда-то у вас были муж и сын. Увы, они оказались в неправильном месте в неправильное время. Один гастролирующий убийца просто сел в задней части их собственного фургона с мощной винтовкой. Паф, паф и паф. Они даже не поняли, кто их убил. Агенты, пришедшие расследовать это дело, были похожи на элитных следователей из телеэкрана больше, чем кто бы ни было, но они не смогли помочь. Тогда вы бросили

работу в финансовой сфере и присоединились к ФБР – просто потому, что хотели заставить ублюдка заплатить. Когда у вас появляется свободная минутка, вы идёте в архив и ищете ту единственную зацепку, которую могли упустить остальные. Она просто должна там быть.

Вы всегда знали о своих психических силах. У вас всегда были высочайшие отметки на тестах Зенера, Вы всегда понимали, что правительство использует в работе настоящих экстрасенсов. Вы знали, что как только поступите в академию ФБР, у вас найдут эти силы. Но вы никогда не задумывались о том, чем занимаются агенты с такими способностями. Впервые в жизни вы чувствуете себя неготовым к использованию этих сил.

Профили

Агенты под прикрытием внедряются в ячейки других охотников, расследуя преступления, совершённые монстрами. Они используют ложные удостоверения, назубок знают свою ложную биографию и при малейшей возможности пытаются склонить своих партнёров к аресту чудовища вместо его убийства. Разумеется, иногда им приходится самим убивать монстров, чтобы их товарищи ничего не заподозрили.

Оперативники выполняют основную работу, выслеживая, арестовывая и иногда ликвидируя потрошителей. В каждой группе оперативников состоит хотя бы один опытный сотрудник ОРСУ, который следит за тем, чтобы новички не опорочили честное имя Отдела – и ФБР в целом.

Элитные исполнители занимаются самыми сложными и опасными преступлениями, зачастую носящими сверхъестественный характер. Они выслеживают маньяков, принимающих облики своих жертв, срезая их лица. Они ловят манипуляторов, способных довести человека до самоубийства несколькими хорошо подобранными словами. Они преследуют каннибалов, не обращающих внимания на пулевые ранения. Мало кто из них любит свою работу, однако они не могут перестать ей заниматься. Потому что иначе эти маньяки продолжат разгуливать на свободе.

Статус

Как и во многих других структурах охотников, Статус в ОРСУ отражает одновременно формальный ранг персонажа и степень почёта, которой он пользуется у своих коллег.

- Вы прошли испытание Винтергрин и открыли в себе психические способности. У вас появляется доступ к Телеинформатике.

- Вы слишком много работали с ФБР, чтобы не знать их правил, жаргона и поведения. Более того, вас допускают к внутренней кухне этой организации. Вероятнее всего, вы хотя бы формально считаетесь спецагентом. Вы получаете +1 очко Статуса в ФБР, даже если не обладали им изначально.

- Вы получаете Преимущество *Вдохновитель*. Если оно уже у вас было, вы восстанавливаете по два очка Воли вместо одного.

Стереотипы

Эшвудское аббатство: У меня была коллега из Нью-Йоркской полиции. Раньше она работала с жертвами сексуального насилия, педофилии и другого дерьма, о котором страшно даже подумать. Как-то мы выехали на сообщение о возможном преступлении. У нас тогда орудовал один тип, разделявавший стариков тесаком. Но мы опоздали. Когда мы ворвались в квартиру, старик был мёртв, но и убийце не поздоровилось. Вокруг него толпились сынки богатых родителей. Трудно даже описать, что они творили с этим подонком. И тогда моя коллега подняла пушку и застрелила их всех до единого. Она посмотрела на меня и сказала, что это была самооборона. Я до сих пор помню взгляд, застывший в её глазах. Конечно, я не стал возражать.

Сеть Зеро: Преступления в Интернет-сфере – это всё ещё преступления, но мы с таким не работаем. Более того, некоторые из этих фанатов Ютюба бывают на редкость полезны.

Однажды они помогли мне достать доказательства, которых нашей группе как раз не хватало. Конечно, они не захотели появляться в суде. Они передали мне доказательства, а я защитил их от федералов.

Восходящие: Я работал с ними во время командировки в Дубае. Мы тогда расследовали преступления Головореза – маньяка с фетишем на декапитации. Меня не особенно напрягала их страсть к наркотикам: мы пьем кофе, они жуют кват. Проблемы у меня начались тогда, когда я понял, что они с абсолютным, железобетонным фанатизмом верят в правильность своих методов. Когда мы добрались до Головореза, эти ребята расправились с ним его же мачете. И они даже на секунду не задумались, правильно ли поступили.

Опергруппа: Валькирия: Честно говоря, мне уже трудно сосчитать случаи, когда эти федералы забирали мои дела. Я человек добропорядочный и по-прежнему стараюсь заносить все детали в протокол, но мне трудно избавиться от мысли, что в конечном счёте мои документы снова окажутся в их руках. И я задаюсь вопросом, знают ли они, что происходит. Правильно ли поступает директор, позволяя им решать наши вопросы? В конце концов, мы занимаемся *правосудием*. Но Валькирия просто ликвидирует своих жертв без суда и следствия.

Охотничий клуб

Я знаю, это не ваша вина.

Но мне нужно набрать ещё пару очков.

Некоторые люди живы лишь потому, что никто не хочет попасть в тюрьму за убийство. Все знают, что у них руки по локоть в крови. Все знают, сколько скелетов у них в шкафу. Но никто ничего не делает.

Именно поэтому в дело вступает Охотничий клуб.

Немногим более века назад Охотничий клуб предлагал своим членам развлечься преследованием лис. Разумеется, его представители редко были *охотниками* в прямом смысле слова – большинство из них были джентльменами, гедонистами и особами царской крови, – однако они не имели ничего общего с потрошителями. Но к 1880-ым тяга многих джентльменов к простым светским развлечениям начала пропадать. Несколько лет клуб ещё продолжал функционировать, а его члены пытались найти себе новую добычу – в частности, совершая путешествия в Африку и другие экзотические земли. Однако интерес к охоте попросту спал.

Тогда лидеры клуба объявили о закрытии учреждения. С официальной точки зрения Охотничий клуб перестал существовать ещё до наступления двадцатого века. Что произошло с ним в действительности? В ночь закрытия клуба пятеро самых преданных его членов схватили двух уличных пропойц, отвезли их в лес и приказали бежать как можно быстрее. Затем они оседлали лошадей и пустились за ними с ножами в руках. Разумеется, двое не ушли далеко. Так родился Охотничий клуб – его подлинное воплощение.

Уже две охоты спустя клуб разросся до двенадцати членов и начал использовать гончих. Спустя ещё несколько охот каждый из членов начал вырабатывать собственный *стиль* убийства. Каждый стремился нанести смертельный удар интереснее, чем это удавалось остальным.

Зимой 1904 года клуб привлёк внимание Общества двенадцати ключей. И эта история оказалась отнюдь не из тех, в которых зло побеждает добро: полиция арестовала практически всех охотников до единого, и половина из них получила смертный приговор. Те, кому удалось сбежать от полиции до или после суда, рассеялись по свету. Но дело клуба продолжило жить.

Современное воплощение клуба немного облагородило саму природу охоты на людей. Почти никто теперь не загоняет простых бездомных в леса и не натравливает на них псов. Нет, теперь каждый убийца участвует в Большой игре, в которой он получает очки за стиль, элегантность и громкость убийства. Например, охотник, оставивший полиции сообщение из органов жертвы, получит на сто очков больше, чем зелёный юнец, просто ткнувший кинжалом в прохожего. Охотник, пропитавший деньги биржевого брокера ядом, с тем чтобы тот медленно убивал сам себя на протяжении нескольких дней, получит больше очков, чем снайпер, прикончивший жертву выстрелом в сердце.

Большая игра проходит в июле каждого года. Победителями становятся обладатели пяти самых высоких рейтингов. Чаще всего они получают чеки с семизначными цифрами, хотя приветствуются и другие призы. Трое лучших также становятся судьями следующей охоты: именно они будут начислять своим коллегам очки за убийства в следующей игре. Примечательно, что от характера судей может зависеть и предпочтительный стиль убийства в Большой игре. Например, в один год большинство членов клуба будут стараться убивать жертв, имитируя их суицид, а в другой – устраивать кровавую бойню под носом у полиции.

Когда кто-нибудь из членов клуба привлекает внимание властей, его партнёры делают всё, чтобы отвести подозрения или даже вытащить его из тюрьмы. Однако если убийца оставил слишком много следов, ведущих к *другим* членам клуба, охотники приходят уже не спасти, а убить его. Другое дело, что он может быть уверен: его убийство будет

красивым и запоминающимся. Некоторые попали в зал славы Охотничьего клуба не из-за высоких рейтингов, а из-за смерти, которую им подарили коллеги.

Вступить в Охотничий клуб можно лишь будучи убийцей. Иногда члены клуба сами находят многообещающих кандидатов, но в этом случае охотник, пригласивший в клуб новичка, сам за него отвечает. Если в первую же охоту новичок нарушает законы клуба, исключают не только его самого, но и его наставника.

Кроме того, иногда убийцы “со стороны” замечают деятельность клуба и решают сами выйти на связь. В такой ситуации члены клуба оказываются перед дилеммой: устранить неудобного свидетеля или принять его в свои ряды.

Наконец, когда охотники клуба выходят на след потрошителя, умеющего убивать со вкусом, они почти гарантированно предлагают ему членство – при условии, что он будет соблюдать правила.

Женщины

Хотя изначально Охотничий клуб рассматривался как светский круг *джентльменов*, времена меняются – как и вкусы. Некоторые женщины демонстрируют такой стиль убийства, который вызывает восторг даже у опытных охотников клуба. В таком случае их приглашают вступить в содружество без каких-либо трудностей и помех (как, впрочем, и без дополнительных привилегий).

Охотники

Вы уже достигли преклонных лет, но пламя всё ещё горит в вашем сердце. Вы помните времена, когда только джентльменам дозволялось вступить в этот клуб. И вы помните истинные традиции. Когда наступает ночь, вы берёте красивый нож и направляетесь в квартал красных фонарей.

Вы никогда не придавали этому большого значения. Для вас клуб – всего лишь место, в котором можно развлечься. Другое дело, что вам искренне нравится делать мир лучше. И вы с друзьями распотрошили уже не одного присяжного, вынесшего обвинительный вердикт другим санитарам этого мира.

У вас никогда не было денег, однако таланта вам не занимать. У вас всегда был дар к совершению убийств, которые выглядят как суицид. Есть какое-то первородное наслаждение в том, чтобы наблюдать, как следователи и полицейские ведутся на ваш обман. В прошлом году вы попали в десятку лучших. Это значит, что скоро у вас будут деньги. И у вас уже есть пара очаровательных задумок для ближайшей игры.

Вам никогда не хватало творческой искры, однако именно благодаря вам клуб всё ещё функционирует. Вы собираете членские взносы, направляете адвокатов к пойманным охотникам и организуете встречи. Без вас клуба просто не будет.

Вы были охотником – на чудовищ, а не людей. Не то чтобы вам это нравилось, но вы были своего рода элитой. Когда Охотничий клуб оставил на пороге вашего дома визитку и золотую монетку, которой вам хватило, чтобы оплатить ипотеку за год, вы подняли трубку и набрали номер. Теперь вы охотитесь на людей.

Книги правил

Лондонские правила считаются самыми старыми и незыблемыми из всех законов охоты. Играют по ним не только в Лондоне – название лишь указывает на место их составления. Эти правила призывают охотиться на традиционных жертв: алкоголиков, проституток, бродяг, наркоманов и других людей, которых никто не хватится.

Бостонские правила предлагают убивать тех, кто многого достиг ценой чужой боли. По мнению охотников, соблюдающих эти правила, смерти достойны лишь те, кого с удовольствием убили бы и другие люди, если бы не боялись попасть за решётку.

Мельбурнские правила призывают выбирать самых опасных жертв, будь это потрошители, солдаты, федеральные агенты или другие люди, которые могут либо сами

постоять за себя, либо вызвать подмогу. В сущности, иногда настоящая охота начинается уже *после* убийства, когда по следам преступников начинает идти полиция.

Статус

В Охотничьем клубе Статус определяется суммой очков, набранных протагонистом. Очки начисляются за общий стиль или запоминающийся характер каждого убийства. Если охотник располагает высоким Статусом в этой организации, это означает, что либо он из года в год следовал пожеланиям судей, либо отличается узнаваемым *модусом операнди* – например, чёрным юмором или звериной жестокостью.

- Вы получаете Наставника первого уровня, в роли которого выступает судья игры.

- Вы получаете Преимущество *Убийственный стиль* ••. Если вы уже обладаете им, оно повышается до уровня •••. Если вы располагаете и им, то вы не страдаете от недостатка, связанного с этим Преимуществом.

- Вы уже не раз были судьёй. Если кому-то не нравится, что вы делаете, вам достаточно вспомнить десятки тех, кто вас обожает. Об этом говорят ваши рейтинги. Вы получаете Преимущество *Железная уверенность*. Если вы уже им обладаете, у вас появляется возможность использовать его дважды за сессию.

Стереотипы

Эшвудское аббатство: А, эти позеры! Они любят прикидываться гедонистами и эстетам, но останавливаются как раз тогда, когда начинается подлинное веселье. Если бы только они позволили себе пройти этот путь до конца...

Сеть Зеро: У меня была интересная встреча с одним из этих щенков с Ютюба. Он застал меня как раз в тот момент, когда я вынимал свою бритву из тела домохозяйки. Ему показалось, что я безумец, которого свело с ума благородное происхождение и привычка к излишествам. Я согласился на интервью, сказал пару слов, а потом резанул его по горлу. Какие у него были шансы?

Люцифуг: Однажды я встретился с типом, который сказал мне, что его отец – сам Сатана. Конечно, я лишь посмеялся над его словами. Однако именно в тот момент нас настигла тварь, которую он разыскивал. И тогда он облил её пламенем из ладоней. Конечно, я его прикончил, но думаю, что он такой не один. Эти создания рождены, чтобы править человечеством. Я не могу этого позволить.

ОРСУ: Если и есть на свете агентство, которое допекает меня больше, чем ОРСУ, то я с ним пока не сталкивался. Этот отдел тратит кучу правительственных ресурсов, чтобы ловить людей, делающих миру одолжение. Мы очищаем планету от залежавшегося дерьма, а они пытаются нас посадить. К счастью, не всё потеряно. Они знают о *существовании* клуба, но не о его представителях. Более того, один из их руководителей прячет в шкафу галстук нашего клуба. Просто он никому об этом не говорит.

Глава вторая: Маска и нож

Блэкбёрна удивило, с какой лёгкостью он это сделал. Он даже не думал, что сможет застрелить человека. Но был ещё и второй, который держал его за штанину. Этот человек был огромен, и его судороги сотрясали ночную стойку вместе с телефоном. Кровь растекалась вокруг его тела, сочась из дыры в животе. Она поблёскивала на его теле, на простынях и на половицах.

Брэдли Дентон, “Блэкбёрн”.

В этой главе рассматриваются потрошители и их уникальные преимущества. Как уже говорилось, чаще всего они становятся антагонистами в играх по **Hunter: the Vigil** – однако ничто не мешает вам самим войти в роль этих смертоносных маньяков.

Создание идеального убийцы

Начните создавать персонажа по правилам, по которым вы создаёте обычных охотников. Прежде всего, определитесь с концепцией. Она поможет вам и другим игрокам понять, зачем вообще убивает ваш потрошитель.

Конечно, он может быть безымянным, безликим и во всех смыслах бесчеловечным чудовищем, которое забирает чужие жизни безо всяких причин, но даже такая безликость представляет собой совершенно определённую концепцию.

И всё же большинство потрошителей убивают с какой-то целью. Может быть, ваш персонаж – охотник, сам не заметивший, как он переключился с вампиров и оборотней на бандитов и педофилов? Может быть, он – урод, мстящий за годы насмешек и унижений? Может быть, он и вовсе проклят тёмными силами, сделавшими его монстром вопреки его собственной воле?

Кроме того, подумайте, в здравом ли уме ваш персонаж. Даже если он остаётся вменяем *по большей части*, вполне вероятно, что у него есть болезненные темы, которые заставляют его вспылить. Это может наделить вашего персонажа целым букетом психических отклонений – однако, опять же, это не обязательно. В конце концов, некоторые отклонения подразумеваются отыгрышем персонажа, а не определяются цифрами на бумаге.

Пошаговое создание

- Определитесь с концепцией потрошителя.
 - Если ваш потрошитель некогда был охотником, он может обладать Профессией и организацией. Тем не менее, Рассказчик вправе забрать у него Профессию, если убийца полностью сосредоточился на своей новой деятельности.
 - Выберите Портрет своего убийцы (или создайте новый).
 - Распределите Атрибуты. Хотя убийца и получает стандартный запас очков (5/4/3), один из его Атрибутов получает не одно, а сразу несколько бесплатных очков ещё до начала распределения. Сумма этих очков зависит от Портрета убийцы (4 у Палача и 5 у Кошмара).
 - Навыки получают на распределение стандартную сумму очков (11/7/4). В каждом Портретном навыке должно быть хотя бы по два очка.
 - Укажите Таланты и Слабости. Обратите внимание, что сверхъестественные убийцы – *Кошмары* – приобретают не только собственные Таланты и Слабости, но и характеристики своего земного аналога – *Палача*.
- Например, Псих (один из Кошмаров) обладает Талантом и Слабостью как непосредственно Психа, так и Обольстителя (его земного аналога).
- Выберите Преимущества. Вы получаете 7 стартовых очков, которые можете тратить на приобретение Преимуществ из любой подходящей книги, которую разрешает использовать ваш Рассказчик.

- Подсчитайте Достоинства персонажа по обычным правилам. Исключением становится Нравственность: она получает любое значение от 0 до 4 в зависимости от вашего представления об убийце.

Профессии и Портреты

Каждый убийца определяется своим Портретом. Если некогда он был охотником и обладал Профессией, уберите её и замените любые Профессиональные навыки Портретными. Это не обязательно ослабит вашего персонажа, поскольку многие из этих Навыков совпадают друг с другом. Например, Инженер не утратит любви к Ремеслу после того, как станет Гением, даже если раньше этот Навык считался Профессиональным, а теперь стал Портретным.

С другой стороны, если убийца обладал Профессиональной подготовкой, он может сохранить только те её преимущества, которые он в состоянии использовать из соображений здравого смысла. Например, некоторые потрошители не могут пользоваться пятым уровнем Профессиональной подготовки, поскольку давно потеряли работу. Другие не способны общаться с людьми и потому теряют первый уровень этого Преимущества (расширяющий их контактную базу).

Если ваш потрошитель никогда не был охотником, вы можете дать ему Профессию в качестве компенсации за те бонусы, которые он теряет (например, не будучи охотником, он не обладает и доступом к Достижениям). Более того, с позволения Рассказчика вы можете добавить несколько бонусных очков к Профессиональным навыкам или Преимуществам, связанным с жизнью вашего потрошителя до того, как он взялся за бензопилу.

Статус

Вопрос о Статусе отдаётся на откуп Рассказчику. В большинстве случаев потрошитель не пользуется доверием окружающих и утрачивает либо весь Статус, либо несколько его пунктов. С другой стороны, грань между потрошителем и фанатичным охотником слишком тонка, чтобы окружающие могли сразу заметить, что персонаж утрачивает рассудок. Никто из потрошителей не обладает “аурой”, по которой другие охотники могли бы сразу установить его невменяемость – особенно если он как раз абсолютно вменяем.

Иными словами, персонаж может не только сохранить прежний уровень Статуса, но и остаться членом родного содружества или структуры.

Достижения и потрошители

Потрошители *могут* пользоваться Достижениями. Никто и ничто не лишает их доступа к своим мистическим силам и артефактам просто потому, что они убили “слишком много” людей.

Другое дело, что им едва ли позволят освоить новые Достижения. Равным образом, некоторые Достижения требуют возобновления и перезарядки. Наконец, некоторые считаются слишком ценными, чтобы родная структура позволила потрошителю далеко уйти с этими наработками.

Нравственность

Обговорите с Рассказчиком (или решите сами, если вы сами выступаете в этой роли), каким уровнем Нравственности будет обладать персонаж. В отличие от других характеристик, стартовая Нравственность потрошителя не регулируется конкретными правилами, если не считать следующих ориентиров:

- Нравственность не должна превышать четвёртый уровень, однако вполне может равняться нулю.
- Если потрошителя создаёт игрок, он не может понижать Нравственность для получения очков опыта. Иными словами, у него не должно быть возможности выбрать

определённый уровень Нравственности лишь затем, чтобы тотчас понизить его на один-два пункта. Выберите тот уровень, который считаете целесообразным.

- Потрошители могут обладать Отличиями охотников с самого начала игры. Тем не менее, эти Отличия невозможно брать в качестве Недостатков для получения опыта.

Портреты

И наконец, самое главное: определитесь с Портретом убийцы. Всего в этой книге описано десять самых распространённых типов серийных убийц, однако вы можете создавать новые. Кроме того, обратите внимание, что каждый второй Портрет представляет собой сверхъестественное “развитие” предыдущего. Коллективно эти мистические Портреты называются Кошмарами, а их земные аналоги – Палачами. Само собой, это внутриигровая терминология: например, никто из охотников ОРСУ не будет передавать по рации, что он преследует Кошмара.

Условно Палачей можно назвать аналогами содружеств, в то время как Кошмаров – тёмными отражениями структур. Первые позволяют рассказать истории об обычных людях, вступивших на тёмную дорогу убийств. Вторые больше соответствуют архетипам современных ужасиков, в которых убийцы часто изображаются как чудовища, не обладающие человеческой психикой или даже нормальным телом.

Обратите внимание, что каждый Портрет обладает ключевым Атрибутом, указанным в описании. При создании потрошителя, соответствующего такому Портрету, вы получаете сразу несколько *бесплатных* очков этого Атрибута вместо одного. Палачи начинают с четвёртым уровнем Атрибута. Кошмары – с пятым.

В дополнение к этому выберите два Портретных навыка – то есть два Навыка, благодаря которым ваш потрошитель и совершает большинство преступлений. Оба Портретных навыка должны получить хотя бы по два очка. Кроме того, одну из трёх стартовых Специализаций необходимо приписать к одному из этих двух Навыков.

И прежде чем вы спросите: да, со временем Палач может стать Кошмаром. Более того, иногда даже обычный охотник сразу становится Кошмаром, обретая мистические способности в обход земного образа Палача.

Каратель

Помнишь меня?

Каждый слышал историю о человеке, который терпел обиды одну за другой, пока не решил, что с него хватит. В сущности, это один из самых распространённых мотивов в жизни любого охотника.

Тем не менее, Каратели выводят месть на полностью новый уровень. Первые несколько месяцев или даже лет они могут мстить непосредственно тем, кто нанёс им душевную (а подчас и физическую) травму. Однако рано или поздно наступает момент, когда они заносят в свой список даже людей, о которых они не имеют ни малейшего представления. Всё что им нужно для мести – это узнать, что определённый человек обладает качествами, *потенциально* способными толкнуть их на преступление. И этот список не просто никогда не заканчивается, но и растёт с каждым новым убийством.

Каратели редко мстят сверхъестественным существам, как и тем, у кого были поводы для сурового обращения со своими жертвами. Чаще всего они называют врагами тех, кто легко мог бы избежать нанесения ран или даже обид своим жертвам, однако сознательно решил дать волю своим порочным желаниям.

Как ни странно, мало кто из охотников становится Карателем. Там, где охотники борются с совершенно конкретным злом (например, с определённой династией кровососов или даже с чудовищами, которых охотники знают по именам), Каратели выкорчёвывают определённый тип *поведения*.

Отец изнасилованной дочери может никого не знать в новом городе, куда он переехал *после того* как расправился с обидчиками. Однако он видит, что вокруг него полно молодых людей, которые могут испытывать сексуальные желания по отношению к девушкам, не заинтересованным в поддержании взрослых отношений. И он заносит их в свой чёрный список, всех до последнего. Возможно, он сделает им одолжение и подождёт, пока они не начнут домогаться своих подружек. Однако возможно, он пойдёт на превентивные меры.

Прототипы: Пол Керси (*Жажда смерти*), Эрика Бэйн (*Отважная*), Бренда Бейтс (*Городские легенды*), Бен Уиллис (*Я знаю, что вы сделали прошлым летом*).

Ключевой Атрибут: Сила, Внушительность или Интеллект.

Портретные навыки: Рукопашный бой, Компьютер, Экспрессия, Огнестрельное оружие, Расследование, Запугивание, Скрытность, Холодное оружие.

Талант: Зачистка комнаты. Каратель знает, что рано или поздно удача заканчивается. Сколько бы жертв ему ни удалось убрать поодиночке, в конечном счёте он окажется в комнате с целой группой противников – а возможно, даже в их окружении. И он с самого начала учится защищаться от множества нападающих.

С игровой точки зрения Защита Карателя не снижается в результате нескольких нападений за раунд. Например, если Карателя атакуют трое противников, он использует полный рейтинг Защиты против каждого из них.

Слабость: Ничто кроме миссии. Всякий раз, когда у Карателя появляется выбор между преследованием жертвы и выполнением других важных действий, он должен пройти проверку Решительности + Самообладания. В случае успеха он волен поступить как угодно. В случае провала ему приходится продолжать охоту на своих обидчиков. Например, если Каратель увидит потенциального насильника, уводящего девушку в номер, и одновременно заметит, что один из постояльцев отеля не отражается в зеркале, преследование вероятного преступника будет казаться ему приоритетнее охоты на вампира.

Легенда

Ты вызвал меня, а теперь боишься на меня посмотреть?

По мере того как по городу расходятся слухи о тёмном правосудии Карателя, его личность начинает приобретать легендарный статус. Вера людей – и их страх – начинает придавать ему сил, которые с каждым месяцем получают всё более сверхъестественную природу. В конечном счёте Каратель становится своего рода духом мщения, который часто несёт возмездие даже не конкретным противникам, а любым преступникам, нарушившим его собственный кодекс.

Безусловно, он может “специализироваться” на отслеживании определённых преступных групп, однако он перестаёт быть человеком в прямом смысле этого слова. Он становится живой Легендой и делает то, что ожидается от существа, обладающего подобной славой. Если молва приписывает ему необходимость мстить любым насильникам или убийцам, он может начать охоту за ними, даже не осознавая по-настоящему, за какие деяния он их карает.

И любопытнее всего то, что его слабости тоже зависят от сложившейся Легенды. Если он мстит за убийство дочери, погибшей в салоне автомобиля, со временем в городе может зародиться байка, что мститель боится машин и не может приблизиться к ним, даже если внутри скрываются преступники. И к своему ужасу, действующее лицо этой Легенды понимает, что оно больше не в силах приближаться к автомобилям. Легенда наделяет его сверхъестественными дарами – но в то же время заставляет подчиняться своей истории.

Некоторые люди становятся Легендами, не вступая на путь Карателей или даже охотников. Чаще всего это происходит с теми, кто с самого начала выработал жёсткие правила поведения, которые он не нарушал даже вопреки личной выгоде.

Прототипы: Кэндимэн (*Кэндимэн*), Зубная фея (*Темнота наступает*), Фредди Крюгер (*Кошмар на улице Вязов*).

Ключевой Атрибут: Сила, Внушительность или Интеллект.

Портретные навыки: Рукопашный бой, Компьютер, Экспрессия, Огнестрельное оружие, Расследование, Запугивание, Скрытность, Холодное оружие, Оккультизм.

Талант: Легендарная сила. Один раз за сцену Легенда может получить целую череду бонусов при условии, что кто-то вблизи от неё совершает действие, соответствующее её кодексу. Примерами таких действий могут быть просьба о помощи со стороны пострадавшего или открытое нарушение закона со стороны преступника. Рассказчик и игрок должны самостоятельно придумать такое действие, стараясь не делать его выполнение слишком вероятным. Легенда может обладать целым кодексом таких принципов, однако за каждый из них она должна получить и по одной Слабости.

Итак, когда кто-либо совершает действие, соответствующее принципу Легенды, она делает бросок на свой Ключевой Атрибут (Силу, Внушительность или Интеллект) + Оккультизм. За каждый успех она может восстановить по очку Воли, получить по одному дайсу к попыткам отслеживания жертвы *или* восстановить Здоровье (устранение очка тупого урона требует одного успеха, летального урона – двух успехов, а агgravированного – трёх). Персонаж не может разделять успехи и должен выбрать только один тип награды.

Обратите внимание, что Легенда сохраняет Талант Карателя (полную Защиту от любого числа нападающих).

Слабость: Заложник истории. Герой подобной Легенды вынужден следовать её духу. За каждый принцип, которому следует потрошитель (и от которого он получает вышеописанные преимущества), выберите по одному явлению, ослабляющему Легенду. Возможно, персонаж не способен поднять руку на определённый тип жертв, не может войти в дверь с определённым охранным знаком или не выносит света. Придумайте наказание, ждущее персонажа при столкновении с такими факторами. Если у него есть уязвимая точка, её использование позволяет врагам наносить агgravированный урон или игнорировать Защиту и Броню персонажа. Если потрошитель боится звука собственного имени, он может глотнуть каждый раз, когда кто-нибудь громко его произносит. Если он

обязан защищать членов своей семьи, он может утрачивать любые силы при попытке спасти кого-то другого.

Не забывайте, что Легенда обладает Слабостью Карателя: полной фиксацией на своей миссии, даже если теперь эта миссия приобретает иной масштаб.

Мясник

[Тупой, безразличный взгляд]

Было бы ошибкой сказать, что Мясник одержим убийствами. Правильнее будет признать, что он практически не занимается чем-то другим. Убийства – не часть его жизни, а её истинный смысл. Многие Мясники даже не понимают, что происходит вокруг. Они могут *реагировать* на окружающих, а возможно, даже притворяться нормальными людьми и ходить на работу – или хотя бы поддерживать разговоры с соседями. Но даже в этих редчайших случаях Мясники сохраняют иллюзию человеческого поведения лишь затем, чтобы отвести от себя взгляды – и затем вернуться к настоящему делу.

Мясники получают огромное удовольствие от того, что делают. Некоторые даже считают свою охоту игрой. Да что там, некоторые просто не понимают, почему люди кричат, убегают и сопротивляются. Они могут считать своих жертв партнёрами по игре или подвижными мишенями. И наконец, они могут даже не замечать, что опять кого-то убили.

Это не лишает Мясников определённой изобретательности. Многим нравится оставлять короткие послания в домах убитых или заставлять жертв самих загонять себя в роковые условия. Некоторые Мясники вынуждают людей убежать по болотным кочкам или по краю обрыва. Другие начинают погоню посреди скоростного шоссе. Третьи выстраивают лабиринты смерти и затем сами преследуют жертву среди работающих циркулярных пил.

Однако на одного Мясника, обладающего подобной “творческой искрой”, приходится десять берсерков и дикарей, просто ломающих жертвам шеи обломком трубы или пудовыми кулаками.

Прототипы: Джон Райдер (*Попутчик*), Колхун (*Людоед*), Мужчина и женщина (*Люди под лестницей*), Микки и Мэллори Нокс (*Прирождённые убийцы*, хотя Мэллори может быть и Карателем, и Обольстителем).

Ключевой Атрибут: Сила.

Портретные навыки: Атлетика, Ремесло, Знание животных, Рукопашный бой, Запугивание, Скрытность, Холодное оружие, Выживание.

Талант: Неумолимый. Во время охоты на людей Мясники входят в своеобразный транс (или, напротив, раж), из-за которого они не чувствуют боли, страха или дискомфорта. Мясники не получают штрафов за раны и не теряют сознания от заполнения шкалы Здоровья тупым уроном. Более того, при заполнении этой шкалы летальным уроном Мясник проходит проверку Выносливости. Провалив эту проверку, Мясник теряет сознание и начинает истекать кровью по обычным правилам – однако пройдя её, он сможет продолжить охоту до получения новой раны. После её получения он теряет сознание.

Слабость: Иступление. Мясник слишком захвачен жадой самого убийства, чтобы старательно искать жертву по всем углам. Он получает штраф -3 на любые проверки Восприятия, а во время состязания с прячущимся противником *ничья* трактуется в пользу жертвы.

Маска

[Ужасающий рёв, который сменяется хриплым, тяжёлым дыханием]

Если Мясник живёт ради убийств, то Маска живёт благодаря им. Он – или даже оно – просто не понимает, что такое сочувствие и моральные колебания. В редких случаях такой потрошитель может отказаться от охоты на определённую группу людей (например, детей или рыжеволосых), но даже это не означает, что он их щадит. Он их просто не замечает – во всяком случае, до тех пор, пока они не начинают ему угрожать.

Остальных же он чувствует каждой клеточкой своего тела – и не потому, что он отличается обострёнными чувствами, а потому, что присутствие живых людей причиняет Маске страшные муки. Это означает, что Маска не способен остановиться, пока не истребит всё вокруг. Это не вопрос страсти или желания – в каком-то смысле это вопрос комфорта. Логика Маски чрезвычайно проста. Жизнь – это боль. Отсутствие жизни – спокойствие.

Даже если Маска не прячет своё лицо, это название характеризует его внешность во всей полноте. Лицо этого потрошителя не меняется, даже когда он разделяет свою жертву мачете, когда его прошивает пуля или когда его умоляют остановиться. Жертвы, которым удавалось стянуть с потрошителя настоящую, физическую маску, обнаруживали под ней лишь другую – холодную и бесстрастную.

Одно из самых страшных явлений, связанных с Маской, заключается в том, что где-то в глубине души этот убийца знает, что делает. Его человеческая личность дремлет всё за той же заглавной Маской, пока её не пробуждает определённый стимул, напоминающий ей, кем она была раньше. Это может быть слово, подарок матери или другой личный символ, связанный с человеческой личностью Маски. Это не возвращает убийцу в нормальное состояние, но говорят, что на Маску, всего на мгновение осознавшую, что она сделала за последние годы, действительно страшно смотреть.

Прототипы: Майкл Майерс (*Хэллоуин*), Джейсон Вурхиз (*Пятница, 13-е*), Коффин (*Кошмар дома на холме*).

Ключевой Атрибут: Сила.

Портретные навыки: Атлетика, Ремесло, Знание животных, Рукопашный бой, Запугивание, Скрытность, Холодное оружие, Выживание.

Талант: Неудержимая машина смерти. Любая успешная атака наносит Маске очко урона. Только одно. Вне зависимости от количества успехов и модификаторов (в том числе сверхъестественных), урон от одной атаки не может превышать единицу. Это влияет только на сознательные попытки ранить потрошителя. Урон, причиняемый Маске природными явлениями (отсутствием кислорода, падением с высоты и так далее), наносится в полном объёме.

Кроме того, Маска не нуждается в еде и сне: её насыщает само преследование жертв. Наконец, Маска сохраняет Талант Мясника.

Слабость: Смертоносный транс. Маска практически не способна понимать речь других людей. Более того, персонаж никогда не говорит сам, хотя он и может делать простые жесты (например, указывать направление кивком головы или отпугивать надоедливых людей движением ножа). Само собой, последнее подразумевает, что потрошитель вообще готов терпеть присутствие живых существ рядом с собой. Если персонажу что-нибудь говорят, он может понять речь, только если пройдёт проверку Самообладания + Интеллекта.

В дополнение к этому, Маска сохраняет и Слабость Мясника.

Обольститель

Я в вашем городе недавно. Не подскажете, где мне остановиться?

Обольститель опасен не потому, что силен, хитёр или изобретателен. Он убивает жертв потому, что они ему доверяют. Многие оказываются достаточно глупы, чтобы заснуть с ним в одной постели, уехать с ним из города или пригласить к себе домой. Чем бы он ни нанёс роковой удар, главным оружием Обольстителя всегда было доверие его жертв.

Многие Обольстители ведут активный образ жизни на виду у окружающих. Некоторые даже известны в родном квартале, если даже не во всём городе. Они могут торговать книгами, управлять частными клубами или возглавлять общественные организации. Многие прячут тела жертв под носом у окружающих. Некоторые даже становятся *друзьями* для родственников своих жертв.

Несмотря на привычку сближаться с людьми (как в целях убийства, так и для маскировки), Обольстители часто испытывают отвращение к сексуальным актам. Многие из них вообще встали на тропу потрошителей потому, что родители воспитали в них ненависть к противоположному полу.

Среди Обольстителей хватает тех, кто некогда был охотником и использовал социальные навыки для выманивания монстров. Причины, заставившие такого охотника расширить список своих врагов, разнятся от потрошителя к потрошителю.

Прототипы: Каскадёр Майк (*Доказательство смерти*), Гарри Пауэлл (*Ночь охотника*), Майк Тейлор (*Волчья яма*), Кэтрин Трамелл (*Основной инстинкт*).

Ключевой Атрибут: Внушительность.

Портретные навыки: Компьютер, Кража, Холодное оружие, Эмпатия, Экспрессия, Убеждение, Коммуникабельность, Обман.

Талант: Обезоруживание. Когда Обольститель встречает нового человека и проходит первую Социальную проверку, направленную на взаимодействие с ним, он делает бросок на Внушительность + соответствующий Навык. Жертва неосознанно защищается проверкой Интеллекта + Обмана. Если Обольститель набирает большее или даже равное число успехов, он успокаивает бдительность жертвы и завоёвывает её доверие. Помимо повествовательных изменений (жертва может встать на сторону Обольстителя в споре, даже не зная, что подтолкнуло её это сделать) такое “обезоруживание” лишает жертву -5 очков Инициативы в случае схватки с убийцей и забирает у неё возможность использовать Здравый смысл и Чувство опасности по отношению к потрошителю.

Если жертва видит, как потрошитель проявляет агрессию по отношению к посторонним, очарование спадает. Кроме того, потрошитель может пройти такую проверку только при первом контакте с жертвой. Первое впечатление значит для него всё.

Слабость: Потеря контроля. Каждый из Обольстителей ненавидит хотя бы одно событие, слово, образ или поступок. Всегда, когда кто-нибудь из окружающих произносит это ненавистное слово или совершает такой поступок, потрошитель делает бросок на Самообладание. В случае провала он переходит в агрессивное состояние: даже если он не причиняет такому человеку вреда, он утрачивает свою любезность и приказывает никогда не повторять чего-то подобного. В этот момент даже люди, находящиеся под обезоруживающим действием его чар, получают возможность пройти проверку Сообразительности + Обмана, чтобы заметить истинное лицо потрошителя. Успех означает, что жертвы больше не утрачивают Инициативы и возвращают себе указанные Преимущества.

Помимо реакции на подобный стимул, потрошитель утрачивает самообладание в тех ситуациях, когда жертва не просто не поддаётся его чарам, но и отталкивает или оскорбляет его.

Псих

До тебя всё ещё не доходит, да? Ты ничтожен.

Психами становятся агрессивные фанатики, ненавидящие определённое поведение, группу людей или даже что-нибудь смехотворное вроде напевания песен, которых они не выносят. Но Псих не просто реагирует на “преступления” окружающих. Он следует полноценной идеологии, призывающей его очистить от таких смертных весь мир. Он хочет дожить до тех дней, когда на всём белом свете не будет ни одной проститутки, гея или алкоголика.

Психи не обладают коммуникабельностью своих “земных” аналогов – Обольстителей. Они всё ещё завоёвывают доверие жертв, но не вкрадчивыми речами, а сверхъестественными приказами. Они воздействуют на эмоции смертных, просто глядя им в глаза – и не всегда даже произнося при этом какие-либо слова.

А это значит, что Псих может совершать преступления, почти не скрываясь от посторонних. Если Обольститель заманивает жертву к себе домой и затем прячет её тело на заднем дворе, то Псих убивает несколько человек, кладёт их тела на сиденье автомобиля и проезжает несколько постов дорожной полиции, убеждая стражей правопорядка, что он везёт домой пьяных друзей. И те ему верят.

Прототипы: Дэррил Ли Каллем (*Имитатор*), Патрик Бэйтман (*Американский психопат*), Антон Чигур (*Старикам здесь не место*), Бо Синклэйр (*Дом восковых фигур*), Мэй Кеннеди (*Мэй*).

Ключевой Атрибут: Внушительность.

Портретные навыки: Компьютер, Кража, Холодное оружие, Эмпатия, Экспрессия, Убеждение, Коммуникабельность, Обман, Скрытность, Запугивание.

Талант: Отвлекающий манёвр. Находясь с жертвой наедине (и ещё не вступив с ней в схватку), Псих может пройти проверку Внушительности + Убеждения против Сообразительности + Самообладания жертвы. При этом он тратит мгновенное действие, сущность которого может разниться от конкретной ситуации (речь может идти об увещеваниях, насмешках, неуловимых жестах и так далее). Если Псих набирает равное или большее число успехов, он может сделать одно из двух: либо убедить жертву дать ему то, что он хочет (впустить его в полицейский архив, передать ему улику или пригласить его на званый ужин), либо напасть на неё. В последнем случае Псих автоматически наносит количество урона, равное его запасу дайсов. Ему не нужно делать бросок или вычитать Защиту жертвы: урон зачисляется в максимальном объёме.

Как всегда, он сохраняет Талант своей земной версии – Обольстителя.

Слабость: Одержимость. Псих *должен* убить свою жертву. Он просто обязан. К этому его подталкивает собственное мировоззрение. Если он удерживается от исступлённых поисков жертвы на протяжении месяца, игрок делает бросок на Решительность + Самообладание. В случае провала он должен бросить текущие дела и заняться поисками. Этот бросок повторяется из месяца в месяц, пока Псих не завершит начатое. После этого он должен выбрать новую жертву.

Если Псих настигает цель, но получает хотя бы очко урона, действие этой Слабости пресекается до конца месяца (хотя очевидно, что Псих может попытаться всё же добраться до своего врага).

Псих обладает теми же проблемами с самоконтролем, что и Обольститель, а потому сохраняет и его Слабость.

Урод

Не смотри на меня.

Некоторые убийцы рождаются с безобразными лицами или другими физическими деформациями. Другие получают страшные раны во время несчастных случаев, промышленных аварий или даже столкновения с монстрами. Третьи наносят себе увечья по собственной воле. Но чем бы ни объяснялась их жуткая внешность, Уроды не могут жить среди людей.

Эти убийцы не обязательно одиноки. Некоторые формируют целые семьи подобных “нелюдей”. Более того, некоторые рождаются в *племенах* наследственных Уродов и живут в обществе жутких созданий, которые даже не считают себя людьми. Однако уроды не могут общаться с простыми смертными. Люди боятся их, а они ненавидят людей в ответ.

Нет никаких причин называть всех Уродов варварами и чудовищами, однако многие и вправду участвуют в омерзительных актах вроде некрофилии, канныализма или осквернения трупов. Даже во время нападения Уроды часто используют когти, зубы и даже гипертрофированные части своего тела. Если Урод берёт в руки оружие, это будет скорее копьё или лук, чем ружьё. Если он настраивает ловушку, это будет скорее капкан или волчья яма, чем сложный механизм вроде кислотного душа.

Некоторые Уроды обладают коварным и даже острым умом, который, однако, они используют в целях охоты на гладкокожих, счастливых и симпатичных людей. Иногда это проявляется в зловещей игривости: например, за три дня до начала охоты на жертву Урод может столкнуться с ней на улице и показать три пальца. На следующий день он “случайно” перейдёт ей дорогу, показывая уже два пальца. Один палец – в последний день. Как только часы пробьют полночь, он бросится по её следу подобно гончей.

Другие Уроды мастерят пугающие, но не лишённые изобретательности лабиринты смерти, в которые они затаскивают своих жертв. Они могут создавать экспонаты из тел или делать маски из человеческой кожи. Уроды *кажутся* дикарями, однако за своим жутким обликом они скрывают вполне способный человеческий мозг.

Прототипы: Клан (*У холмов есть глаза*, старая версия), Винсент Синклэйр (*Дом восковых фигур*), Фрэнсис Долархайд (*Красный дракон*), Кожаное лицо (*Техасская резня бензопилой*).

Ключевой Атрибут: Сила, Ловкость, Интеллект или Сообразительность.

Портретные навыки: Знание животных, Рукопашный бой, Ремесло, Огнестрельное оружие, Запугивание, Скрытность, Выживание, Холодное оружие.

Талант: Знание местности. Урод прекрасно знает особенности любого места, в котором он прожил хотя бы месяц. Он получает Чувство направления, а также бонус +3 к попыткам ориентироваться, выследить жертву, замести следы или спрятаться в такой области. Более того, во время пешей погони он не получает штрафов за труднопроходимость такой земли.

Альтернативный Талант: Омерзительность. Предыдущий Талант основан на представлении об Уроде как о территориальном или даже клановом убийце. Если такие черты не подходят вашей роли, вы можете наделить персонажа другим Талантом.

Омерзительность предполагает, что окружающим трудно заставить себя даже коснуться Урода, не говоря о попытках схватить его и обездвигить. Любые попытки заключить его в захват или прикоснуться к нему (например, для использования некоторых Достижений) проходят со штрафом -3. Попытки удерживать уже захваченного Урода на месте проходят со штрафом -1. Наконец, самому Уроду всегда легче вырваться из захвата: при расчёте таких шансов Сила его жертв понижается на единицу.

Простые удары и тем более дистанционные атаки не получают подобных штрафов.

Если Рассказчик не против, любой потрошитель (в том числе и не Урод) может приобрести этот Талант как Преимущество ...

Слабость: Обезображенность. Урод получает штраф -4 к любым Социальным проверкам, не считая Запугивания. В редких случаях потрошитель может и не обладать

физическими недостатками: например, он может отпугивать людей жутким голосом, запахом или даже неуловимой аурой зла. Как правило, это не меняет самого штрафа, однако Рассказчик может решить, в каких ситуациях он становится меньше, а в каких – лишь сильнее.

Мутант

Давай, покричи. Я знаю, что тебе хочется.

За редкими и почти небывалыми исключениями, Мутанты обладали своей безобразной внешностью от рождения. Это может быть результатом генетических нарушений, болезни матери или инцестуозных связей, однако часто дело не обходится без вмешательства сверхъестественных сил.

Мутанты охотятся на людей потому, что боятся их или злятся на нежелание принять их к себе. Каждый Мутант имел в прошлом хотя бы один явный, ожесточённый конфликт с простыми людьми. Без этого он мог бы стать частью общества, однако в его биографии произошло что-то такое, что навсегда разорвало его связь с окружающими. Может быть, люди просто избили его. Но они могли разыграть его. Они могли дать ему на мгновение поверить, что его приняли в коллектив – после чего объяснить, что такому, как он, нет места среди достойных.

Мутанты любят показывать себя жертвам во всей красе. Некоторые даже специально охотятся голышом, хотя в таких случаях их можно принять за животных, демонов или оборотней, а не людей. Кроме того, Мутанты обожают отнимать жизни теми способами, которые недоступны больше никому в этом мире. Они перегрызают глотки своими жуткими пастьми. Они вырывают челюсти голыми руками. Они протыкают жертву рогами. Людям нравится видеть в них монстров, и Мутанты с удовольствием принимают вверенную им роль.

Неочевидная оговорка заключается в том, что до превращения в потрошителя Мутант вполне мог быть частью общества. Он даже мог быть охотником. Как уже говорилось выше, в конечном счёте что-то образовало пропасть между ним и другими людьми – однако Мутант всё ещё может обладать интеллектом, знаниями и опытом из своей “прошлой” жизни.

Прототипы: Клан (*У холмов есть глаза*, ремейк), Горный народ (*Поворот не туда*), Ползуны (*Спуск*).

Ключевой Атрибут: Сила, Ловкость, Интеллект или Сообразительность.

Портретные навыки: Знание животных, Рукопашный бой, Ремесло, Огнестрельное оружие, Запугивание, Скрытность, Выживание, Холодное оружие, Расследование, Оккультизм.

Талант: Врождённое оружие. Мутант обладает нечеловеческими деформациями, наростами или даже конечностями, которые предоставляют ему дополнительные возможности. Игрок должен выбрать либо атакующую функцию (удар рогами, укус бритвенно-острыми клыками и так далее), либо защитную (кожаные наросты, прочнейшие кости, нечеловеческий болевой порог). Преимущество в атаке позволяет Мутанту наносить в рукопашном бою летальный урон +2. Защитное преимущество наделяет его двумя очками Брони, которые не мешают ему двигаться, не понижают Ловкости и не обладают другими стандартными недостатками.

Как обычно, потрошитель сохраняет и своё “земное” преимущество: в данном случае Талант Урода.

Слабость: Чувствительность. Прежде всего, Мутант выводит Слабость Урода на новый уровень: если собеседник видит его лицо или даже *видел* его в прошлом, Мутант автоматически проваливает любые Социальные проверки, кроме Запугивания.

Во-вторых, Мутант обладает чувствительностью к определённому стимулу: яркому свету, запаху антисептика, жаре, морозу и так далее. Выберите такой стимул. Когда Мутант оказывается в ситуации, заставляющей его терпеть этот стимул, он должен пройти проверку Решительности + Самообладания. Успех позволяет ему выполнять желаемые действия со штрафом -3. Этот штраф сохраняется до тех пор, пока Мутант не избавится от стимула и потенциально может оставаться в силе на протяжении долгих часов.

Провал означает, что Мутант должен бежать. Если бегство невозможно, он нападает на ближайшую жертву (всё с тем же штрафом) или прячется.

Гений

Я так и думал.

Один из главных парадоксов интеллектуализма заключается в том, что чем больше человек знает, тем больше он видит несправедливостей и несовершенств в этом мире. Многие люди хотя бы время от времени приказывали себе выкинуть определённую проблему из головы, потому что само её осознание причиняет боль. Но чем человек умнее, тем труднее ему забыть о том, что он знает.

Гении осознают слишком много. В каком-то смысле они хотели бы видеть мир проще, однако их взору открыты истины, которые они не в состоянии забыть. Поэтому они избавляются от проблем, которые замечают – нередко с помощью скальпеля.

Многие из них убивают людей в исследовательских целях. Другие даже не убивают жертв в прямом смысле слова, вместо этого похищая их и доводя до смерти косвенными методами. Некоторые заставляют жертв проходить смертельные испытания. Другие испытывают не жертв, а *себя*. Например, гений может похитить несколько человек, модель поведения которых он предсказал *за несколько дней* до преступления, и запереть их в лабиринте, полном жутких ловушек. Он не имеет ничего против этих людей. Он просто хочет убедиться, что каждый из них попадёт именно в ту западню, которую предсказал он, Гений.

Несмотря на своё название, Гении могут и не обладать формальным образованием. Среди них встречаются люди, выросшие на улице и за несколько лет превратившиеся в тайных двигателей преступного общества. Среди них есть техники, подстраивающие несчастные случаи просто потому, что это увлекательно. Среди них есть бездомные и безумцы, которых никто не заподозрит в наличии сверхчеловеческого IQ.

Любопытно, что многие Гении были охотниками. В любой успешной ячейке есть человек, занимающийся разработкой Тактик, модификацией вооружения, конструированием ловушек и профилированием врагов. Слишком много побед, и Гений поверит в своё всеисие. Слишком мало – и у него появится повод для мести: чудовищам, коррумпированным полицейским или всему человечеству сразу из-за его слепоты.

Следует ещё раз повторить, что Гения делает таковым сложный и изобретательный подход к убийствам. Эти потрошители могут быть учёными-экспериментаторами или элитными врачами, которые начали умертвлять окружающих после упущения Нобелевской премии, однако с не меньшей вероятностью они могут быть и простыми гражданами с необычными умственными способностями.

Возможно, самая страшная часть их образа заключается в том, что идеи Гениев чрезвычайно заразны. Они используют объективные данные и железные аргументы. Кристально чистая логика Гения может заставить даже самого нравственного человека задуматься о своей правоте... или, что ещё хуже, проникнуться мировоззрением Гения.

Прототипы: Ганнибал Лектер (*Молчание ягнят*), Питер Фоули (*Имитатор*), Сюзи Толлер (*Дикость*).

Ключевой Атрибут: Интеллект.

Портретные навыки: Образование, Ремесло, Эмпатия*, Расследование, Медицина, Наука, Скрытность, Холодное оружие.

* Хотя многие Гении развивают Эмпатию в качестве Портретного навыка, чаще всего это означает, что они исследуют человеческие эмоции и изучают характерные жесты. Однако любая попытка использовать Эмпатию для налаживания искреннего эмоционального контакта проходит со штрафом -3. Разумеется, этот штраф не учитывается, если Гений просто применяет клинические знания о людях.

Талант: Профилирование. Гений способен проникнуть во внутренний мир человека после минутного наблюдения за его жестами, внешностью и словами. Прежде всего, если у него есть хоть какое-то время для изучения жертвы, он может пройти проверку Интеллекта + Эмпатии. Эту проверку вполне можно использовать для изучения целой группы людей. Если жертва намеренно скрывает своё поведение и притворяется кем-то

другим, она проходит защитную проверку Манипулирования + Обмана, однако далеко не все люди выдают себя за кого-то ещё. В случае успешной проверки Гений знает, чего ожидать от жертвы. С этого момента и до конца всей истории Гений будет автоматически побеждать в проверках Инициативы, а результат *ничья* при любом состязании с жертвой будет трактоваться в пользу Гения.

Но куда лучших итогов он добивается, когда у него появляется шанс поговорить с жертвой. В этом случае он проходит продолжительную проверку Интеллекта + Манипулирования, вычитая из броска Решительность жертвы. Один бросок отражает сцену беседы, причём убийца не может делать больше одного броска в день. Как только Гений накапливает сумму успехов, равную Нравственности или Решительности + Самообладанию жертвы (в зависимости от того, что *выше*), он узнаёт её грязный секрет, величайший страх, расположение ценностей или другой важный факт. В качестве альтернативной возможности он заставляет её немедленно пройти проверку на получение отклонений.

Слабость: Нетерпимость к хаосу. Гении ненавидят просчитываться. Если такой потрошитель проваливает бросок, основанный на Интеллекте или Портретном навыке, он утрачивает сразу два очка Воли.

Маньяк

А, вы начинаете понимать! Осталось совсем немного.

Позвольте, я слегка увеличу напряжение.

Разум Маньяка чужд любому мыслящему существу – включая чудовищ. Его невозможно перехитрить, но можно попытаться *понять* – и это самое страшное, поскольку Маньяки всегда готовы объяснить свою логику окружающим. После этого жертвы либо сходят с ума, либо сами становятся потрошителями.

Маньяки редко действуют сами: они почти всегда организуют убийство чужими руками, причём исполнители не всегда понимают, что они вообще кому-то вредят. Например, Маньяк может попросить одного человека просто открыть в определённое время дверь в здание. Другой человек получает задание войти внутрь и оставить в одной из комнат сэндвич с арахисовым маслом. Третий, даже не знающий о существовании двух других, берёт сэндвич и относит его на обеденный стол. Четвёртому предлагается просто съесть этот сэндвич. Пятый должен положить сэндвич с другой начинкой на место съеденного. Когда, наконец, жертва придёт пообедать, ей будет достаточно откусить кусочек сэндвича, который большинство исполнителей считают всё тем же сэндвичем с арахисовым маслом. На следующее утро Маньяк, даже не покидавший своего логова, прочитает в газете, что жертва умерла от аллергического шока. Он свернёт газету и сделает ещё одну пометку на стене – а исполнители преступления даже не будут догадываться, что они убили человека.

Маньяки хорошо понимают человеческие эмоции с медико-химической точки зрения, но они не способны испытывать их в том смысле, в котором испытывают эмоции нормальные люди. Поэтому они либо ведут одинокий образ жизни, либо воспитывают помощника – не менее гениального и безумного.

Один из важнейших элементов их поведения заключается в том, что Маньяки ничего не делают просто так. В случае с некоторыми эту фразу следует понимать буквально: они не делают ни одного движения, которое не играло бы роли в их грандиозном плане. Остальные ведут себя вполне естественно, но стремятся как можно чаще совершать важные и показательные поступки.

Прототипы: Пила (*одноимённая серия фильмов*), Джон Доу (*Семь*).

Ключевой Атрибут: Интеллект.

Портретные навыки: Образование, Ремесло, Эмпатия*, Расследование, Медицина, Наука, Скрытность, Холодное оружие, Оккультизм, Убеждение.

* При налаживании настоящей связи с людьми Маньяки используют Эмпатию с тем же штрафом, что и Гении.

Талант: Зов безумия. Маньяку достаточно пяти минут, чтобы узнать о человеке практически всё. Все пять минут он должен неотрывно наблюдать за жертвой, вне зависимости от деятельности, которой та занимается. Жертва может беседовать с самим Маньяком, прогуливаться по другой стороне улицы или участвовать в выпуске телевизионных новостей – потрошителя устроит любой вариант. По окончании этого наблюдения Маньяк проходит проверку Решительности + Интеллекта, которой жертва сопротивляется либо проверкой Нравственности, либо (если она скрывает свои намерения и привычки) Сообразительности + Обмана. Если больше успехов наберёт жертва, Маньяк не сможет узнать о ней ничего нового, что приведёт его в бешенство. Дальнейшие попытки узнать эту жертву по её поведению будут проходить со штрафом -3.

Но если Маньяк победит, он узнаёт внутренний мир своей жертвы во всей его полноте. Любые дальнейшие проверки, связанные с этой жертвой, Маньяк будет проходить с преимуществом снова-восемь. Более того, он всегда может вложить очко Воли, чтобы лишить жертву возможности перебрасывать десятки (и даже девятки, если такое преимущество предоставлено оружием) до окончания сцены. В дополнение к этому, если Маньяк устраивает ловушку для жертвы или нападает на неё из засады, она получает штраф -3 к попыткам заметить убийцу.

Наконец, Маньяк способен изменять принципы Нравственности своей жертвы, фактически заставляя её принимать новый охотничий Кодекс (даже если жертва не относится к числу охотников). Для этого жертва должна обладать Нравственностью 5 или ниже *либо* психическим отклонением, полученным в результате нравственной дегенерации. Если ни то ни другое к жертве не относится, Маньяк не способен использовать этот приём, если только Рассказчик или игрок, отыгрывающий жертву, добровольно не заявит, что жертва поддаётся логике Маньяка.

Для изменения Нравственности потрошителю нужен длительный контакт с жертвой, однако такой контакт может быть непрямым: например, убийца может подбрасывать ей письма или участвовать в электронной переписке. Он проходит продолжительную проверку Интеллекта + Внуительности или Манипулирования (в зависимости от того, что выше). Жертва сопротивляется бросками Решительности + Самообладания. Маньяк стремится набрать сумму успехов, равную удвоенному значению Нравственности своей жертвы. Та, в свою очередь, пытается набрать успехи в сумме Решительности + Самообладания потрошителя. Если Маньяк побеждает, он может изменить принципы четвертого или пятого уровня Нравственности своей жертвы.

Не забывайте о преимуществе снова-восемь, которое Маньяк применяет по отношению к своей жертве на протяжении этих проверок! Кроме того, учтите, что жертва может автоматически поддаться Маньяку, если игрок (в случае с игровым персонажем) или Рассказчик (в случае с неигровым) решает, что так будет интереснее для истории.

Наконец, помните, что Маньяк сохраняет и способность Гения к Профилированию.

Слабость: Волк среди овец. Спустя считанные минуты после общения с Маньяком любой человек понимает, что перед ним – хищник, охотящийся на простых людей. Безусловно, не всех это отпугнёт, и обладатели Нравственности 5 или ниже *либо* отклонений, полученных в результате дегенерации, способны общаться с Маньяком без каких-либо проблем. Однако любые другие люди пытаются отделаться от Маньяка как можно быстрее, что наделяет Социальные действия потрошителя штрафом -3. Как обычно, игрок и Рассказчик вправе решить, что определённый человек поддаётся логике потрошителя, не налагая подобных штрафов, однако это – сюжетные исключения.

С повествовательной точки зрения важно отметить, что окружающие запоминают Маньяка. Если жертва вызвала полицию, стражи правопорядка запомнят странного человека с пристальным взглядом. Если Маньяк попробовал убедить кого-то изменить свой взгляд на мир, собеседник этого не забудет.

Маньяк сохраняет нетерпимость Гения к хаосу.

Новые Портреты

Выше приведены только самые распространённые архетипы серийных убийц, известные современной культуре. Ничто не мешает вам изменить существующий образ или придумать полностью новый.

Прежде всего, подумайте, видите ли вы своего потрошителя как обычного человека в необычных условиях или как демона в человеческом облике. В первом случае ваш потрошитель должен быть **Палачом**. Во втором он станет **Кошмаром**.

Затем определите его **метод** действий – или, если угодно, стиль. Хотя на этой стадии вы уже можете подумать, будет ли он использовать бензопилу, мачете или огнемёт, постарайтесь сначала ответить на вопрос, почему он вообще хочет убить своих жертв? Более того, что мешает ему остановиться после одного, двух, пяти убийств?

Ответ на этот вопрос может помочь вам определиться с **мотивом**. Что заставило его взять оружие в руки? Что мешает ему обрести покой? Одни убийцы мстят негодяям за смерть своих близких – а добравшись до них, начинают искать и тех, кто *напоминает* им этих злодеев. Другим просто нравится ощущение своей власти. Третьи не понимают, что они делают, и отзываются на примитивные, хищнические позывы.

Обратите внимание, что мотивы часто определяют **Таланты** и **Слабости** потрошителей. Каждый из них развивает способности, помогающие утолить жажду крови, или возмездия, или знаний о психологии жертвы. И равным образом, каждый из них страдает от атрофии тех навыков, которыми он перестаёт пользоваться с момента первого убийства.

Вы будете правы, если заметите, что у некоторых убийц нет мотива. Во многом поэтому они и завоевали столь видное место в популярной культуре. Это преступники, олицетворяющие собой чистое зло. Они несут смерть безо всякой причины. В этом может заключиться и их смертоносный Талант, и их величайшая Слабость.

Придумывая Таланты и Слабости, обратите внимание, что потрошитель не должен обладать откровенно мистическими способностями. Это просто не совпадает с духом и стилем триллеров, повествующих о серийных убийцах. Старайтесь выбирать те эффекты, которые помогают потрошителю убить жертву или дожить до такой возможности. Например, убийца может удерживать жертву взглядом или наносить колоссальный урон любимым оружием – но он едва ли будет телепортироваться и призывать с небес молнии.

Слабости могут обладать более мистическими коннотациями, однако даже они не должны открыто говорить окружающим, что перед ними – монстр. Обычно они задерживают убийцу и помогают жертве спастись, но они практически однозначно не должны помогать жертве расправиться с потрошителем несколькими ударами.

Последняя ремарка важнее, чем может показаться на первый взгляд. Эта книга описывает, какими должны изображаться потрошители, но не их жертвы. С большой вероятностью, ваш потрошитель будет охотиться на чудовищ или последователей Бдения. Далеко не все из них будут напуганными подростками или самоуверенными глупцами. Многие будут обладать Тактиками, Достижениями или даже мощными сверхъестественными способностями. Иными словами, если вы наделите потрошителя Слабостью, позволяющей врагам наносить ему аггравированный урон, готовьтесь к тому, что жертвы это используют. И тогда история потрошителя может закончиться, едва начавшись.

Кроме того, подумайте о **темпераменте** потрошителя. Легче всего продумать это в контексте его общения с *дружественными* персонажами – если такие у него вообще есть. Например, Мясник редко общается с окружающими, но способен умерить пыл, если союзники предлагают ему выполнить важное поручение и уже затем поохотиться всласть. Гений абсолютно вменяем, однако с трудом понимает чужие эмоции. Каратель готов работать с любым человеком, но лишь до тех пор, пока тот не предложит ему отказаться от своей миссии. Как сходятся с окружающими убийцы, попадающие под ваш Портрет?

Наконец, решите, какие **характеристики** помогают вашему потрошителю убивать – или уходить от полиции уже после убийства.

Сверхъестественные потрошители

Следует определиться раз и навсегда: потрошителей делает страшным тот факт, что они могли выбрать другую дорогу и отказаться от убийств – но вместо этого поддаются своей жажде крови и продолжают устраивать бойню за бойней.

Хищники и чудовища, действующие в рамках различных сеттингов Мира Тьмы (или даже в **Hunter: the Vigil**), обязаны причинять людям зло. Вампиры пьют кровь, подменыши подчиняются законам иных миров, а оборотни едва контролируют зверя внутри себя. Эти создания могут занимать место серийных убийц в контексте своего сеттинга, однако это не делает их потрошителями с жанрово-образной точки зрения – точно так же, как борьба с другими чудовищами не делает их охотниками.

Иными словами, если игрок пытается наделить вампира Портретом убийцы, смело говорите *нет*.

Новые Преимущества

Ниже приведены Преимущества, доступные потрошителям или хотя бы тематически связанные с их образом.

Обратите внимание, что потрошителям не рекомендуется приобретать Боевые стили, не считая описанной ниже *Резни*. Это всё так же касается оригинального духа фильмов и книг о серийных убийцах. Они не дерутся – они убивают. Если вы играете за потрошителя, и Рассказчик просит сделать бросок на Инициативу, скорее всего, вы уже где-то напортачили.

Атавизм (•)

Требования: Ловкость или Сообразительность •••, Интеллект *не выше* ••, доступно только при создании персонажа.

Вы полагаетесь на инстинкты и чувства вместо рационального осмысления ситуации. Это не делает вас глупее, однако вы следуете скорее законам животного мира, чем правилам человеческого поведения. Ваша Защита равна Ловкости или Сообразительности, в зависимости от того что *выше*.

Тем не менее, рядом с вами люди чувствуют себя некомфортно. Вы получаете штраф -2 на *мирные* Социальные проверки. Кроме того, если вы повышаете Интеллект до трёх и более уровней, Атавизм утрачивает свою силу.

Железная уверенность (••••)

Требования: Хотя бы один принцип Нравственности должен быть изменён в соответствии с личным Кодексом.

Один раз за сессию вы восстанавливаете очко Воли, убив человека по правилам своего Кодекса. Этот эффект утрачивается, если ваша Нравственность падает ниже того уровня, к которому приписано изменение.

Эксперт по убийствам (•••)

Требования: Интеллект ••, Скрытность •••.

Если вам удаётся застать жертву врасплох (и она утрачивает Защиту), ваш удар автоматически наносит урон в максимальном объёме. Вы не делаете никаких бросков и просто наносите врагу повреждения, равные запасу дайсов.

Единственное ограничение состоит в том, что при нападении на целую группу жертв вы должны сразу объявить, кому наносите этот удар.

Убийственный стиль (•• или •••)

Требования: Интеллект •••, Медицина ••.

Вы умеете оставлять послания в виде убийств или маскировать гибель под суицид. Перед тем как нанести жертве роковой удар, пройдите проверку Интеллекта + Медицины. Каждый успех позволяет вам назвать один факт, который будет связан с этой смертью: “Убийство будет символизировать Гордыню”, “Это месть за тяжкое преступление” и так далее. Любой персонаж, оказавшийся на месте убийства, сможет понять эти послания, набрав всего один успех в проверке Сообразительности + Расследования.

Второй уровень этого Преимущества позволяет оставлять только правдивые сообщения. Третий уровень помогает скрывать или искажать факты: например, имитируя самоубийство. Любой, кому не удастся пройти проверку Интеллекта + Медицины при осмотре тела, поверит в ваш обман.

Обратите внимание, что это Преимущество не имеет сверхъестественного эффекта. Вы можете оставить сообщение для полиции, вырезав на груди жертвы указание на строку определённой книги, однако вы не заставите полицейских мистическим образом понять, что вы имели в виду, просто перевернув тело лицом вниз.

Есть у этой способности и недостаток. Начав оставлять сообщения, вы настолько входите в раж, что уже не можете остановиться. Если вы отказываетесь оставлять сообщение после убийства, Рассказчик сам придумывает один факт, который узнает полиция (или другие личности, расследующие преступление).

Омерзительность (•••)

С одобрения Рассказчика вы можете приобрести альтернативный Талант Урода, даже не подходя под этот Портрет.

Любимая жертва (••• или ••••)

Потрошитель получает бонус +3 к попыткам убить жертву, принадлежащую к его любимой категории. Например, он может охотиться на тинейджеров, докторов, преступников или разведённых домохозяек. В этом случае он приобретает этот бонус как Преимущество •••.

Если он охотится на сверхъестественных существ (ведьм, кровососов, демонов), это Преимущество повышает стоимость до •••••.

Приобрести это Преимущество можно только с одобрения Рассказчика.

Боевой стиль: Резня (от • до ••••)

Требования: Сила ••, Выносливость ••, Запугивание ••, Холодное оружие ••.

В отличие от большинства других Боевых стилей, Резня не призывает убийцу продумывать следующие действия и использовать тактические преимущества. Вместо этого она приучает потрошителя следовать своим звериным инстинктам с яростью и упоением, на которые не способно большинство нормальных людей.

Каждый уровень этой характеристики открывает убийце новый манёвр. Для проведения Резни персонаж должен использовать холодное оружие, способное наносить летальный урон.

• **Звериные инстинкты:** При подсчёте Инициативы персонаж может заменить Самообладание Холодным оружием.

•• **Устрашение:** Вместо того чтобы нападать, вы можете пройти проверку Силы + Запугивания. Любая жертва, видевшая, как вы нанесли кому-либо (или ей самой) хотя бы два очка летального урона, вынуждена пройти проверку Решительности + Самообладания. случае провала жертва (или даже несколько жертв) теряет Защиту от вашей следующей атаки.

••• **Стойкость:** В начале схватки персонаж получает два временных очка Здоровья. Кроме того, он не теряет сознания от получения тупого урона: проверка на потерю

сознания делается только при заполнении всей шкалы Здоровья летальными повреждениями. Временные очки Здоровья пропадают по окончании схватки.

.... Расчленение: Вы сокращаете штрафы за нанесение прицельных ударов на две единицы. Более того, если вы метите по конечности и наносите пять или больше очков летального урона, вам удаётся её отрубить. Каждый, кто видит результат подобной атаки, должен пройти проверку Решительности + Самообладания. В случае провала он получает штраф -2 на любое следующее действие.

У этого манёвра есть недостаток: прежде всего, вы теряете Защиту на один раунд, а во-вторых, если атака заканчивается полным провалом, оружие застревает в теле врага.

.... Боевой транс: Ваш персонаж наслаждается бойней, в которой участвует, – или, в случае с самыми вменяемыми потрошителями, просто отключает любые эмоции до конца схватки. Вы можете вложить очко Воли, чтобы превратить атаку в *воспроизведение* (то есть перекинуть все неудачно выпавшие дайсы). Если вы это делаете, персонаж утрачивает Защиту на один раунд.

Рука убийцы (•)

Требования: Ловкость ••, Холодное оружие ••.

Вы способны превратить в оружие даже самый обычный предмет. Атаки импровизированным оружием в вашем случае не получают штрафа -1. С другой стороны, отныне вы не можете приобретать Специализации на обычном оружии (включая огнестрельное). Вы слишком комфортно чувствуете себя при использовании окружения, чтобы вкладываться в совершенствование боевых навыков.

Фанат оружия (••)

Требования: Холодное или Огнестрельное оружие • со Специализацией на определённой разновидности.

При использовании оружия, на котором вы взяли Специализацию, ваши атаки приобретают эффект снова-восемь. Тем не менее, вы почти буквально не можете с ним расстаться. Если ваш любимый топор застрял в теле жертвы, а полиция уже ворвалась в здание, вы взвалите на себя тело жертвы и попытаетесь уйти с ним на плечах. Если полиция забрала вашу перчатку с лезвиями в качестве улики, вы вернётесь за ней. Пока вам это не удастся, вы будете страдать от временного психического отклонения.

Болезненное любопытство (••)

Ваше зловещее или даже хищническое поведение вызывает у людей интерес. Когда вы остаётесь с кем-либо один на один, Социальные штрафы, вызванные вашим отпугивающим поведением, утрачивают свою силу. Например, вы не получаете штрафов за изменение Нравственности в соответствии с Кодексом. Увы, если вы провалите хотя бы одну Социальную проверку в общении с этим человеком, штрафы вернутся в полном объёме.

Тактики

Даже один потрошитель способен наводить ужас на всю округу. Но когда несколько потрошителей собираются вместе и продолжают сотрудничать достаточно долго, чтобы согласовать свои Тактики, результат их союза порождает новые городские легенды.

Ниже описано несколько новых Тактик, которые используются преимущественно потрошителями или самыми кровожадными из охотников. Обратите внимание, что потрошители вполне могут освоить и обычные Тактики – если они найдут им применение в сфере охоты на людей, а не чудовищ.

Дополнительное правило:

Тактики и одинокие охотники

В отличие от родного сеттинга **Hunter: the Vigil**, изображавшего коллективную деятельность заступников человечества, книга **Slasher** основана на представлении о потрошителе как одиноком убийце. Иногда потрошители собираются вместе, однако обычно эти союзы оказываются слишком непродолжительными, чтобы эти злодеи и антигерои сумели освоить совместные Тактики.

Если Рассказчик хочет, чтобы даже одинокий потрошитель мог использовать Тактики, он может разрешить их приобретение. Тем не менее, взамен Рассказчик должен внести одно, несколько или даже все из следующих изменений:

- Потрошитель (или другой одинокий охотник) должен обладать Атрибутами и Навыками, превосходящими на один уровень те значения, которые приведены в описании Тактики.

- Персонаж тратит дополнительное очко Воли.
- Персонаж использует только преимущества, полученные за счёт броска основного участника. Он просто физически не способен получить результаты, которых обычно добиваются вторичные участники.

- Персонаж вычитает единицы из суммы успехов и не перебрасывает десятки.

- Провал при проведении Тактики считается *полным*.

Наконец, по очевидным причинам персонаж не способен проводить Тактики, *требующие* наличия нескольких участников с физической точки зрения.

Старое доброе избивание

Персонажи окружают жертву, толкают её, сшибают с ног и удерживают на месте, помогая основному участнику нанести роковой удар.

Требования: *Все:* Сила 2, Рукопашный бой или Холодное оружие 2. *Частично (1):* Рукопашный бой или Холодное оружие 3 (основной участник).

Минимум: 5, шестой и седьмой добавляют +1 или +2 дайса к проверкам вторичных участников соответственно, максимум 9.

Бросок: *Основной:* Сила + Рукопашный бой или Холодное оружие. *Вторичный:* Сила + Рукопашный бой или Холодное оружие.

Действие: Мгновенное.

Суть: Каждый из вторичных участников проходит проверку Силы + Рукопашного боя или Холодного оружия. Количество успехов свыше одного не имеет значения, хотя для гарантии этого первого успеха агрессоры могут использовать любые боевые опции (вроде Безрассудных атак). Вместо нанесения урона каждая успешная атака понижает Защиту или Броню жертвы на единицу.

Результаты броска

Полный провал: Основной участник утрачивает Защиту от жертвы в следующем раунде.

Провал: Основному участнику не удаётся нанести мощный, решающий удар.

Успех: Основной участник наносит урон и лишает жертву Защиты от своего удара в следующем раунде.

Исключительный успех: Жертва пропускает следующее действие.

Приобретение: 14 очков Практического опыта, 11 для Профсоюза, 9 для Опергруппы: Валькирия.

Бихевиористика

Персонажи исследуют улики и сообщения, найденные на месте преступления, в попытке составить точный портрет убийцы.

Требования: *Все:* Сообразительность 3, Расследование 2. *Частично (1):* Эмпатия 3 (основной участник).

Минимум: 3, каждый дополнительный участник до 10 добавляет +1 дайс к проверкам всей группы.

Бросок: *Основной:* Сообразительность + Эмпатия. *Вторичный:* Сообразительность + Расследование.

Действие: Продолжительное, каждый бросок отражает час составления теорий.

Суть: Каждый из вторичных участников выдвигает свои теории, делая броски на Сообразительность + Расследование. Основной участник выявляет самые правдоподобные идеи благодаря проверке Сообразительности + Эмпатии.

Каждый успех основного участника позволяет узнать по одному факту об убийце. Например, герои могут узнать пол убийцы или его фобии. Полный список приведён ниже.

Если убийца сознательно заметал следы, он может пройти проверку Сообразительности + Расследования. В случае успеха его Самообладание будет вычтено из одного броска основного участника. Кроме того, убийца может вложить очко Воли, чтобы совершённое им убийство несло ложную информацию о его модели поведения. Например, Гений может понять, что ОРСУ разыскивает убийцу рыжеволосых женщин, и совершить несколько сторонних убийств, чтобы попытаться разрушить портрет убийцы в действующих теориях ОРСУ.

Результаты броска

Полный провал: Рассказчик придумывает ложный профиль и позволяет игрокам следовать за этим вымышленным преступником. Дальнейшие попытки исследовать жертву проходят со штрафом -3, пока игроки не поймут, в чём именно допустили ошибку.

Провал: Герои просто не приближаются к своей цели.

Успех: Каждый успех позволяет выяснить один факт об убийце (см. врезку с примерами). Игроки не знают, сколько *вообще* деталей они могут узнать: они сами должны решить, когда их герои знают достаточно.

Исключительный успех: Охотники узнают деталь, которую обычно невозможно установить с помощью этой Тактики (например, суть религиозных убеждений или конкретный вид монстров, к которому принадлежит убийца).

Приобретение: 15 очков Практического опыта, 12 для Лоялистов Туле, 10 для ОРСУ.

Проблески во тьме

Каждый успех, полученный при составлении портрета убийцы, позволяет охотникам узнать по одному факту о преступнике. Вот примеры таких фактов.

Пол: Мужской, женский, андрогинный, кроссгендерный, бесполой.

Возраст: Молодой, подросток, пожилой, средних лет и так далее.

Приметы: Рост, вес, цвет волос/их отсутствие, сила, телосложение.

Образование: Отсутствует, среднее, выпускник колледжа, учёный, специалист в определённой области, военная подготовка.

Карьера: Безработный, обслуживание, преподавание, медицина, проституция, военное дело, работа на дому.

Привычки: Привередливый, рассеянный, обсессивный, курит или нет, пьёт или нет, пользуется определённым лекарством, предпочитает один стиль одежды (формальный/спортивный).

Фиксация: Одержим определёнными местами или типами мест (церкви, мосты, перекрёстки, школы), предпочитает конкретные виды оружия/атаки, охотится за определёнными жертвами.

Фобии или страсти: Кровь/телесные жидкости, пол, сексуальные отношения, животные, высота, вода, толпа, микробы, болезни.

Психическое состояние: Умственные расстройства (шизофрения, бред, депрессия, паранойя и т.д.), острый ум/скудоумие, отношение к человечеству или определённым жертвам (по принципу добыча/зло/нереальные существа/животные/враги), сильные эмоции (гнев, волнение, холодный расчет).

Стремления: Уничтожить зло, отомстить, искупить вину, исправить прежние ошибки, остановить коррупцию, исцелиться, защитить других.

Поведение: Никогда не извиняется (или всегда!), никогда не сдаётся, хочет умереть, ищет сексуальных партнёров, религиозен.

Кровавая импровизация

Убийца превращает даже самый обычный и непрактичный предмет в оружие смерти. Он определяет сущность такого оружия, а помощники заостряют или утяжеляют его в соответствии с указаниями потрошителя.

Требования: *Все:* Интеллект 2, Ремесло 2. *Частично (1):* Сила или Ловкость 2, Холодное оружие, Атлетика или Огнестрельное оружие 3 (основной участник).

Минимум: 2, каждый дополнительный участник до 8 добавляет +1 дайс к проверкам вторичных участников.

Бросок: *Основной:* Сила + Холодное оружие, Атлетика или Огнестрельное оружие. *Вторичный:* Интеллект + Ремесло.

Действие: Продолжительное, каждый бросок отражает минуту оружейной модификации, всего нужно набрать от 2 до 10 успехов.

Суть: Вторичные участники работают над оружием, создавая утяжеления, заострения, кровотоки и другие смертоносные элементы. Под оружием в данном контексте следует понимать инструмент, который почти никогда не используется ни в целях убийства, ни в боевых ситуациях вообще. Это может быть канделябр, шприц или кол из забора. Иными словами, убийцы не могут “улучшить” за считанные минуты автомат Калашникова.

Исключением из последнего правила служит сознательное желание переработать боевое оружие в тихий, бесшумный инструмент смерти. В этом случае каждый бросок отражает 30 минут модификации (вместо одной).

Любые эффекты, созданные благодаря этой Тактике, сохраняются на протяжении одной сцены.

Каждые два успеха позволяют добавить оружию одно из следующих свойств:

- Повышение урона на +1 (не забывайте, что импровизированное оружие обладает штрафом -1).
- Увеличить дистанцию броска на 5/10/20.
- Увеличить дистанцию выстрела на 10/20/40, если оружие уже предназначено для стрельбы (как в случае с промышленным гвоздемётом).
- Изменение тупого урона на летальный (требует шести успехов вместо двух).
- Создать эффект онемения – так, чтобы жертва, получившая урон в объёме больше всего Размера, не могла говорить до полного исцеления (требует четырёх успехов).
- Создать калечащий эффект: получив урон свыше своей Выносливости, жертва утрачивает три пункта Скорости до исцеления.

Результаты броска

Полный провал: Убийцы случайно вносят в свой инструмент сильнейший дефект. Как только оружие наносит очко урона, оно ломается.

Провал: Герои просто не приближаются к своей цели.

Успех: Потрошитель модифицирует оружие или приближается к этому.

Исключительный успех: Убийца наделяет оружие ещё +1 очком урона *или* повышает дистанцию на указанное расстояние.

Приобретение: 14 очков Практического опыта, 11 для Сети Зеро, 9 для Опергруппы: Валькирия.

Каннибализм

Потрошители пожирают своего врага заживо, получая от этого неординарные преимущества. Возможно, в силу вступают мистические законы, хотя, скорее всего, эти преимущества каннибалы приобретают благодаря потаканию своим порокам.

Требования: *Все:* Выносливость 3. *Частично (1):* Железный желудок *или* Нравственность 1 и ниже (основной участник). *Частично (1):* Сила 2, Рукопашный бой 2 *или* Рукопашный бой 1 со Специализацией на захватах.

Минимум: 2.

Бросок: *Основной:* Выносливость + Оккультизм. *Вторичный:* Сила + Рукопашный бой.

Действие: Мгновенное.

Суть: Непосредственно перед проведением Тактики вторичный участник должен заключить жертву в захват. Это действие не считается частью самой Тактики. После этого вторичный участник проходит проверку Силы + Рукопашного боя, удерживая противника, а каннибал откусывает часть тела жертвы в качестве *пассивного* действия, после чего пережёвывает его и проходит проверку Выносливости + Оккультизма. Как уже говорилось выше, убийца рассматривает это действие как часть мистического ритуала – и в Мире Тьмы его мнение может соответствовать истинному положению дел. Тем не менее, вполне возможно, что убийца просто убеждает себя, что каннибализм наделяет его мистическими дарами.

Результаты броска

Полный провал: Каннибал неудачно проглатывает кусок мяса и начинает кашлять. До окончания сцены и он, и его деморализованные помощники будут страдать от штрафа -3.

Провал: Убийца не чувствует никакого мистического покровительства.

Успех: Основной участник кусает жертву по обычным правилам (Сила + Рукопашный бой), хотя и делает это в качестве пассивного действия. За каждое очко урона, нанесённое жертве, он должен потратить по одному раунду на пережёвывание плоти. Это не лишает его возможности действовать, просто он должен прожевать всё, что откусил, прежде чем успех вступит в силу.

За каждое очко такого урона он наделяет всех исполнителей Тактики, включая себя, +1 дайсом к любым проверкам, связанным с Силой, +1 очком Скорости и +1 пунктом Инициативы до конца сцены.

Исключительный успех: Каждое очко урона, нанесённого жертве укусом, добавляет всем исполнителям Тактики +1 очко временного Здоровья.

Приобретение: 13 очков Практического опыта. Ни одно содружество или структура не обучают своих участников этой Тактике.

Четвертование

Убийцы окружают свою жертву и разрывают её на части.

Требования: *Все:* Сила 3, Рукопашный бой 1. *Частично (1):* Интеллект 3, Медицина 3 *или* Медицина 2 со Специализацией на анатомии (основной участник). *Частично (1):* Рукопашный бой 3 *или* Рукопашный бой 2 со Специализацией на захватах.

Минимум: 5, +1 дайс к проверкам вторичных участников за каждого дополнительного охотника до 9.

Бросок: *Основной:* Интеллект + Медицина. *Вторичный:* Сила + Рукопашный бой.

Действие: Мгновенное.

Суть: Ещё до начала проведения Тактики вторичные участники заключают жертву в захват. Затем они должны нанести жертве хотя бы по одному очку урона (вероятно,

тупого). Только после этого проходят свои проверки, добавляя успехи в качестве дайсов к проверке основного участника.

Результаты броска

Полный провал: Основной участник неправильно инструктирует своих помощников, в результате чего они выпускают жертву из захвата.

Провал: Вторичные участники наносят урон, однако сама Тактика не срабатывает.

Успех: Жертва получает штраф к любым действиям, равный сумме успехов, набранных основным участником (не более -5). Этот штраф сохраняется до тех пор, пока жертва не проходит медицинское лечение (то есть пока другой персонаж не делает бросок на Интеллект + Медицину, чтобы устранить хотя бы очко урона или смягчить его характер).

Если – что вероятно – жертва получает штрафы за раны одновременно со штрафом за четвертование, выберите самый высокий, но не складывайте их.

Исключительный успех: Тактика оставляет жертву Хромой (то есть наделяет её одноимённым Недостатком), что понижает её Скорость на 3. Хромота лечится одновременно с самим Здоровьем.

Приобретение: 14 очков Практического опыта, 11 для Эшвудского аббатства, 9 для Эгис Кай Дору.

Толчок к безумию

Охотники вынуждают убийцу поддаться своим отклонениям – возможно, только себе на беду.

Требования: *Все:* Манипулирование 2, Эмпатия 2. *Частично (1):* Манипулирование 3 (основной участник). *Частично (1):* Сообразительность 2 (вторичный участник).

Минимум: 2, +1 дайс к проверкам всех участников за каждого дополнительного охотника до 4.

Бросок: *Основной:* Манипулирование + Эмпатия. *Вторичный:* Сообразительность + Эмпатия.

Действие: Продолжительное состязание против Решительности + Самообладания жертвы. Каждый бросок отражает минуту зывания к жертве.

Суть: Основной участник пытается набрать число успехов, равное 5 + Нравственность жертвы. Противник стремится набрать успехи в размере 10 *минус* его Решительность + Самообладание.

Результаты броска

Полный провал: Если такой провал допускает основной участник, он теряет все набранные успехи, а жертва убеждает его, что она не имеет психических отклонений или склонна к совершенно другому Пороку. Она может сделать вид, что поддалась Тактике – лишь затем, чтобы подманить охотников поближе.

Если провал допускает сама жертва, она также теряет все набранные успехи и получает штраф -1 на все дальнейшие проверки. Если на протяжении всего продолжительного действия охотник или жертва допускают несколько таких провалов, этот штраф складывается, увеличивая шанс очередного полного провала.

Провал: Жертва не поддаётся Тактике. Против неё нельзя использовать ту же Тактику на протяжении нескольких часов, точное число которых равно её имеющимся *пунктам* Воли.

Успех: Жертва поддаётся своему отклонению (самому серьёзному и тяжёлому, если их несколько). Как вариант, она немедленно пытается удовлетворить свой Порок. Охотники должны сразу понять, чего – в целом – им следует ожидать от жертвы.

Исключительный успех: Охотники узнают точную информацию о Пороке жертвы, её текущем уровне Нравственности, запасе Воли или количестве отклонений.

Приобретение: 14 очков Практического опыта, 11 для Лоялистов Туле, 9 для ОРСУ.

Ложные намерения

Убийцы сближаются с жертвой, излучая благожелательность и дружелюбие.

Требования: *Все:* Самообладание 2, Обман 3. *Частично (1):* Манипулирование 3, Коммуникабельность 3 (основной участник).

Минимум: 4.

Бросок: *Основной:* Манипулирование + Коммуникабельность. *Вторичный:* Самообладание + Обман.

Действие: Продолжительное состязание против Сообразительности + Самообладания жертвы (или самого высокого рейтинга этих характеристик в группе жертв). Каждый бросок отражает десять минут общения.

Суть: Убийцы притворяются дружелюбно настроенными незнакомцами или даже давними знакомыми жертвы. Основной участник должен набрать сумму успехов в размере Сообразительности + Самообладания жертвы. Сама жертва должна набрать больше успехов, чем уже набрал убийца. В этом случае она чувствует фальшь в поведении персонажей, хотя и не понимает автоматически, что перед ней потенциальные убийцы.

Результаты броска

Полный провал: Если такой провал допускает основной участник, он теряет все набранные успехи. Если провал допускает сама жертва, она моментально проигрывает состязание.

Провал: Ситуация в явном виде не меняется.

Успех: Победив в этом состязании, персонажи могут заставить жертву врасплох в любой момент этой сцены. В таком случае жертва вынуждена сделать бросок на удачу: хотя в случае успеха (то есть выпадения 10) она успевает отреагировать на атаку и нивелирует результат этой Тактики, провал означает, что она полностью утрачивает Защиту, а полный провал – что она утрачивает Защиту на два раунда.

Исключительный успех: Жертва не получает даже броска на удачу: охотники могут автоматически заставить её врасплох. С другой стороны, если исключительный успех получает жертва (то есть если она набирает на пять успехов больше, чем основной участник), она понимает, что перед ней – опасные, а возможно, даже безумные личности. Её невозможно заставить врасплох, а в случае схватки жертва автоматически ходит первой.

Приобретение: 15 очков Практического опыта, 12 для Профсоюза, 10 для Маллеус Малефикарум.

Жуткое логово

Персонаж украшает своё убежище или место преступления трофеями из костей и органов.

Требования: *Все:* Внушительность 2, Экспрессия 1. *Частично (1):* Внушительность 3, Манипулирование 2, Запугивание 2 (основной участник). *Частично (1):* Ремесло 1 (вторичный).

Минимум: 2.

Бросок: *Основной:* Внушительность + Запугивание. *Вторичный:* Интеллект + Ремесло.

Действие: Продолжительное. Каждый бросок отражает час работы.

Суть: Как можно понять из требований к характеристикам, основной участник определяет зловещий дизайн всего логова, в то время как помощники занимаются физическим воплощением его замысла.

Результаты броска

Полный провал: Жуткий вид логова вызывает не страх, а ненависть к потрошителям. Любой, кто увидит такую картину, должен пройти проверку Решительности + Самообладания и в случае провала получает *бонус* +1 к совершению действий, направленных против создателей логова.

Провал: Логово может пугать само по себе, однако оно не парализует волю обычных людей.

Успех: Если кто-либо входит в логово, когда убийцы нет рядом, он проходит проверку Решительности + Самообладания и в случае провала утрачивает очко Воли, а также получает штраф -1 на все действия до окончания сцены. Если убийца сам находится в логове, действие превращается в состязание. Жертва проходит ту же проверку против Внушительности + Запугивания потрошителя. Если убийца набирает больше успехов, он отнимает у жертвы по очку Воли за каждый дополнительный успех.

Обратите внимание, что люди, обладающие Нравственностью 2 и ниже, невосприимчивы к этой Тактике.

Исключительный успех: Жертва, провалившая свою проверку, получает умеренное отклонение. Оно считается временным и выбирается Рассказчиком.

Приобретение: 13 очков Практического опыта, 10 для Долгой ночи, 8 для Сети Зеро.

До последней капли крови

Персонажи помогают союзнику оставаться в сознании, даже если он умирает. В качестве альтернативного применения эта Тактика позволяет поддерживать сознание у жертвы, которая по всем правилам должна была потерять сознание от боли. Одним словом, цель применения Тактики зависит только от воли самих игроков.

Требования: *Все:* Ловкость 2, Медицина 1. *Частично (1):* Интеллект 2, Медицина 2 (основной участник).

Минимум: 2, ещё двое добавляют по +1 дайсу к проверкам вторичных участников, 5 или больше участников налагают штраф -2 на любые проверки.

Бросок: *Основной:* Интеллект + Медицина. *Вторичный:* Ловкость + Медицина.

Действие: Продолжительное. Каждый бросок отражает раунд заботы о жертве.

Суть: Ещё раз следует повторить: эту Тактику можно использовать как в жестоких целях, так и для спасения жизни. Так или иначе, жертва должна находиться без сознания или умирать. Тактика поддерживает её жизненные функции, позволяя дожидаться подмоги и медицинской помощи (или, опять же, продолжить пытку). Даже если шкала Здоровья жертвы заполнена аггравированным уроном, но после смерти прошло количество раундов, не превышающее её Выносливости, жертву можно заставить очнуться, хотя в этом случае её невозможно спасти – можно только позволить ей произнести несколько последних слов.

Основной участник проходит продолжительную проверку с постоянно растущим требованием к успехам. В первом раунде он должен получить только один успех: в этом случае жертва остаётся в сознании или просто не умирает, даже если по правилам она должна была испустить дух. Каждый дополнительный раунд повышает число требуемых успехов ещё на два. Предела здесь нет: до тех пор, пока основной участник набирает достаточное число успехов, жертва остаётся в сознании.

Если жертве наносят урон, он добавляется к числу успехов, которые требуется накопить в этом раунде.

Результаты броска

Полный провал: Жертва не только поддается обычным эффектам (теряет сознание, начинает истекать кровью или умирает), но и получает ещё одно очко урона того типа, который занесён в её крайнюю клетку Здоровья.

Провал: Жертва поддается стандартным эффектам.

Успех: Жертва остаётся в сознании.

Исключительный успех: Такой успех невозможен, поскольку у игрока нет фиксированного требования к сумме успехов.

Приобретение: 13 очков Практического опыта, 10 для Нуль Мистериис, 8 для Опергруппы: Валькирия.

Пригвождение

Убийцы пронзают жертву и пригвозждают её к стене или другому предмету.

Требования: *Все:* Самообладание 2, Атлетика 2, Рукопашный бой 1. *Частично (1):* Атлетика, Рукопашный бой *или* Холодное оружие 3 (основной участник).

Минимум: 2, ещё двое налагают штраф -2 на проверки основного участника.

Бросок: *Основной:* Сила + Атлетика, Рукопашный бой *или* Холодное оружие. *Вторичный:* Ловкость + Атлетика.

Действие: Мгновенное.

Суть: Используя любое продолговатое оружие (копье, стрелу или снаряд для специализированного орудия), убийца пронзает жертву насквозь и старается пригвоздить её к стене, дверце автомобиля, дереву и так далее (или даже к полу, если она сбита с ног).

Помощники отвлекают жертву от этого страшного удара.

Результаты броска

Полный провал: Убийца пронзает не жертву, а вспомогательного участника.

Провал: Убийца промахивается.

Успех: Основной участник пронзает жертву, налагая (в дополнение к урону) штраф -3 на её атаки, Скорость и Инициативу. Если урон превышает Прочность ближайшего объекта, убийца пригвозждает жертву, мешая ей двигаться и понижая её Защиту на 1.

Для того, чтобы вытащить оружие, жертва должна пройти проверку Силы + Самообладания (если это делает другой человек, он проходит проверку Силы + Выносливости). В случае успеха оружие удаётся вынуть, но жертва получает очко летального урона. Для того чтобы извлечь оружие, не причиняя вреда, другой человек должен пройти проверку Силы + Медицины. Если жертва пригвождена к стене или полу, все эти проверки проходят со штрафом -2.

Исключительный успех: Если оружие сделано из дерева, а жертвой оказывается вампир, считается, что оружие задевает его сердце.

Приобретение: 14 очков Практического опыта, 11 для Эшвудского аббатства, 9 для Эгис Кай Дору.

Лоботомия

Охотники мешают жертве использовать свои психические силы.

Требования: *Все:* Медицина 2 или 1 со Специализацией на хирургии, Рукопашный бой 2. *Частично (1):* Ловкость 3, Медицина 3 или 2 со Специализацией на хирургии (основной участник). *Частично (2):* Сила 2, Рукопашный бой 2 (вторичные участники).

Минимум: 3.

Бросок: *Основной:* Ловкость + Медицина. *Вторичный:* Сила + Рукопашный бой.

Действие: Мгновенное.

Суть: Ещё до проведения Тактики вторичные участники должны заключить жертву в захват. После этого они удерживают её, позволяя основному исполнителю Тактики воткнуть иглу в слёзный проток жертвы и повернуть её.

Результаты броска

Полный провал: Основной участник случайно вонзает иглу в другого охотника. Он проходит проверку Силы + Холодного оружия + 1 и наносит летальный урон. Жертва вырывается из захвата.

Провал: Охотник промахивается, но жертва остаётся в захвате.

Успех: Жертва получает летальный урон, объём которого равен половине успехов. Кроме того, до устранения этого урона она не может использовать сверхъестественные способности, основанные на психических силах – будь это Дисциплины вампиров, Арканы магов или даже Таланты Маньяков.

Исключительный успех: Удар понижает Ментальные Атрибуты жертвы на 1. Они восстанавливают прежнее значение сразу по исцелении раны.

Приобретение: 14 очков Практического опыта, 11 для Нуль Мистериис, 9 для Коллектива Хирон.

Человек тоже может лизаться

Убийца проникает в дом жертвы или, напротив, пытается ускользнуть из-под носа прибывшей полиции. Каждый раз, когда кто-то его замечает, вторичный участник создаёт шум или проводит отвлекающий манёвр, заставляя жертву списать всё на разыгравшееся воображение.

Требования: *Все:* Сообразительность 3, Скрытность 2. *Частично (1):* Ловкость 2 (основной участник). *Частично (2):* Внушительность 2, Обман 2 (вторичный участник).

Минимум: 2, если охотников больше четырёх, все утрачивают один дайс.

Бросок: *Основной:* Ловкость + Скрытность. *Вторичный:* Сообразительность + Скрытность.

Действие: Продолжительная проверка, в ходе которой каждый бросок отражает минуту незаметного пребывания рядом с жертвой. Всего нужно накопить от 5 до 10 успехов (иногда больше).

Суть: Одна из самых известных легенд о серийных убийцах гласит, что однажды девушка проснулась у себя в квартире от странного капающего звука в ванной. В испуге она начала шарить рукой возле кровати, где обычно спал её пёс, и с облегчением почувствовала, как тот облизал её пальцы. Успокоившись, девушка уснула. Наутро она поднялась и зашла в ванную, где обнаружила распотрошённое тело пса, подвешенное к стене. Именно стекающая с него кровь издавала ночью те странные звуки. Однако рядом было ещё кое-что: записка с посланием от убийцы. “Человек тоже может лизаться”.

Другая известная байка повествует о студентке, заглянувшей к подруге в общежитие поздно вечером. Обнаружив, что в комнате выключен свет, и решив не будить подругу, девушка уходит на вечеринку. Когда она возвращается и всё же включает свет, она видит тело убитой подруги, а на своей кровати записку с посланием: “Рада, что не включила свет?” Обе легенды страшны именно потому, что показывают, как часто люди находятся в шаге от своей смерти – и избегают её по чистой случайности.

Эта Тактика позволяет основному участнику передвигаться практически на виду у жертвы, в то время как вторичные участники ослабляют её бдительность. Число успехов, которые основной участник должен набрать, чтобы найти в доме жертвы искомый предмет (или ускользнуть из оцепленного полицией здания, или просто подкрасться к противнику в парке), зависит от конкретного действия. В целом Рассказчику рекомендуется назначить сумму от пяти до десяти успехов, хотя особенно сложные и продолжительные игры в прятки могут потребовать большей суммы.

Тем не менее, в каждом раунде жертва (или целая группа жертв) может заметить основного участника по обычным правилам. Если это происходит, любой вторичный участник, получивший хотя бы один успех при броске активации этой Тактики, может вложить очко Воли и сделать бросок на Внушительность + Обман. В случае успеха он заставляет жертву пойти в его сторону или вообще списать увиденное на своё воображение.

Результаты броска

Полный провал: Основной участник выдаёт себя слишком сильно. Жертвы замечают его, и никто из вторичных участников не может вкладывать Волю для отвлечения.

Провал: Как уже было сказано выше, вторичный участник получает возможность провести отвлекающий манёвр.

Успех: Основной участник приближается к своей цели.

Исключительный успех: Основной участник находит прекрасное убежище. Его следующее действие приобретает характер *воспроизведения* (то есть позволяет перекинуть неудачно выпавшие дайсы), а попытки жертвы заметить его отныне проходят со штрафом -2.

Приобретение: 15 очков Практического опыта, 12 для Сети Зеро, 10 для ОРСУ.

Выхода нет

Убийцы выстраивают настоящий лабиринт смерти, из которого невозможно вырваться и в котором жертвы всегда находятся в уязвимом состоянии.

Требования: *Все:* Сила 2, Ремесло 2. *Частично (1):* Интеллект 2, Ремесло 2.

Минимум: 4

Бросок: *Основной:* Интеллект + Ремесло. *Вторичный:* Сила + Ремесло.

Действие: Продолжительное, каждый бросок отражает час строительных работ. Для модификации 5 кв. футов нужно набрать от 1 до 5 успехов.

Суть: Убийцы сами должны решить, насколько сложным они хотят сделать бегство из своего лабиринта смерти. Для того чтобы модифицировать небольшую область площадью 5 квадратных футов (например, заблокировать все окна в расположенных рядом стенах, усилить электронные замки и забаррикадировать двери), им нужно выбрать, каким штрафом они хотят наделить своих жертв. За каждый -1 дайс, который они хотят отнять от попыток жертвы сбежать (взломав замок, выбив дверь или даже протиснувшись в чёрный ход), а также за каждое -1 очко, на которое они хотят понизить Инициативу жертвы, им нужно набрать по успеху. Максимальный штраф равен -5 (то есть для того, чтобы жертва потеряла -5 пунктов Инициативы и получила штраф -5 на попытки сбежать, убийцам нужно набрать пять успехов).

Само собой, чаще всего персонажи заинтересованы в том, чтобы модифицировать куда большую область. Соответственно, превращение комнаты площадью 20 кв. футов в ловушку, отнимающую -4 дайса и столько же пунктов Инициативы, убийцам необходимо набрать шестнадцать успехов.

Если жертва сбегает, штрафы, которые налагает лабиринт смерти, понижаются на единицу. Кроме того, каждый год они также утрачивают 1 пункт, заставляя убийц восстанавливать лабиринт.

Персонажи, участвовавшие в создании лабиринта, не получают никаких штрафов.

Результаты броска

Полный провал: Убийцы случайно оставляют в комнате инструмент или даже оружие. Жертвы, оказавшиеся взаперти, получают бонус к действиям, направленным против убийц. Этот бонус равен предполагаемому штрафу.

Провал: Персонажам не удаётся приблизиться к воплощению своего замысла.

Успех: Всё идёт как задумано.

Исключительный успех: Жертва утрачивает Защиту от первой атаки.

Приобретение: 14 очков Практического опыта, 11 для Нуль Мистериис, 9 для Люцифуг.

Свора псов

Убийцы собираются в стаю, которая преследует и выматывает свою жертву, пока основной участник не настигает её – вероятно, для нанесения рокового удара.

Требования: *Все:* Сообразительность 3, Выживание 2. *Частично (1):* Выживание 3 или 2 со Специализацией на выслеживании.

Минимум: 3, дополнительные участники до 9 добавляют +1 дайс ко всем проверкам, начиная с десятого они *отнимают* по дайсу ото всех проверок.

Бросок: *Основной:* Сообразительность *или* Интеллект + Выживание. *Вторичный:* Сообразительность + Выживание.

Действие: Продолжительное *или* продолжительное состязание, в ходе которого каждый бросок отражает десять минут преследования, а требуемая сумма равна 10-20 или даже большему числу успехов.

Суть: Рассказчик назначает число успехов, необходимое для поимки жертвы. Если жертва в курсе, что её преследует целая свора убийц, она может проходить встречную

проверку Сообразительности + Выживания: как только ей удастся набрать больше успехов, чем в это же раунде получил основной преследователь, она сбрасывает хвост. Тем не менее, преследователь продолжает стремиться к накоплению успехов, назначенных Рассказчиком.

Как правило, основной участник полагается на Интеллект + Выживание, поскольку делает выводы о маршруте жертвы на основе её поведения. Тем не менее, если он полагается на звериные инстинкты и простую внимательность, Интеллект может уступить место Сообразительности.

Эта Тактика как никакая другая предполагает наличие модификаторов за счёт особенностей местности (возможно, даже сменяющихся из раунда в раунд в зависимости от того, куда выбежала жертва или преследователь), наличия кровотечения у жертвы, присутствия сторонних наблюдателей и так далее.

Результаты броска

Полный провал: Противник получает +3 к следующему броску.

Провал: Преследователь тратит 10 минут впустую. Если речь идёт о состязании, он теряет -1 дайс от следующей проверки.

Успех: Погоня продолжается.

Исключительный успех: Никаких особых преимуществ.

Приобретение: 15 очков Практического опыта, 12 для Эшвудского аббатства, 10 для Опергруппы: Валькирия.

Упоение кровью

Вторичные участники объясняют основному, почему он должен гордиться совершённым злодеянием вместо того, чтобы пугаться его.

Требования: *Все:* Нравственность 3 или ниже.

Минимум: 2

Бросок: *Основной:* Решительность + Самообладание. *Вторичный:* Манипулирование + Коммуникабельность.

Действие: Мгновенное.

Суть: Эту Тактику можно использовать сразу после того, как герой совершил преступление против третьего или более низкого уровня Нравственности. Хотя чаще всего это означает, что протагонист действительно убил человека, если даже не целую группу невинных, Тактика помогает справиться и с последствиями совершения других преступлений.

Результаты броска

Полный провал: Убийца не чувствует радости от совершённого злодеяния. Более того, он видит, в кого превращает его подобная философия. Она утрачивает очко Воли.

Провал: Убийца просто не чувствует никаких духовных подвижек.

Успех: Убийца восстанавливает все затраченные очки Воли, смакуя воспоминания о своём преступлении или даже предвкушая следующее (особенно если убийцы проводят этот психотерапевтический сеанс посреди операции). Вторичные участники восстанавливают по одному очку.

Исключительный успех: Вторичные участники получают по два очка Воли, а основной приобретает одно временное очко сверх обычного максимума (вторичные также могут получить эти очки сверх своего предела). Временные очки теряются в конце сцены – само собой, если к этому моменту их не израсходуют.

Приобретение: 15 очков Практического опыта, 12 для Охотничьего клуба, 10 для Опергруппы: Валькирия.

Садизм

Убийцы не просто наносят противнику раны: они проворачивают в них ножи, вставляют пальцы в сочащиеся надрезы или изгибают суставы под неестественными углами.

Требования: *Все:* Сила 2. *Частично (1):* Внушительность 3, Экспрессия 2 (основной участник). *Частично (3):* Рукопашный бой 2 *или* Холодное оружие 2 *либо* Рукопашный бой 1 при наличии врождённого оружия (как у Урода) или перчатки с лезвиями, наносящей хотя бы +1 пункт урона (вторичные участники).

Минимум: 4, ещё четыре добавляют по +1 дайсу к проверкам основного участника, максимум 9.

Бросок: *Основной:* Внушительность + Экспрессия *или* Сила + Холодное оружие. *Вторичный:* Сила + Холодное оружие *или* Рукопашный бой.

Действие: Мгновенное.

Суть: Убийцы калечат жертву, значительно усугубляя её физическое состояние. Обратите внимание, что использование этой Тактики считается преступлением против третьего уровня Нравственности.

Вы даже можете превратить изучение этой Тактики в сюжетный ход. Например, что если охотники свяжутся с демоном, который пообещает научить их подобной Тактике бесплатно – лишь бы охотники не брезговали её использовать? Как долго протянут охотники, прежде чем начнут превращаться в серийных убийц?

Результаты броска

Полный провал: Отвратительность этой Тактики пугает самих охотников. Мало того, что они не добиваются никаких результатов, так ещё и для нанесения следующей атаки охотникам необходимо вложить по очку Воли. Если они промахнутся, им придётся ещё раз вкладывать очко Воли.

Провал: Охотники не получают никаких особых преимуществ.

Успех: Каждый успех, полученный основным участником, превращает очко тупого урона (уже нанесённого жертве) в очко летального.

Исключительный успех: Если у основного участника остаются “неизрасходованные” успехи, он может превращать летальные очки урона, полученного жертвой, в очки агgravированного по цене два к одному (например, четыре успеха превращают два очка летальных повреждений в два очка агgravированных).

Приобретение: 12 очков Практического опыта, 10 для Эшвудского аббатства, 8 для Восходящих.

Рабочие инструменты

Не все городские легенды рождаются из безжизненных мифов. Печальная истина заключается в том, что многие потрошители добились такой эффективности потому, что действительно вставляют себе крючья вместо рук, заостряют зубы или отрачивают когти.

Операция, необходимая для вживления таких инструментов непосредственно в тело, напоминает установку Тауматехнологий.

Бросок: Ловкость + Медицина + экипировка. Если потрошитель или оперирующий его врач не обладает Специализацией на *хирургии* в сфере Медицины, он получает штраф -3.

Действие: продолжительное. Для установки инструмента требуются по три успеха за каждое очко его Стоимости. Каждый бросок отражает час проведения хирургической операции. За каждые два броска, которые делает хирург или сам потрошитель, пациент получает одно очко летального урона. Исключительный успех позволяет избежать нанесения такого урона.

Возможная экипировка: Набор хирургических инструментов (скальпели, перетракторы, зажимы) (+1), комплект для полевых операций (+1), набор военного медика (+2), использование операционной (+3).

Возможные штрафы: Недостаток инструментов (от -1 до -4), плохая погода (-2), отвлекающие факторы от шума (-1) до приближающейся опасности (-4).

По умолчанию считается, что подобные инструменты нельзя удалить – но ничто не мешает вам руководствоваться здравым смыслом. Крюк на руке вполне можно заменить лезвием. Превратить заточенные до бритвенной остроты зубы в обычные не получится ни при каких обстоятельствах.

Также обратите внимание, что многие потрошители (особенно Мясники и Уроды) не обладают возможностью купить инструменты за указанную Стоимость. Это не означает, что они неспособны выкрасть нужный предмет и установить его самостоятельно. Иными словами, если Рассказчик не против, считайте, что покупка инструментов за указанную стоимость позволяет вашему потрошителю “автоматически” пройти операцию без описанных выше рисков (вроде получения летального урона). Если потрошитель крадёт предмет и не знает врача, который оказался бы достаточно любезен (и безумен), чтобы внедрить его в тело пациента, ему приходится пройти проверку самостоятельно. Боль, которую он при этом испытает, легко может свести его с ума.

В сущности, Рассказчик может решить, что прохождение такой кровавой операции (и получение отклонений из-за сильнейшей боли) служит обрядом инициации в какую-нибудь семью потомственных потрошителей.

Заострённые зубы

Стоимость: • или •••

Заострённые зубы позволяют наносить укусом летальный урон. В то же время, они не столь прочны, что и нормальные, полноценные зубы, а потому полный провал при атаке заканчивается потерей одного из них (что наносит самому потрошителю очко летального урона).

Оплатив покупку зубов •••, потрошитель полностью удаляет собственные зубы, заменяя их искусственными (например, стальными). Это повышает урон на +1 и позволяет по желанию заменять челюсти на нормальные (для обеспечения социального взаимодействия).

Когти

Стоимость: • или •••

Первый уровень Стоимости позволяет убийце попросту заточить когти для нанесения +1 пункта урона при рукопашных атаках. Кроме того, когтями можно метить в особенно уязвимые зоны вроде глаз или горла, что наделяет атаку штрафом -3, но позволяет наносить летальный урон. Увы, при полном провале когти ломаются, что причиняет

убийце очко летального урона и мешает использовать эту руку для атаки, пока когти не отрастут (на что уходит около месяца).

Третий уровень Стоимости позволяет вживлять в пальцы или ладонь заострённые предметы (или кости, или медвежьи когти, и так далее). Такие когти наносят +1 очко летального урона, однако уязвимы к заражению (что отнимает -1 дайс от сопротивления ядам, инфекциям и токсинам).

Экстремальная скарификация

Стоимость: ••

Персонаж покрывает кожу рубцами (что увеличивает длительность операции, заставляя хирурга или самого потрошителя делать один бросок в неделю вместо часа). Хотя такая кожа мешает ему выполнять ювелирные задачи или двигаться с предельной гибкостью (наделяя убийцу штрафом -1 к подобным действиям), она дарит ему удивительную стойкость к ударам. Персонаж получает +1 очко Брони от атак, наносящих тупой урон.

Подкожный тайник

Стоимость: •

Персонаж способен носить при себе спрятанный предмет наподобие капсулы с ядом, отмычки или ключа. Для того чтобы погрузить его в тело, он должен надрезать кожу и спрятать предмет внутри, что наносит очко летального урона. Как только убийца восстанавливает это очко Здоровья, кожа обхватывает предмет. Для его извлечения потрошителю необходимо снова нанести себе очко урона.

Импровизированное оружие

Иногда потрошитель теряет оружие, и ему некогда за ним возвращаться. Иногда он слишком глуп, чтобы помнить, что ему нужно носить оружие с собой. Наконец, иногда он получает искреннее удовольствие от использования самых невероятных предметов для завершения чужой биографии одним быстрым ударом по черепу.

Ниже приведён список предметов, которыми может воспользоваться только самый безумный маньяк – или представитель Охотничьего клуба, стремящийся обойти соперников по очкам.

Обратите внимание, что использование *любого* из приведённых ниже предметов в бою налагает штраф -1 за применение импровизированного оружия.

- Ключи, шариковые ручки, вилки, отвёртки, гвозди наносят -1 очко летального урона или +1 тупого. Если убийца застаёт жертву врасплох, та утрачивает -1 дайс при попытке заметить опасность, поскольку, вероятнее всего, даже не видит зажатый в руке убийцы предмет.

- Молоток наносит летальный урон острым концом или +1 очко тупого урона вторым. Само собой, некоторые молотки не обладают острым концом. Если убийца хочет использовать молоток одновременно с гвоздём или другим острым предметом, он должен обездвижить жертву. В качестве альтернативной возможности он может заключить её в захват, после чего попробовать быстро освободить руки и забить гвоздь в её тело. С технической точки зрения последнее означает, что убийца наносит +2 очка летального урона, однако получает штраф -2 на проверку атаки.

Если убийца наносит урон, превышающий Прочность объекта непосредственно за телом жертвы, он пригвождает её. Это мешает жертве двигаться. Для того чтобы вынуть гвоздь, ей необходимо пройти проверку Силы + Самообладания. В случае успеха она получает очко летального урона, но освобождается.

Использование кувалды и железнодорожного шипа наносит +1 очко летального урона и позволяет перебрасывать девятки.

- Циркулярные пилы, дрели, шлифовальные станки и другие электроприборы наносят -1 очко летального урона с эффектом снова-девятка. Кроме того, если убийца наносит таким

прибором хотя бы пять очков урона, всякий, кто это видит, проходит проверку Решительности + Самообладания. В случае провала он замирает на месте от ужаса. Рассказчик может назначать модификаторы в зависимости от закалки таких свидетелей: солдата может и не ужаснуть увиденное, поскольку он видел вещи похуже (бонус +3), а ребёнок, впервые увидевший кровь, может впервые понять, сколь хрупко человеческое тело (штраф -3). Обладатели Нравственности 3 и ниже не проходят эту проверку.

- Бензопила не так удобна в бою, как можно подумать после просмотра низкобюджетных фильмов, однако при соприкосновении с телом она действительно разделяет человека, как старый пень. Бензопила наносит -2 очка летального урона, однако предоставляет эффект снова-восемь. Иными словами, вы перекидываете *любые успехи*, после чего перекидываете уже новые, и так далее. С другой стороны, если убийца допускает полный провал, Рассказчик кидает три дайса всё с тем же преимуществом снова-восемь. Полученные им успехи превращаются в летальный урон, который получает уже сам потрошитель.

В дополнение ко всему, бензопила добавляет убийце +1 пункт Защиты в ближнем бою, поскольку мало кто готов наносить удары по человеку, перед которым вращаются зубья такой пилы.

Самые дорогие и современные виды бензопил наделены алмазными зубьями и способны прорезать даже бетон. Такие пилы наносят -1 очко летального урона со всеми вышеописанными эффектами. Тем не менее, Стоимость такой пилы возрастает до •••, в то время как обычная стоит не больше одного пункта.

- Промышленные механизмы наподобие пластиковых измельчителей, автоматических слайсеров, газетных прессов, зерновых мельниц и тому подобного наносят 4 очка летального урона и позволяют перекидывать восьмёрки. Тем не менее, они *не добавляют* урона к атаке убийцы. Вместо этого потрошитель должен заключить жертву в захват и затем пройти проверку Силы + Рукопашного боя. В случае успеха он толкает жертву на промышленный механизм, после чего делает отдельный бросок четырёх дайсов с преимуществом снова-восемь. Полученные успехи наносят летальный урон. Если жертве не удаётся вырваться из захвата, в следующем раунде потрошитель снова делает бросок на урон. И так далее, и так далее, до зрелищного финала.

- Опасная бритва наносит летальный урон без каких-либо модификаторов. Тем не менее, если убийце удаётся нанести Смертельный удар (то есть провести атаку, не требующую броска и автоматически наносящую максимальный объём урона), жертва начинает получать по очку летального урона каждый раунд, пока ей не окажут первую помощь. Если её шкала Здоровья заполняется летальным уроном, она начинает получать по *два* уровня аггравированного урона в минуту.

Скальпели, ремесленнические ножи или бритвенные лезвия пользуются тем же эффектом, однако наносят -1 очко летального урона.

- Сама по себе колючая проволока наносит по два очка летального урона за раунд, на протяжении которого жертва сохраняет с ней контакт (например, перелезая через забор). Броня позволяет блокировать этот урон. Кроме того, существуют специализированные перчатки для работы с подобной проволокой (хотя они налагают штраф -3 на любые действия, требующие точности). Работа с проволокой голыми руками наносит по очку летального урона за раунд.

Если обмотать колючей проволокой перчатку и использовать её как оружие, это позволит наносить летальный урон +1 рукопашным ударом. Это же произойдёт, если обмотать проволоку вокруг биты, палки или кувалды (причём оружие сохранит свой модификатор: например, если палка повышает урон на +1, то при обматывании проволокой она будет давать бонус +2).

Наконец, проволоку можно использовать как гарроту. В этом случае жертву необходимо заставить врасплох. Если она провали проверку Сообразительности + Самообладания, убийце будет достаточно сделать бросок на Силу + Холодное оружие, не

применяя защиту цели. Если убийца пытается сделать это *в бою*, он должен сначала заключить жертву в захват, после чего пройти эту же проверку со штрафом -3 (но не применяя Защиту жертвы).

Так или иначе, в дополнение к урону каждый раунд проволока отнимает по -1 дайсу от попыток жертвы освободиться. Что ещё хуже, как только жертва получает очки урона в размере своей Выносливости, она теряет сознание. Как обычно, потере сознания можно сопротивляться, делая из раунда в раунд пассивный бросок на Выносливость.

Ловушки и авторское оружие

Не все потрошители строят дома с ловушками – в сущности, не у всех вообще есть дома, – однако если убийца всё же решает начинить своё логово смертоносными утками, выбраться оттуда сможет не каждый.

Ниже приведена удобная система, позволяющая определять, что с *технической точки зрения* нужно протагонисту для построения ловушки. С повествовательной же точки зрения вы ограничены только собственной фантазией.

Сложите пункты от всех преимуществ, которыми вы наделяете свою ловушку. Получившееся число представляет собой Стоимость ловушки в очках Ресурсов или Конспиративной квартиры. Если – что вероятно – убийце не хватает Преимуществ для приобретения такой ловушки, он может сконструировать её самостоятельно прямо в ходе истории.

Для этого он проходит продолжительную проверку Интеллекта + Ремесла, делая по броску в час и стремясь набрать количество успехов, равное суммарной стоимости ловушки. В случае полного провала он утрачивает набранные успехи и получает половину урона, который должна была наносить ловушка. Исключительный успех не имеет самостоятельных преимуществ.

Эта же система позволяет убийце создавать фирменное оружие буквально с нуля.

- **Урон (от • до •••••):** по умолчанию летальный.
- **Тупой урон (минус ••):** делает урон от ловушки или оружия тупым. Понижает итоговую Стоимость на ••.
- **Точность (от • до •••••):** Точность ловушки. Когда жертва попадает в ловушку, которая должна нанести ей повреждения, вы делаете бросок на Точность + Урон.
- **Без урона (минус ••):** Ловушка не наносит урона. Обратите внимание, что это не обязательно делает её безопасной: например, ловушка может вставлять в жертву отравленную иглу. Яд будет наносить огромные повреждения, просто сама по себе ловушка не причиняет урона.
- **Снова-девять (••):** При броске атаки ловушка или оружие позволяет перебрасывать девятки.
- **Снова-восемь (••••):** При броске атаки ловушка или оружие позволяет перебрасывать восьмёрки. Таким образом, каждый успех может принести ещё один или несколько успехов.
- **Размер (от • до ••••• и даже выше; вычитите этот показатель из Стоимости):** Каждые два очка Размера добавляют +1 дайс к попыткам жертвы заметить ловушку.
- **Минимальная Сила (от • до •••; вычитите этот показатель из Стоимости):** Это требование применимо только по отношению к дальнобойному и метательному оружию. По умолчанию оружием может пользоваться человек, обладающий Силой 2. Каждый пункт этого недостатка повышает требование к Силе на 1. Человек, которому не хватает Силы для использования такого оружия, теряет -1 дайс при проверках атаки.
- **Двуручное оружие (минус •):** Это оружие нужно держать двумя руками. Для его использования одной рукой убийца должен обладать Силой, на 1 превышающей стандартный минимум.

- **Незаметность (от • до ●●):** Жертвы получают равнозначный штраф при попытках заметить оружие или ловушку. В случае с оружием Стоимость можно повесить ещё на один пункт, чтобы этот штраф применялся даже при обыске убийцы.

- **Нокаут (●●):** Если ловушка или оружие наносят количество повреждений, равное или превышающее Размер жертвы, она проходит проверку Выносливости. Если она получает хотя бы один успех, то она может действовать, как обычно. Если бросок проваливается, она падает без сознания на количество раундов, равное нанесённым очкам урона.

- **Нокдаун (●):** Получив урон от такого оружия или ловушки, жертва проходит проверку Ловкости + Атлетики. В случае провала она падает на землю, причём в случае *полного* провала она приземляется особенно неудачно, получая очко тупого урона.

- **Бронебойность (от • до ●●):** Ловушка или оружие игнорируют соответствующее число пунктов Брони.

- **Непрерывный урон (от • до ●●):** На протяжении двух раундов после получения удара жертва получает ещё по несколько очков урона (сумма которых равна этому преимуществу).

- **Яд (от ●● или ●●●):** При Стоимости ●● жертва получает очко летального урона сразу после удара и ещё по одному в следующие два часа. Более дорогой вариант удваивает объём урона.

- **Массовая атака (от • до ●●):** Оружие или ловушка наносят урон всем, кто оказался в области радиусом 1, 2 или 3 фута (в зависимости от Стоимости этого преимущества). Это означает, что атака *автоматически* наносит урон, равный рейтингу оружия или ловушки, однако при этом игрок бросает аналогичное число дайсов и добавляет успехи к сумме нанесённых повреждений. Например, если ловушка обладает Уроном 4, игрок бросает четыре дайса и добавляет успехи к четырём автоматическим повреждениям.

- **Механизм запуска (от • до ●●):** Первое очко позволяет наделять ловушку неочевидной системой запуска – например, резкое открытие двери заставляет иглу выскочить из стены, а надавливание на определённую половицу активирует лезвия в стенах.

Второе очко позволяет настроить простой электронный механизм: повернув ключ зажигания в автомобиле, жертва активирует бомбу, набрав неправильный код на двери – заставляет спрятанную косу обрушиться на неё с потолка, а нажав на выключатель – провоцирует обрушение пола.

Третье очко позволяет создать особенно сложный электронный механизм. Компьютер взрывается после набора определённой фразы на клавиатуре. Комната заполняется газом, как только температура падает ниже 23°C.

- **Мобильность (●●):** Ловушку можно перевезти с одного места на другое, хотя в случае с крупными экземплярами может потребоваться грузовик.

- **Сложность (от • до ●●):** Ловушку труднее дезактивировать. Каждое очко наделяет жертву равнозначным штрафом к попытке обезвредить механизм.

- **Обходной путь (●):** Ловушка не срабатывает, если жертва (или сам потрошитель) выбирает правильный путь. Например, машина не взорвётся, если сначала вытащить шнур от прикуривателя. По лестнице можно пройти с левой стороны, но не с правой. Убийца даже может демонстративно пройти мимо ловушки, убедив жертву, что в комнате безопасно.

- **Неточность (от • до ●●):** Оружие или ловушка не отличаются особой надёжностью. Проверки атаки проходят со штрафом, равным уровню этого преимущества.

Новые Достижения

Передовое вооружение:

Транквилизаторные заряды (от • до •••••, возобновляемое)

Такие заряды наносят всего одно очко летального урона, однако налагают штраф -1 на все действия жертвы. Штраф растёт с каждым выстрелом. Как только модификатор от нескольких попаданий вырастет до значения, равного Выносливости противника, тот должен будет вложить очко Воли, чтобы не потерять сознание. Но даже если он это делает, новое попадание такого заряда заставляет его вложить ещё одно очко. И ещё, и ещё, пока жертва не потеряет сознание или пока у стрелка не закончатся снаряды.

Штрафы проходят спустя десять минут, однако если жертва теряет сознание, она остаётся в таком состоянии не менее получаса.

Как и некоторые другие виды амуниции Опергруппы: Валькирия, Транквилизаторные заряды отличаются возобновляемым характером; за каждое очко, которое персонаж вложил в это Преимущество, Валькирия поставит ему одну обойму зарядов для одного конкретного типа оружия (например, МР-5, Глока 19 и так далее) в начале каждой сессии.

Персонаж может приобрести сразу несколько видов Транквилизаторных зарядов, распределив их между различными видами оружия. Например, лидер ударной группы может обладать зарядами ••• для AR-15 и •• для Р90. В начале каждой сессии он получает три обоймы для первого и два – для второго вида оружия.

В отличие от большинства других образцов Передового вооружения, Транквилизаторные заряды могут использоваться любым охотником, даже если он не обладает чипом радиочастотной идентификации.

Благословение:

Зов Святого Агафия

Святой Агафий был византийским покровителем солдат. Как и многих других христианских святых, его поймали враги его веры. За отказ отречься от своих убеждений он подвергся ужасным мукам и в конце концов был обезглавлен. Охотник, вызывающий к покровительству Агафия, сам демонстрирует всю глубину своей веры, поскольку *приманивает* к себе убийц вместо того, чтобы бежать от них.

Цена: 1 очко Воли

Бросок: Внушительность + Благословение

Действие: Мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Охотник не слышит ответа Агафия и утрачивает -1 дайс от любых проверок до конца этой сцены.

Провал: Охотник просто не слышит ответа своего покровителя.

Успех: Охотник заставляет любого противника, обладающего Нравственностью 6 или ниже, напасть на него. Если противник всё же пытается атаковать другую жертву, ему нужно вложить очко Воли. Эффект длится до конца сцены.

Исключительный успех: Охотник повышает Защиту на +1 пункт.

Модификатор

Условие

+1

Вы Солдат по Профессии

+1

Вы обладаете Преимуществом *Гигант*

+2

Из всех охотников в вашей ячейке у вас самая высокая Сила

+5

Сегодня 8 мая, День Агафия Византийского.

Возмездие:

Кровавый след совести

Иногда для того, чтобы выйти на след преступника, достаточно лишь попробовать кровь его жертвы. Во всяком случае, именно на это способны чернокнижники из Люцифуг. Охотнику, знающему этот ритуал, нужно смочить язык каплей крови убитого

человека. После этого он вкладывает очко Воли и проходит проверку Интеллекта + Расследования против Сообразительности + Обмана убийцы.

В случае успеха из ладоней убийцы начинает сочиться кровь. Это не наносит урона, однако заставляет окружающих запоминать пугающего незнакомца. Даже если тот перевязывает эти мистические раны, кровь будет просачиваться и падать на землю. Но что важнее всего, охотник знает, в каком из восьми направлений (на севере, северо-западе, просто западе и так далее) находится убийца и приблизительно сколько до него ярдов (с точностью до пятисот ярдов). Иными словами, охотник скорее чувствует, что убийца находится “в этом квартале” или “северной части леса”, чем “в соседнем здании” или “за твоей спиной”.

Исключительный успех заставляет убийцу испытывать угрызения совести, которые он пытается подавить, пройдя проверку дегенерации (на бросок он получает всего два дайса). Увы, полный провал означает, что охотник получит все преимущества этого ритуала по отношению к *невинному* человеку.

Эликсир: Правосудие Ма’ат (••)

Охотник не просто ищет убийцу: он присоединяется к потоку божественных сил, которые тоже возмущены этим преступлением. Это может быть Праведная Сила Аллаха, Воля Премудрой Ма’ат или всего лишь эмоциональный порыв, многократно усиленный наркотическим опьянением, но охотник просто *не может* прекратить поиски.

Сам Эликсир принимает форму кокаинового порошка, смоченного четырьмя каплями крови младенца и присыпанного измельчённой костью повешенного преступника.

Действие: мгновенное

Результаты броска

Полный провал: Восходящий начинает страдать от яда с Токсичностью 4 уровня, наносящего тупой урон. Он может сопротивляться эффекту стандартным броском на Выносливость + Решительность, вычитая из него Токсичность яда.

Провал: Персонаж чувствует себя так, словно принял среднюю дозу кокаина (штраф -1 к Социальным действиям без бонуса к Силе и Выносливости).

Успех: До конца сцены охотник получает бонус к Расследованию, равный его знанию Эликсиров. С точки зрения отыгрыша ему просто *нужно* докопаться до истины. Если в ходе этих поисков он сам совершает преступление, проверка дегенерации проходит с бонусом +1, поскольку охотник знает, что сделал это ради высшего блага.

Исключительный успех: Персонаж не чувствует боли и потому не страдает от штрафов за получение ран.

Реликвия: Маска ужаса (•••)

Охотник кладёт на голое тело (обычно на грудь) лицо, срезанное с потрошителя, и позволяет ему мистическим образом врасти в его кожу. Для этого он вкладывает очко Воли. С этого момента любая попытка вырезать лицо убийцы из его тела потребует и срезание кожи охотника.

Тем не менее, охотник начинает внушать своим противникам тот же ужас, который убийца вселял своим жертвам. Для активации этой силы он должен позволить маске впитать в себя часть его крови, нанеся очко летального урона. В этот момент охотник делает бросок на Внушительность + Запугивание, вычитая из запаса дайсов Самообладание жертвы. Успех позволяет ему отпугнуть противника, заставив его либо бежать прочь, либо замереть на месте. Противник буквально не может приблизиться к охотнику, атаковать его или сделать что-либо, не предполагающее паническое бегство или попытку умиловить охотника. Длительность этого эффекта равна сумме успехов, полученных при активации маски.

Реликвия: Золотая рука (•••••)

В своей обычной форме эта реликвия напоминает руку, отбитую у золотой статуи. Тем не менее, если инвалид, лишённый руки, подносит её к культе, рука начинает стремительно приживаться, причём изменяя размер таким образом, чтобы Реликвия лучше соответствовала комплекции своего носителя. Человек, обладающий обеими руками, не способен приживить себе руку.

Помимо нормального функционирования в качестве полноценной человеческой руки, эта Реликвия позволяет вложить 2 очка Воли, чтобы наделить себя Силой 4, Ловкостью 4, Рукопашным боем 4 и Холодным оружием 4 (вне зависимости от того, какими значениями эти характеристики обладают по умолчанию). Эффект сохраняется на протяжении часа.

Тем не менее, если в течение часа после активации Золотой руки владелец не убивает хотя бы одного человека, Реликвия утрачивает свои преимущества и превращается в безжизненный кусок плоти. Как только владелец забирает чью-нибудь жизнь, рука оживает снова.

Кроме того, хранитель Реликвии получает постоянное отклонение *Фиксация* в отношении её сохранности. Даже если он погибнет, его призрак может вернуться за рукой (при условии, что по какой-то причине Реликвию не захоронят вместе с ним).

В настоящий момент Золотая рука находится в распоряжении Эльвиры Фармер – Урода, описанного в конце этой книги.

Тауматехнология: Кортикальная адаптация (•••)

Некоторые убийцы встали на путь потрошителей из-за образования раковых опухолей в мозгу. Одна из самых пугающих операций Коллектива Хирон заключается в пересадке опухоли в мозг охотника. Безусловно, всё это сопровождается обеззараживанием опухоли, и чаще всего физическое здоровье охотника находится вне опасности. Его психическое здоровье, однако, оказывается под ударом.

Получив этот имплант, охотник способен вложить очко Воли, чтобы наделить себя мышлением потрошителя до конца сцены. Он полностью контролирует свои действия, однако чувствует страсти, позывы и интересы, свойственные убийце, попадающему под определённый Портрет.

Если охотник активирует такое мышление, он получает +3 дайса к проверкам Эмпатии и Расследования, связанным с поисками или изучением серийных убийц. Кроме того, он приобретает два Портретных навыка, связанные с Портретом того убийцы, от которого ему пересадили опухоль. Этот Портрет не должен быть сверхъестественным (таким образом, сделайте выбор между *Палачами*, а не *Кошмарами*). Персонаж может развивать эти Навыки по цене 2 очка опыта за новый уровень (вместо обычных трёх). Более того, он приобретает бесплатную Специализацию на одном из этих Навыков, а также может осваивать Преимущества потрошителей (вроде Атавизма, Убийственного стиля или Боевого стиля: Резня).

Новообретенные Преимущества и Специализацию охотник может использовать только при активированной Тауматехнологии.

Тем не менее, до конца своей жизни охотник начинает страдать от штрафа -1 к проверкам дегенерации. Этот штраф останется с ним, даже если он удалит имплант, поскольку он видел мир глазами потрошителя – и в глубине души он должен признать, что ему это понравилось. В каком-то смысле в его сознании теперь уживаются два зеркально противоположных мировоззрения.

А это приводит нас к следующей опции:

- **Дополнительное правило: Кортикальная адаптация.** Если игрок и Рассказчик хотят обострить конфликт между рассудочностью охотника и звериными побуждениями убийцы, Кортикальная адаптация может наделить персонажа Талантом выбранного

Портрета. Этот Талант вступает в силу только при активации импланта. С другой стороны, если персонаж утрачивает очко Нравственности при активированном импланте, в нём начинает просыпаться инстинкт убийцы. Игрок проходит проверку Решительности + Самообладания. Даже в случае успеха он приобретает Слабость соответствующего Портрета до конца сцены (или на один раунд при исключительном успехе). Провал заставляет охотника превратиться в потрошителя, соответствующего выбранному Портрету. При обычном провале этот эффект длится сцену, при полном – двадцать четыре часа.

Опасность такого правила достаточно велика, чтобы стоимость Тауматехнологии не изменялась, даже несмотря на то, что в этом варианте имплант наделяет охотника полноценным Талантом.

Телеинформатика

Телеинформатикой называются психические способности, которыми отличаются агенты ОРСУ. В отличие от других Достижений, Телеинформатика разделяется на три группы: Анализ, Следствие и Опрос.

Способности первых трёх уровней персонаж может приобретать в любой последовательности: например, ничто не мешает агенту развить у себя одну из сил Анализа третьего уровня, не обладая способностями Анализа первого и второго уровней. Для приобретения силы четвёртого уровня персонаж должен обладать хотя бы одной способностью более низкого уровня в этой группе. Для получения силы пятого уровня он должен обладать двумя способностями более низких уровней (опять же, именно в этой группе).

Ещё одним отличием Телеинформатики от других Достижений (возможно, за исключением Эликсиров) следует назвать риск для здоровья, который несёт использование этих сил. Агенты ОРСУ пользуются способностями, не предназначенными для людей. Даже самая слабая из них заставляет мозг перенапрягаться, что вызывает мигрени или кровотечения из носа (что отражается в получении тупого урона). Некоторые силы вызывают кровотечения из ушей и глаз (нанося летальный урон). Наконец, существуют способности, заставляющие агента буквально рисковать жизнью (то есть наносящие агgravированный урон).

Персонаж может вложить очко Воли, чтобы смягчить агgravированный урон до летального или летальный до тупого, но только если используемая сила не требует вложения Воли сама по себе. Кроме того, агент не может “смягчить” таким образом тупой урон.

И напоследок: хотя руководство ОРСУ и ищет агентов, владеющих ясновидческими способностями, реальные экстрасенсы редко (если вообще когда-либо) вступают в эту структуру. Хотя Рассказчик может позволить ясновидцам из **Second Sight** наняться в Отдел по расследованию серийных убийств, вполне вероятно, что психические тесты ОРСУ лишь атрофируют его врождённые силы.

Иными словами, по умолчанию в ОРСУ не могут служить ясновидцы из других сеттингов. Если игрок уже создал персонажа по правилам **Second Sight** и решил вступить в ОРСУ лишь в ходе игры, предложите ему заменить свои мистические дары Телеинформатикой. Вы можете просто устранить его силы или “обменять” их на очки опыта, который затем можно будет потратить на развитие Телеинформатики – выбор за вами. Однако ещё раз: ОРСУ не следует превращать в организацию истинных экстрасенсов.

Опрос

Способности, относящиеся к этой группе, помогают агенту считывать информацию с поверхности чужого разума.

Один последний вопрос (•)

Агент делает вид, что уже собирается уходить, и затем задаёт вопрос, которого в глубине души и боялся его собеседник (если он и есть убийца) или которого он ждал (если он свидетель).

Для этого агент тратит мгновенное действие и проходит проверку Телеинформатики + Обмана. Платой за применение этой силы становится очко тупого урона из-за напряжения. В случае успеха агент слышит два или три слова, которые он должен произнести, чтобы вытянуть из собеседника какой-нибудь интересный факт. Игрок сам должен составить вопрос, однако само понимание ожиданий (или страхов) собеседника наделяет агента +2 дайсами к дальнейшему опросу. Исключительный успех повышает бонус до +3.

В случае полного провала агент слышит слова из разума другого человека, присутствующего поблизости, но принимает их за страхи собеседника. Это налагает на дальнейший опрос штраф -2.

Полиграф (••)

Агент чувствует вес преступления на совести собеседника и даже может определить общий “окрас” его вины. Возможно, он понимает, что убийца гордится своим преступлением – и это помогает агенту вывести его на чистую воду, играя на его эго. Или, возможно, он видит, как сильно тяготит самого преступника совершённое им злодеяние, и помогает тому обрести прощение.

Так или иначе, агент должен вложить очко Воли и получить пункт тупого урона. После этого он проходит проверку Телеинформатики + Убеждения против Выносливости + Решительности собеседника. В случае успеха он понимает общий характер эмоций, которые тот испытывает по отношению к определённой теме (как правило, преступлению). Также он добавляет к проверкам допроса этого человека бонус, равный успехам, которые он получил *сверх* успехов собеседника. Проверки Обмана или Эмпатии при попытках почуять ложь *удваивают* этот бонус.

Исключительный успех возвращает агенту потраченное очко Воли. Полный провал заставляет агента почувствовать вину у совершенно невиновного человека (или наоборот). Это налагает растущий штраф -1 на проверки допроса (например, если агент делает три броска, пытаясь расколоть преступника, первый бросок проходит со штрафом -1, второй со штрафом -2 и третий – со штрафом -3).

Синхронизация (•••)

Агент буквально копирует память жертвы. Это не наделяет его знанием всего, что известно жертве, однако он может попытаться найти в этом хаосе информации ответ на определённый вопрос: такой как *“Где сейчас пропавшие дети?”*

Перед использованием этой силы агент тратит пункт Воли и получает очко *летального* урона. После этого он проходит проверку Телеинформатики + Эмпатии за вычетом Решительности своей жертвы.

Успех позволяет ему скопировать память определённого человека на количество часов, равное Решительности жертвы. На протяжении этого времени агент безотчётно копирует и поведение жертвы: возможно, он перестаёт использовать левую руку, если скопировал память инвалида, или испытывает всплески ярости, если проник в разум безумца. Тем не менее, за каждый полученный успех он может найти в памяти жертвы ответ на интересующий его вопрос (окружающие также могут подсказывать ему, что поискать в этом банке памяти). Рассказчик приводит ответ вместе с контекстом, позволяющим лучше

его понять. Например, агент скорее узнает, что дети находятся в амбаре заброшенной фермы, чем “под присмотром убийцы”.

Исключительный успех позволяет тратить успехи на получение Навыков, которыми обладает жертва, но не агент. Как только действие силы пресекается, Навыки пропадают.

Полный провал создаёт риск превращения самого агента в преступника. Разум жертвы захватывает его, вынуждая совершать действия, на которые он никогда не пошёл бы в здравом уме. На протяжении недели после копирования памяти Рассказчик *ежедневно* делает бросок на Внушительность + Решительность жертвы, стараясь накопить сумму успехов, равную Решительности + Самообладанию протагониста. Как только ему удаётся накопить это число успехов, агент приобретает личность собственной жертвы на несколько дней (конкретное число равно Воле жертвы).

В этом случае игрок может либо позволить Рассказчику “пропустить” описание этого срока, после чего агент приходит в себя без возможности вспомнить, что он натворил, либо самостоятельно отыграть роль одержимого агента.

Дознание (••••)

Агент создаёт у жертвы чувство давления. Хотя эта сила носит психический характер, собеседник чувствует вполне физическое давление на лоб. И в глубине души жертва знает, что эта незримая сила выискивает её тайны.

Агент получает очко летального урона и проходит проверку Телеинформатики + Запугивания, вычитая из броска Самообладание жертвы. Каждый успех отнимает -1 дайс от Ментальных и Социальных действий, которые жертва может предпринять до конца сцены. Если агент использует эту силу во время допроса, он получает бонус +2 к соответствующим броскам, пользуясь страхом жертвы. Исключительный успех позволяет нанести жертве два очка тупого урона из-за сильнейшей головной боли. Полный провал вызывает боль у самого агента, отнимая -2 дайса от любых его действий на протяжении этой сцены.

Тактическая координация (•••••)

Агент создаёт телепатическую сеть с другими охотниками. Он тратит пункт Воли и получает очко летального урона, после чего проходит проверку Телеинформатики + Рукопашного боя со штрафом, равным числу агентов, с которым он пытается наладить связь (не считая себя).

Персонажи, поддерживающие такую связь, могут передавать друг другу мысленные сообщения, как если бы использовали неслышное радио. Кроме того, при использовании Навыков, которые развиты у них слабее, чем у других агентов, они получают по +1 дайсу за каждого персонажа, у которого эти Навыки развиты лучше. Связь работает на протяжении пяти минут за каждый успех и только в радиусе 50 ярдов. Если агент теряет сознание, связь прерывается. Кроме того, агент утрачивает Защиту в том раунде, в котором он создаёт телепатическую сеть.

Исключительный успех позволяет сохранить Защиту и поддерживать сеть даже при потере сознания.

При полном провале все потенциальные члены сети получают штраф -2 на все действия до конца сцены.

Следствие

Эти способности позволяют агенту изучить место преступления за какие-то мгновения, сделав выводы, к которым большинство профессионалов пришли бы лишь спустя несколько дней работы. Тем не менее, агент должен получать информацию, которую технически можно получить и без сверхъестественных сил. Даже если он видит картину убийства внутренним взором, это не означает, что он отправляется назад во времени. Он

просто восстанавливает суть произошедшего с такой точностью, что способен представить, как это было.

Психометрия (•)

Агент называет конкретные характеристики предмета или вещества, которого он касается. Он не узнает имени жертвы, окунув палец в её кровь, но поймёт, к какой группе она относится. Более того, он узнает эту кровь, если дотронется до неё в другом месте!

За каждый пункт Размера свыше 2, которым обладает предмет, агент получает штраф - 1, поскольку ему труднее вникнуть в строение ДНК или другие индивидуальные характеристики.

Использование этой силы требует получения 1 пункта тупого урона и успешной проверки Телеинформатики + Ремесла. Успех позволяет узнать детали, связанные с предметом. Это может быть марка презервативов, которые предпочитает маньяк, наличие тайника в чемодане или точное время последнего выстрела, произведённого из оружия. Как правило, эта информация ценна для расследования сама по себе, однако Рассказчик может предоставить герою бонус +2 к дальнейшим проверкам, в которых может помочь обладание нужными сведениями.

Исключительный успех помогает сходу замечать одинаковые характеристики у разных предметов. Например, едва войдя в комнату, агент обращает внимание на волос, лежащий на ковре и принадлежащий тому же человеку, который посещал и предыдущее место преступления.

Полный провал стирает все психометрические характеристики с предмета.

Чтение сцены (••)

Агент проходит проверку Телеинформатики + Расследования и получает очко тупого урона. Хотя он тратит на осмотр места преступления всего три секунды (одно мгновенное действие), ему удаётся узнать всё, что он заметил бы, получав равное число успехов при долгом физическом осмотре. Например, если Рассказчик решает, что четыре успеха позволят следователям заметить следы крови под ковром, агент заметит пятна под ковром уже в первом раунде – если получит четыре успеха при активации этой силы.

Исключительный успех позволяет агенту узнать в прямом смысле слова *всё*, что мог бы узнать самый дотошный сыщик. Полный провал заставляет агента сделать ложные выводы о преступлении или одной из его деталей.

Скоростное мышление (•••)

Агент заставляет свой мозг работать с такой скоростью, что стороннему наблюдателю может почудиться, будто он начинает реагировать на события прежде, чем они случатся. Помимо прочего, агент просто знает, куда полетят пули и как защититься от молниеносного удара.

Активация этой силы наносит два пункта летального урона и требует проверки Телеинформатики + Атлетики. Успех позволяет добавить уровень Телеинформатики к Инициативе, использовать для определения Защиты наивысшее значение между Сообразительностью и Ловкостью, а также сохранять эту Защиту при попадании под обстрел. Исключительный успех повышает Скорость агента на уровень Телеинформатики.

В случае полного провала скорость мышления ошеломляет агента, заставляя его потерять действие в этом раунде и ополовинивая его Защиту.

Ретроспективный кадр (••••)

Эта способность выводит понятие “картина преступления” на новый уровень. Персонаж восстанавливает общие события, произошедшие в данной локации, и осматривает их своим внутренним взором (если удобно, то даже в обратном порядке). Для этого он проходит проверку Телеинформатики + Науки, тратит пункт Воли и получает

очко летального урона. За каждый успех он задаёт по одному вопросу о преступлении, после чего Рассказчик описывает видение, отвечающее на вопросы агента. Персонаж не увидит те части сцены, о которых он не спросил, однако остальное он наблюдает во всей полноте.

Кроме того, любые проверки Расследования, связанные с этим же преступлением, получают бонус +2 до конца дня. В случае исключительного успеха Рассказчик открывает агенту ещё одну деталь, о которой тот даже не спрашивал. Полный провал наделяет агента одним, двумя или даже тремя ответами, не соответствующими действительности.

Зеркальный зал (•••••)

Логическим продолжением ретроспективного исследования служит наблюдение за событиями, которые только могут случиться. Способность, известная как Зеркальный зал, переносит агента в гигантское помещение, наполненное зеркалами – и в каждом из них персонаж видит возможный вариант развития событий. Это не совсем полное изображение будущего, ожидающего агента, однако короткое наблюдение за зеркалами позволяет агенту понять, что вообще может с ним произойти.

Хотя руководство ОРСУ уверяет, что зал представляет собой гипнотическую иллюзию или даже галлюцинацию, все агенты описывают зал абсолютно одинаково, вплоть до мельчайших трещин на зеркалах. Некоторые даже заявляют, что видели друг друга в дальних частях помещения.

Следователь проходит проверку Телеинформатики + Оккультизма и получает очко агgravированного урона. Каждый успех позволяет ему задать Рассказчику вопрос о текущей ситуации, на который можно ответить “да” или “нет”. Кроме того, игрок может придержать успехи для того, чтобы на протяжении следующих 24 часов у него была возможность улучшить по одному броску за каждый успех. Улучшение выражается в том, что игрок делает сразу два броска и выбирает наилучший результат.

Полный провал означает, что агент видит будущее, которого на самом деле не произойдёт. Рассказчик получает возможно автоматически назначить любое действие агента в пределах 24 часов *полным провалом*.

Анализ

Эти способности позволяют агенту узнавать новую информацию, не подключаясь к компьютеру, телефону или другим базам данных. В частности, персонаж может следить за убийцей десятками чужих глаз. Считается, что едва ли не большинство агентов, прошедших психическое испытание Барбары Винтергрин, развивают в первую очередь эти силы.

Сбор улики (•)

Агент в прямом смысле слова знает, куда посмотреть или отойти, чтобы найти нужную ему улику. Он сосредотачивается на своём запросе (будь это след от ботинка убийцы на месте преступления или его психологический портрет в забытом архиве) и получает очко тупого урона. Затем он проходит проверку Телеинформатики + Образования и в случае успеха узнаёт, где находится искомый предмет. Если он стоит вдалеке от цели, точность такого поиска равна всего полукилометру, однако по мере того как он приближается, этот радиус сокращается. Например, войдя в нужное здание, агент поймёт, в какую комнату он должен заглянуть.

Исключительный успех позволяет определять точное местонахождение цели даже с больших расстояний, хотя у способности всё равно остаются свои пределы (отойдя на полкилометра от цели, агент утрачивает представление о её расположении).

Полный провал заставляет агента идти в опасное место или даже проникнуть на запретную территорию – где, разумеется, искомого предмета никогда не было.

Агент не может искать с помощью этой силы живых существ.

Обработка данных (••)

Протагонист способен искать и осмысливать уже имеющиеся, но некатегоризированные данные, с молниеносной скоростью. Для этого он должен подключиться к Интернету или использовать компьютер, на котором уже присутствуют необходимые данные. Затем он проходит продолжительную проверку Телеинформатики + Компьютера, делая по броску раз в 30 секунд и стремясь набрать число успехов, равное трём за каждую сферу, в которой он собирается искать сведения о преступнике.

Например, желание узнать о судимостях подозреваемого, его финансовом состоянии и медицинской истории потребует девяти успехов. Каждый бросок наносит агенту очко тупого урона. В случае успеха агент не только узнаёт всё, что хотел и мог, но и получает преимущество снова-девятнадцать при дальнейших проверках Расследования, касающихся подозреваемого. Искключительный успех позволяет узнать информацию, которую агент не запрашивал и нашёл случайно. Полный провал заставляет агента верить, что он раскопал все нужные сведения – хотя, разумеется, это не соответствует действительности.

Книжный червь (•••)

Агент касается источника информации – книги, компьютера, флэш-накопителя и так далее – и автоматически узнаёт всё, что он мог бы узнать, если бы прошёл для изучения его содержимого проверку Образования или Оккультизма. Он не делает никаких бросков и тратит 30 секунд на сосредоточение, хотя и утрачивает при этом Защиту. Для активации этой силы он должен вложить очко Воли и получить пункт летального урона.

Слежка (••••)

Охотник психически подключается ко всем электронным камерам (включая мобильные телефоны в руках прохожих) в радиусе 500 ярдов за каждое очко Телеинформатики. Затем он проходит проверку Телеинформатики + Знания улиц и получает очко летального урона. Каждый успех позволяет ему искать жертву по пять минут. Помимо очевидных преимуществ, это позволяет составлять профиль убийцы (в том числе с помощью соответствующих Тактик) и добавляет +2 дайса к дальнейшему поиску информации о подозреваемом.

Вложение очка Воли позволяет агенту видеть глазами животных (что особенно полезно в сельской местности или вдали от цивилизации). Искключительный успех позволяет автоматически застать преступника врасплох, если способность будет активна во время подобного столкновения.

Полный провал только сбивает агента, отнимая -2 дайса от дальнейших проверок Расследования, связанных с текущим подозреваемым.

Всеведение (•••••)

Агент считывает информацию с окружающего мира, временно повышая свои способности в самых разных областях. Пройдя проверку Телеинформатики + Кражи, агент выбирает либо один Навык, либо целую группу Навыков (Физическую, Социальную или Ментальную). В первом случае он получает очко летального урона, во втором – аггравированного. Повышение одного Навыка наделяет его пятью очками до конца сцены, однако агент должен обладать в нём хотя бы одним уровнем. Повышение всей группы увеличивает все Навыки до третьего уровня – на этот раз включая Навыки, которыми агент не обладал вовсе. При проверках улучшенных Навыков агент не перекидывает десятки.

Искключительный успех позволяет приобрести задействованные Навыки за очки опыта, не оправдывая этого улучшения. Это не наделяет агента очками опыта или скидками – просто позволяет увеличить их посреди истории безо всякого объяснения.

Полный провал налагает штраф, который обычно налагается за использование данного Навыка без тренировки. Этот штраф применяется ко всей группе Навыков. Например, если агент пытался улучшить Атлетику, но допустил полный провал, он будет получать штраф -1 на все проверки Физических Навыков. Штраф сохраняется до окончания сцены.

Глава третья: Легион разбитых душ

*Кровь. Иногда я её ненавижу.
Но иногда это единственное, что
помогает мне превратить хаос в порядок.
Декстер Морган, “Декстер”.*

Мы уже говорили об этом раньше, но стоит ещё раз признать: образ серийного убийцы страшен потому, что он несёт в себе угрозу смерти от рук *человека*. Это может показаться парадоксальным, но игрокам (как и зрителям низкобюджетных фильмов или читателям остросюжетных книг) куда комфортнее бояться монстра из сказки или пришельца из космоса, чем обычного человека, решившего обогреть свои руки кровью других представителей своего вида.

Однако с какого ракурса вы изобразите такую историю, целиком зависит от вас. Каждый из приведённых ниже разделов содержит подсказки для игроков и Рассказчиков, предпочитающих определённый подход к изображению потрошителей. Начнём с самого очевидного: борьбы положительных героев с безумным чудовищем в маске.

Схватка

Прежде всего, подумайте, как заманить героев на эту тропу. Как обычно, за создание сюжетных зацепок отвечает Рассказчик, однако игроки должны быть готовы ему подыгрывать.

Самый очевидный способ заключается в назначении персонажей на роль преследователей или сыщиков. Особенно легко это сделать в случае с агентами ОРСУ и Опергруппы: Валькирия. Примечательно, что Коллектив Хирон и Эгис Кай Дору редко отправляют своих бойцов по следам серийного убийцы, если только последний не владеет мистическими способностями (или проклятыми реликвиями).

Некоторые организации наподобие Нуль Мистериис и Сети Зеро стремятся не столько убить потрошителя, сколько узнать его личность и докопаться до причин, сделавших обычного человека кровожадным чудовищем.

Как бы то ни было, важно понимать, что не любое назначение исходит от руководства организации. Некоторых охотников нанимают или призывают найти убийцу влиятельные предприниматели, члены богатых семей или даже коллеги. В сущности, такие люди могут даже не понимать, что они подталкивают охотников к поискам потрошителя: например, коллеги журналиста могут просто взахлёб обсуждать Репортаж Столетия, который можно отснять благодаря убийствам на берегу зловещего озера. Или уважаемый пастырь может прочитать необычайно эмоциональную проповедь, призывающую любого, кто может остановить убийства, сделать то, что в его силах. Или хирург, помогающий охотникам оправляться от ран, может пожаловаться на угрозы со стороны таинственного незнакомца, который тоже приходит к нему зашить раны, однако всегда скрывает лицо за пугающей маской.

Само собой, очевидный способ подтолкнуть игроков к поиску потрошителя заключается в том, чтобы заставить героев заметить оставленный им след. Такой подход мало в чём отличается от расследования преступлений, совершённых монстрами, не считая того обстоятельства, что по следу серийного убийцы будет идти и полиция – а это может как наделить героев союзниками, так и сделать их главными подозреваемыми.

И наконец, иногда убийцы сами приходят к охотникам. Большинство опасается – и справедливо, – что охотники вычислят их и положат конец веселью. Другие (особенно Гении и Маньяки) *надеются*, что охотники смогут их остановить. И разумеется, будут те, кому просто понравился цвет волос или очаровательный голос одного из охотников.

Сделайте это личным. Пусть убийца не просто явится за охотниками – пусть он что-нибудь у них отнимет. Возможно, он проберётся в их Конспиративную квартиру, обойдя все ловушки, потому что он работал с куда более сложными механизмами. Возможно, он оставит им послание кровью на стенах или подбросит им труп и позвонит в полицию. Но возможно, он придёт за их родственниками, коллегами и любимыми. И тогда все ставки будут сметены.

Кровавый след

Когда мы говорим о маньяках в художественных произведениях, мы редко сосредотачиваемся на том ужасе, который испытывает любой человек, столкнувшийся с *физическими* последствиями серийных убийств. Однако охотники преследуют убийцу не в вакууме. Рано или поздно они наткнутся на омерзительные следы его деятельности – и трудно сказать, что хуже: обнаружить ещё сочащееся кровью тело или откопать труп годовой давности.

• **Внутренности.** Если игроки будут просто находить “мёртвые тела”, им будет труднее почувствовать зловещую атмосферу истории о потрошителе. Рассказчику следует хотя бы время от времени описывать клочки внутренностей, лежащие на полу в квартире жертвы или расфасованные по банкам в холодильнике самого потрошителя. Впрочем, иногда создать атмосферу можно даже без упоминания самих внутренностей. *Намекайте* на деятельность потрошителя. Что если герои найдут инструменты для пыток в подвале добропорядочного семьянина? Что если они обнаружат записи об исследованиях *человеческих тел* в журнале ветеринара?

• **Кровь.** В человеке не так много крови, как можно подумать (не более шести литров), однако это не умаляет шока, который ожидает любого, кто посетит место убийства. Дело в том, что кровь растекается и занимает огромную площадь. Она оставляет брызги. Она покрывает бытовые предметы. Она практически вездесуща.

В каком-то смысле характер кровавых брызг можно подразделить на три главные категории: пассивную (когда кровь остаётся рядом с телом), распространённую (когда кровь пытались вытереть или разнесли по дому сапогами) и динамическую (когда наружу её выталкивало что-то помимо гравитации). Последнюю категорию можно также разделить на три группы: кровь могло вытолкнуть артериальное давление, разбрызгать стремительно движущееся оружие (бензопила или нож при сильном ударе по касательной) или оставить на полу любое отброшенное приспособление (например, канделябр, который убийца откинул в сторону и который в полёте окропил пол кровавыми пятнами).

Кровь оставляет в воздухе сильный металлический запах, который можно почувствовать даже языком. В самых экстремальных случаях потрошителя можно узнать буквально по его зловонию.

• **Останки.** Потрошители убивают. Как правило, они стараются избавляться от тел, что порождает ещё один богатый источник ночных кошмаров. Кто-то кремирует жертв при огромной температуре. Кто-то скармливает тела псам. Кто-то растворяет их в кислоте. Но что действительно страшно, некоторые прячут тела на виду, избавляясь от них по кусочку за раз.

Например, след потрошителя может вывести охотников к дому обычного семьянина, который в текущий момент жарит барбекю под железной крышечкой. Во время общения с ним у охотников не возникает никаких подозрений – пока один из них не начинает обращать внимание на тошнотворный запах, исходящий от барбекю.

Вы знаете, что находится под крышкой.

• **Разложение.** Безумные, неосторожные или попросту безразличные потрошители оставляют тела своих жертв разлагаться в местах преступлений. Тематически это хорошо сочетается с играми, действие которых разворачивается в лесах, джунглях и других областях, отдалённых от цивилизации. В сущности, с обнаружения мёртвого тела может

начаться вся история. Охотники могут путешествовать или заниматься совершенно другими поисками, пока им в ноздри не бросается запах разложения, исходящий из кустов.

- **Осквернение тел.** Хотя главным грехом потрошителей остаётся само стремление убивать, многие из них отказывают своим жертвам даже в посмертном упокоении. Они занимаются каннибализмом, некрофилией и анатомическими исследованиями. Некоторые собирают трофеи или срезают лица (порой даже принимая таким образом внешность жертв и сближаясь с их семьями – не без вмешательства демонических сил, конечно). Наконец, некоторые украшают трупами свои логова, используя человеческие тела как материал для ваяния или рисования.

- **Опасность.** Наконец, если Рассказчик не против, охотники могут почувствовать исходящую от убийцы опасность, просто пройдя стандартную проверку восприятия (Сообразительность + Самообладание). Он может даже не подать эту информацию как указание на угрожающий характер убийцы. Возможно, охотники понимают, что этот человек что-то скрывает. Возможно, они просто замечают, что в его доме постоянно пахнет чистящим средством или что лестница в подвал всегда заперта на огромный замок.

Бывшие потрошители

В каком-то смысле любой потрошитель убивает людей по определённой причине. Некоторые хорошо это понимают и могут перечислить все преступления, совершённые жертвой и позволившие им вынести ей смертный приговор. Само собой, кто-то из них назовёт “преступления”, не имеющие никакого смысла, однако даже такой потрошитель будет знать, почему он берёт в руки оружие. Даже у самых безумных и кровожадных убийц есть причина охотиться на людей – просто, вполне вероятно, они её сами забыли.

А это значит, что охотники вполне могут сойтись с потрошителями в попытке найти и уничтожить куда большее зло. Подумайте о Ганнибале Лектере, помогающему ФБР найти ещё худшее чудовище, или о Декстере, избавляющем Майями от вездесущих преступников.

Наконец, иногда потрошитель не просто идёт на сделку с охотниками. Иногда он сам понимает, что зашёл слишком далеко. Он может и не раскаиваться, однако у каждого есть свой предел. Охотник, начавший с истребления оборотней и затем перешедший к уничтожению всей его проклятой родословной, может закончить путь потрошителя в тот момент, когда перережет горло последнему члену этой звероподобной династии. Маньяк, преследовавший недостижимый идеал, может остановиться, как только увидит другого одержимого психопата. Такое случается редко, однако подобно тому, как охотники иногда становятся потрошителями, некоторые из серийных убийц возвращаются на тропу Бдения.

А это подводит нас к следующей теме.

Возвращение домой

История превращения в потрошителя напоминает истории о смерти и воскрешении. Человек отрешается от окружающего мира и отдаляется от других людей настолько, что перестаёт понимать их чувства. Он видит кристально чистую логику в своих действиях, даже если окружающим они кажутся хаотичными и безумными. Но он не помнит, как можно жить простой человеческой жизнью. Если когда-нибудь что-то заставит его вернуться в общество, ему придётся пройти дорогу морального возрождения и обрести себя.

Тем не менее, прежде чем говорить о “воскрешении” потрошителя, нужно понять, как он вообще встал на эту дорогу. Конкретного правила, знаменующего охотника в потрошителя, в игре нет: это Рассказчику следует обсудить с игроком, и даже если в команде присутствуют несколько потенциальных маньяков, игроки могут договориться,

что каждый из них будет превращаться в серийного убийцу при уникальных обстоятельствах, зависящих от образа каждого отдельного персонажа.

Тем не менее, общие принципы таковы. Многие персонажи становятся потрошителями по достижении нулевого уровня Нравственности. Хотя по обычным правилам игрок должен утратить контроль над протагонистом после утраты этой характеристики, это обусловлено тем, что в большинстве игр Мира Тьмы история повествует о существах, стоящих перед сложным нравственным выбором, а не приняли одно окончательное решение (в случае с потрошителями – решение убивать своих жертв при малейшей возможности). Но архетип потрошителя не устраняет этот моральный выбор, а лишь обостряет его. Он позволяет поднять вопрос, может ли существо, достигшее дна, оттолкнуться от него и подняться к былой чистоте. По этой причине вы можете решить, что ваш персонаж (или даже все охотники) просто становится потрошителем, но остаётся героем игры. Единственное, что Рассказчики должны иметь в виду при использовании этого правила, заключается в необходимости убедиться, что игроки не станут пользоваться такой возможностью, чтобы попросту игнорировать риск понижения Нравственности и закрывать глаза на моральный выбор.

Более тонкий и личный подход заключается в том, чтобы сделать потрошителем охотника, совершившего несколько преступлений при изменённом Кодексе. Например, если игрок решает, что его персонаж не испытывает угрызений совести при убийстве преступников, Рассказчик может решить, что он станет потрошителем после совершения своего третьего убийства (возможно, ещё при условии, что Нравственность охотника не будет превышать 3-4 уровня).

Наконец, никто не отменяет договорную основу, при которой охотник становится потрошителем, когда это соответствует логике истории. Например, персонаж мог убить несколько человек, не утратив при этом Нравственности благодаря удачным проверкам и не меняя Кодекса – однако, возможно, в какой-то момент его просто будет логично назвать потрошителем.

Вне зависимости от выбранного вами подхода учтите, что один из самых запоминающихся способов превратить охотника в потрошителя заключается в том, чтобы сделать это втайне от других игроков. Если Рассказчик видит, что персонаж соответствует архетипу серийного убийцы (возможно, даже подпадая под определённый Портрет), он может предложить игроку записать новые Таланты и Слабости на обратной стороне листа и начать соответствующий отыгрыш. К тому моменту, когда другие герои (и игроки!) поймут, что среди них есть потрошитель, убийца совершит уже несколько характерных преступлений. И реакция других охотников может стать основой для целой истории.

Ещё один важный момент заключается в “исцелении” потрошителя. Прежде всего, важно понять, хочет ли этого сам игрок. Если он всю игру шёл к созданию идеального убийцы, возможно, он не захочет расставаться с плодами своих усилий просто потому, что другие охотники думают, что так будет “правильно”. Кроме того, исцеление часто предполагает клиническое лечение под присмотром других членов содружества или структуры. Не всего охотники захотят, чтобы их друг оказался в лаборатории Коллектива Хирон или секретной тюрьме Опергруппы: Валькирия – даже если он сам виноват в своём положении.

Другое дело, что благими намерениями выстлана дорога в Ад: проявляя сочувствие к новоявленному потрошителю, вся ячейка может со временем начать помогать ему заматывать следы, лечить раны и расправляться с назойливыми журналистами. В сущности, именно с такой деятельности начинается массовое превращение охотников в потрошителей.

Лики смерти

За тысячи, если даже не сотни тысяч лет человечество прошло путь от дикарской жизни, для поддержания которой убийства были практически необходимы, до

нравственного и цивилизованного процветания, при котором убийства кажутся не просто страшными, но и *ненужными*. Современному миру известны методы наказания, не предполагающие смерть преступника – особенно если речь идёт о сожжении заживо, расчленении или потрошении. Даже если в глубине души люди могут желать смерти самым безнравственным и жестоким злодеям, они не рассматривают саму жажду убийства как естественный порыв.

Именно здесь пролегает разница между простыми смертными и потрошителями (или, возможно, людьми и охотниками). Потрошитель может быть совершенно вменяем, однако он не понимает, что противоестественного в умерщвлении негодяев (а в случае с менее адекватными потрошителями – и в убийстве подростков с помощью бензопилы).

В своей основе страх перед потрошителями черпает свою силу из столкновения *мировоззрений*. Обычные люди не понимают, как можно отнять жизнь у другого разумного существа. Потрошители не понимают, как можно этого не делать, если на то есть причины.

Танец со смертью

Если оставить рассуждения о морали и здравомыслии в стороне, можно выделить более осязаемое и практическое отличие потрошителей от других людей. Даже профессиональные убийцы наподобие солдат не могут отрицать ужаса, который они испытывают, когда рискуют собственной жизнью и отнимают чужую. Это не всегда связано с нравственностью: пугает сам вид человеческого тела, которое перестаёт функционировать после ножевого ранения или короткого выстрела. Отняв жизнь у другого, человек понимает, насколько легко убить и его.

Потрошители испытывают прямо противоположные чувства. Их восхищает собственная сила. Они понимают, что могут оборвать жизнь одного, двух, десятка людей – и сделать это, практически не прилагая усилий. Некоторые даже развлекаются со своими жертвами, предоставляя им массу преимуществ – именно потому что знают, что те едва ли воспользуются своими шансами нанести ответный удар. Другие люди боятся, а они нет. Это их будоражит.

Конечно, это не объясняет, почему их захватывает то, чего так страшится практически всё человечество. Поводы для одержимости смертью разнятся от потрошителя к потрошителю, но существует несколько архетипов.

Прежде всего, убийца мог подвергаться насилию в детстве. Его унижала мать, бил отец, травили школьные хулиганы, высмеивали учителя. Всю жизнь мир доказывал ему, что он ничтожен. Он сам привык думать о себе как о пустом месте. Пока что-то не произошло – вероятно, случайно, – и он оборвал чью-то жизнь. И тогда он впервые за долгие годы или десятилетия испытал облегчение. Он увидел, что в его власти не просто влиять на чужое благополучие – нет, он может вершить судьбы людей! Он может мстить и заставлять окружающих страдать так же, как страдал он. Им движет озлобленность, которой – пусть даже в более слабой и рудиментарной форме – его научили другие люди.

Кроме того, убийцу могли обучить подобному взгляду на мир. Хотя на первый взгляд, такая мотивация должна быть свойственна только преступникам, религиозным фанатикам и террористам, даже “цивилизованные” военные организации время от времени заставляют своих участников убивать людей. Опять же, это не делает каждого солдата серийным убийцей, и большинство продолжает чувствовать ужас от своей работы. Но человеку, привыкшему смотреть на мир через прицел снайперской винтовки или решать проблемы нажатием кнопки на детонаторе, куда легче взяться за оружие, когда он вернётся в общество и обнаружит врагов уже здесь, на своей земле.

Месть за трагические преступления не требует длительного рассмотрения. В сущности, большинство охотников встали на тропу Бдения потому, что кто-то пришёл за их близкими или даже за ними. Равным образом, многие люди – включая тех, кто вообще не должен был становиться убийцей ни при каких обстоятельствах, вроде домохозяек или

библиотекарей, – начинают мстить своим обидчикам после того, как те разрушают их жизнь. Именно невозможность вернуться к нормальному существованию после однократного акта возмездия заставляет таких людей искать новых врагов.

Наконец, есть безумцы, которым Бог повелел карать грешников или которые пришли к выводу, что в действительности их соседи – горгульи, носящие человеческие обличья, словно одежду. Такие безумцы часто живут вдали от других людей поодиночке или вместе с одним-двумя единомышленниками. Это делает их и сильнее, и уязвимее одновременно. С одной стороны, их труднее найти. С другой, когда они появляются в обществе, даже самый рассеянный человек обращает внимание на их странное поведение.

Что касается жертв сверхъестественного вмешательства или врождённых мутаций, то их трудно причислить к человеческому коллективу по-настоящему. Они вынуждены есть человеческое мясо или хотя бы считают, что должны это делать. Они не могут успокоиться, не перерезав кому-нибудь глотку раз в месяц. Возможно, они даже чувствуют страшную боль, если рядом с ними стоит живой человек. Во многом они обладают теми же особенностями поведения, что и безумцы, однако, скорее всего, в их помешательстве виноват кто-то другой. Иногда устранение монстра, сделавшего потрошителю гипнотическое внушение, даже позволяет вернуть человеку рассудок – хотя когда тот узнает, что сотворил, его здравомыслие снова может оказаться под угрозой.

Истории о потрошителях

Всё это ставит нас перед вопросом, какие истории можно рассказать в рамках сеттинга **Slasher**. Учитывая разнообразие, свойственное потрошителям, перед Рассказчиком не стоит никаких явных ограничений – само собой, не считая наличия самого потрошителя в роли антагониста, антигероя или даже протагониста.

Каждый Портрет и мотив, описанный ранее, легко может стать основной такой истории. Одной из самых традиционных зацепок для начала истории следует назвать месть. Охотники узнают о смерти своего друга или даже прибывают на место преступления, пока тот ещё жив. Они узнают о деятельности потрошителя и начинают собственное расследование. Более того, чем дальше они заходят в этом расследовании, тем больше у них возникает соблазнов самим расправиться с обидчиком (или обидчиками), и сделать это максимально жестоким образом.

Другой мотив заключается в тактике выжженной земли, которую Рассказчик может сделать необходимой для охотников. В такой истории поначалу может вообще не быть потрошителей. Однако когда охотники расправляются с чудовищем, они узнают, что мстить за убийство этого изверга собираются его друзья из числа простых смертных. Когда они расправляются с этими друзьями, уже за их гибель решают отплатить их родственники – или родственники чудовища. В конечном счёте охотники понимают, что если они хотят победить, им нужно убить их всех. Каждого до последнего.

Есть и ещё один мотив, родственник мести – как и реакции на месть. Это сознательное желание охотников покарать всех преступников, которые *потенциально* могли бы оказаться на месте злодея, с которым они только что расправились. Такой мотив идеально вписывается в рамки **Hunter: the Vigil**, поскольку охотники по умолчанию убеждены, что чудовища не соблюдают человеческих законов и заслуживают соразмерной реакции. Не превращайте такую игру в слепое истребление безликих врагов. Заставьте игроков понять, почему их охотники с такой искренностью желают смерти своих противников. В сущности, если вы начнёте такую историю с описания злодеяний, совершённых врагами против самих охотников, знайте, что вы правильно выполняете свою работу. Однако по мере того как герои будут справляться со своими заклятыми врагами, не забывайте подбрасывать им других, аналогичных противников, которые *могли бы* оказаться на месте первых. Позвольте охотникам самим сделать выбор: позволить им жить (и творить зло в этом мире) или вынести им смертный приговор.

Не следует забывать и о профессиональных убийцах, особенно если герои состоят в организациях, предполагающих безоговорочное выполнение приказов. Бойцы Опергруппы: Валькирия не всегда знают, чем провинились их жертвы. Фанатики Долгой ночи нередко следуют воле пастыря. Некоторые охотники убивают по приказу обычных правительственных или криминальных организаций, не связанных с ночным Бдением. Например, Восходящий может расправиться с членами враждующего картеля из соображений бизнеса, а не охоты.

Своего рода отражением предыдущего сюжета может быть сделка с демоном, предлагающем наделить охотников новыми силами (и, возможно, Талантами), которые они смогут направить во благо всего человечество – однако взамен они должны будут приносить преступников в жертву своему инфернальному покровителю.

Наконец, существуют два самых центральных сюжета, которые предполагают такое разнообразие сюжетных зацепок, что их практически невозможно описать, не увязнув в подробностях каждого конкретного сценария. Это столкновение с потрошителем как чудовищем, на которого протагонисты смогут охотиться по тем же принципам, что и на сверхъестественных убийц, и это игра за самих потрошителей по канонам триллеров, повествующих о семье каннибалов, заманивающих путешественников в свой подземный лабиринт смерти, или о группе маньяков, преследующих подростков на берегу проклятого озера.

Искажённая логика

Как можно прочитать на стр. 92 книги **World of Darkness Rulebook**: “Если протагонист опускается до самых чудовищных злодеяний и его Нравственность достигает нулевой отметки, за него больше нельзя играть. Он становится настоящим извергом, причиняющим боль и страдания окружающим без малейшего намёка на угрызения совести и без надежды на искупление. В этом случае управление персонажем переходит в руки Рассказчика”.

Звучит как описание потрошителя, разве нет? Но что если убрать из этой цитаты последнюю реплику? Что если рассматривать нулевой уровень Нравственности не как безумие, а как субъективное и жестокое *мировоззрение*? В конце концов, с игромеханической точки зрения персонаж легко может достичь этой отметки, ни разу не получив психических отклонений.

В целом, как уже говорилось ранее, игроки вполне могут договориться с Рассказчиком, что игра будет продолжаться даже после того, как их персонажи утратят все очки Нравственности. Это не обязательно делать принципом *любой* игры, действие которой разворачивается в Мире Тьмы или даже в рамках сеттинга **Slasher**: вы можете сделать исключение для одной конкретной истории.

Но в то же время, если игрок не будет хотя бы немного бояться, что его персонаж выйдет из-под контроля по достижении нулевого уровня Нравственности, высока вероятность, что он перестанет придавать особое значение нравственным выборам, на которых чаще всего и строится хроника по Миру Тьмы. В каком-то смысле гарантия, что персонаж продолжит активно действовать, даже сойдя с ума или превратившись в бесчеловечного изверга, аналогична гарантии, что персонаж никогда не умрёт.

Поэтому с повествовательной точки зрения будет выгоднее поддерживать низкие уровни Нравственности с небольшим количеством изменений. Как показывает принцип индивидуального Кодекса, описанный в **Hunter: the Vigil Rulebook**, Нравственность может носить субъективный характер. Попробуйте создать потрошителя, обладающего первыми четырьмя или даже пятью уровнями Нравственности. Особенно хорошо это работает в случае с Карателями, Гениями и другими антигероями, которые творят зло ради высшего блага.

Но для того чтобы такая игра не потеряла нравственной остроты и герои продолжали участвовать в моральном выборе, даже будучи потрошителями, попробуйте поставить их между молотом и наковальней при помощи следующих изменений.

Разрешите игрокам продолжать игру, даже когда их герои достигнут нулевого уровня Нравственности. Тем не менее, введите от одного до трёх следующих правил:

- Порок и Добродетель потрошителя, обладающего хотя бы одним очком Нравственности, меняют свои эффекты на обратные. Один раз за сессию персонаж может удовлетворить свой Порок и восполнить запас Воли целиком. Следовать своей Добродетели он может из одной сцены в другую, получая за это по очку Воли. Это позволяет убийце сохранять в себе хоть какие-то нравственные порывы, не превращаясь в монстра.

- Охотники с нулевой Нравственностью не могут проходить *испытание воли*. Они слишком сосредоточены на своей жажде крови, чтобы полностью вкладываться в охоту.

- Пока убийца не потерял Нравственность целиком, он может вкладывать очко Воли, чтобы добавлять уровень своей Нравственности к проверкам Талантов, предполагающих неагрессивное взаимодействие с людьми. Если Нравственность падает до трёх или ниже, он может вкладывать Волю для получения стандартного бонуса +3.

Эти правила позволят поддержать у игроков интерес к сохранению хотя бы самой базовой Нравственности.

Кроме того, позвольте охотникам, уже сменившим стандартные грехи Нравственности на индивидуальные принципы, поменять эти принципы снова при превращении в потрошителей. Пусть новые принципы служат логическим продолжением прежних. Например, если охотник Эгис Кай Дору привык убивать магов из снайперской винтовки и заменил на третьем уровне Нравственности “запланированное убийство” “убийством простых людей”, то после превращения в потрошителя Рассказчик может позволить ему заменить “убийство простых людей” “убийством незнакомых людей”.

Хорошим примером замены принципов служит изменение *непредумышленного убийства* (Нравственность 4) на *использование неопробованного оружия*, *плохое исполнение Тактики*, *использование летального оружия при наличии посторонних* или *отказ от наказания виновных*. Убийство в порыве страсти (столь частое среди охотников и соответствующее той же Нравственности 4) имеет смысл заменять на такие принципы, как *сохранение жизни ведьме*, *подчинение гипнозу*, *отказ искать новые сведения о враге* или *проявление эмоций в присутствии врага*. Наконец, *запланированное убийство* (Нравственность 3) можно заменить на принципы *наподобие убийства без одобрения руководства*, *убийства голыми руками* или *убийства без подготовки* (например, без тренировки, планирования или проведения религиозных обрядов).

Отыгрыш

Всего несколько принципов. Когда ваш персонаж начинает утрачивать Нравственность – особенно на её первых уровнях, – старайтесь едва заметно изменять модель поведения героя. Заставляйте других людей (в игре, разумеется) обращать внимание на ваше поведение: задерживайте свои взгляды на их лицах, скальтесь со стиснутыми зубами, похрустывайте костяшками пальцев – словом, не совершайте откровенно агрессивных действий, но делайте всё, чтобы в вашем присутствии окружающим становилось некомфортно.

Ещё раз повторим, что это следует делать в самой игре: берегите нервы партнёрам по игровому столу. Более того, если вы играете по Сети или не привыкли изображать движения персонажа в реальном мире, попробуйте живо описывать, что он делает.

Кроме того, не забывайте сами реагировать на окружающих. Старайтесь действовать отрешённо и безэмоционально (если только образ вашего потрошителя не построен на обратном). Например, если во время проведения Тактики монстр откусывает вашему товарищу ногу, вы можете просто обойти его тело и продолжить выполнение своей роли.

Возможно, после победы другие охотники даже будут восхищаться вашей сдержанностью. Однако истина заключается в том, что вам действительно было всё равно.

И наоборот, не забывайте хотя бы время от времени описывать переживания своего персонажа. Иногда он должен обдумывать, что творит, и пытаться увидеть себя с другой стороны хотя бы на минуту. Особенно уместно такое поведение будет выглядеть при потере Нравственности *без* получения отклонений.

Отличия

- **Оружейный фетиш:** Как и многие другие маньяки, ваш персонаж убеждён, что убивать людей недостаточно – это нужно делать правильно и со вкусом. В его случае “правильным” считается убийство, совершённое определённым видом оружия. На высоких уровнях Нравственности (5-4) потрошитель старается использовать оружие определённой группы: ножи, пистолеты, бейсбольные биты и так далее. По мере того как его рассудок утрачивает кристальную чистоту, он всё сильнее конкретизирует объект своего фетиша, пока на 3 или 2 уровнях Нравственности он не сводит всё к одному определённому оружию: мачете, револьверу или деревянной бите. Когда он наконец достигает закономерных 1 и 0 уровня Нравственности, его устраивает лишь использование личного оружия: например, его именного мачете или даже собственноручно собранной бензопилы.

Если убийце приходится взять в руки неподходящее оружие, он получает штраф -2 на все боевые проверки, а само оружие понижает рейтинг урона на -1 (что суммарно повышает штраф до -3). Оружие, обладающее нулевым рейтингом урона, не понижает его.

Впрочем, несмотря на все эти предпочтения, убить врага голыми руками персонаж может без малейших штрафов. Это достаточно стильно, чтобы он не рассматривал такой способ убийства как неестественный.

Если персонаж приобретает тяжёлую версию этого Отличия, он должен выбрать одно конкретное оружие, которое он считает своей святыней. Если кто-нибудь ломает его, персонаж должен пройти проверку Решительности + Самообладания, чтобы не накинуться на него в бешенстве (или не сбежать прочь от страха перед своей беззащитностью).

- **Трофеи:** Персонаж собирает трофеи: как правило, части тела убитых, однако это могут быть их фотографии, украшения или клочки одежды. Если ему не удастся взять трофей у жертвы, он получает штраф -3 на любые действия до окончания дня. Убийца всегда может вернуться за трофеем: в этом случае он устраняет штраф.

- **Предупреждения:** Убийца всегда позволяет жертвам понять, что скоро он явится за их душами. Возможно, он делает это для удовольствия или в попытке обеспечить спортивный интерес. С другой стороны, возможно, он надеется, что его остановят. Как бы то ни было, когда потрошитель выбирает новую жертву, он проходит проверку Решительности + Самообладания и в случае провала обязан предупредить жертву о готовящемся покушении. Умеренный вариант этого Отличия позволяет сделать это непосредственно перед убийством: например, потрошитель может постучать в дверь, дожидаться, пока жертва ему откроет, после чего достать клюшку для гольфа и озвучить свои намерения. Это лишает его возможности застать жертву врасплох и потенциально даёт ей возможность предпринять защитные действия, но в остальном убийца волен действовать по своему усмотрению.

Тяжёлая версия этого Отличия заставляет убийцу оставить предупреждение за несколько дней до покушения. Рассказчик может сам определить, через какое время убийца сочтёт жертву “готовой”, однако до этих пор потрошитель должен подбрасывать жертве записки, убивать её домашних животных, делать “пустые” звонки или забираться ей в дом без совершения самого убийства.

- **Каннибализм:** Причины каннибализма разнятся от потрошителя к потрошителю. Одним нравится вкус человеческого мяса – возможно, искренне, а возможно, из-за его

запретного статуса в большинстве культур. Другие убеждены, что так они получают силу и мудрость врага, что заставляет их выискивать как можно более достойных противников. Третьи родились в тайных кланах или дикарских цивилизациях, в которых поедание человеческой плоти считалось нормой. Четвёртые питались силой убитых чудовищ во время Бдения и сами не заметили, как перешли на поедание простых смертных.

Аналогичным образом, различаются и способы потребления плоти: одни стараются есть врагов заживо, другие отрезают лакомые кусочки, чтобы присыпать их специями и употребить в пищу с отличным кьянти, в то время как некоторые поедают конкретные органы во время религиозных обрядов.

Так или иначе, когда персонаж убивает жертву, он проходит проверку Решительности + Самообладания. Игрок и Рассказчик могут договориться, что некоторые жертвы не вызывают у охотника аппетита. Провалив эту проверку, охотник должен поддаться своим желаниям, хотя он может подождать подходящего времени или отрезать кусочек и унести с собой.

В случае с более тяжёлой версией этого Отличия провал этой проверки заставляет потрошителя впиться в мёртвое тело зубами вне зависимости от обстоятельств – даже если его кто-то видит.

Образы и клише

Вопреки популярному стереотипу, далеко не все фильмы и тем более книги о серийных убийцах копируют друг друга. Тем не менее, трудно отрицать, что они используют массу одинаковых элементов, делающих многие эпизоды или типажи *узнаваемыми*. Вы можете не знать, чем занимается старик на старой бензозаправке, однако вы точно знаете, что он предупредит героев о проклятии местного озера. Вы можете не знать, обладает ли маньяк сверхъестественными способностями, но если его “убивают” в начале фильма, вы прекрасно знаете, что уже скоро он встанет на ноги.

Всё это образует систему клише и образов – не обязательно скучных или навязчивых (хотя иногда и таких), но созвучных с теми мотивами, которые вы видели в других фильмах и книгах.

С большой вероятностью вам как Рассказчику (или как игрокам!) захочется увидеть такие мотивы в игре. Если вам кажется, что это пойдёт на пользу истории, поэкспериментируйте со следующими правилами.

Воскрешение:

- Когда герои впервые убивают потрошителя, он немедленно восстанавливает очко Здоровья. Это не возвращает ему силы и тем более прежнюю внешность, однако он ещё не готов отправиться на тот свет. Как и положено злодею ужасика, он может или подняться за спиной у героев, пока они поздравляют друг друга, или скрыться с места своей предполагаемой гибели.

- Если убийца обладает сверхъестественным происхождением, вышеописанный приём можно использовать больше одного раза. Тем не менее, придумайте (и позвольте героям услышать) байку, из которой можно понять, сколько раз он может воскреснуть. Например, если он считается единственным выжившим в катастрофе, в которой погибли шестеро человек, нетрудно предположить, что он вобрал в себя жизни этих шестерых. Кроме того, оставьте героям возможность расправиться с потрошителем, не убивая его раз за разом. Например, если он выжил в автобусной катастрофе, возможно, для окончательного убийства его достаточно сбить автомобилем или ударить по голове монтировкой.

Грехи:

- Убийца настигает в первую очередь тех, кто совершал преступления или хотя бы грешил с точки зрения самого потрошителя. Вспомните, сколько подростков погибло в ужасиках из-за того, что они употребляли наркотики или занимались сексом с незнакомыми девушками. Припишите своему потрошителю нетерпимость к определённому греху, будь это что-то невинное вроде “секса до свадьбы” или серьёзное

наподобие “изнасилования”. Убийца получает +3 дайсы к любым проверкам, помогающим ему настичь и покарать грешников, попадающих в эту категорию.

- Возможно, убийца ищет любых преступников вообще. Вычитите Нравственность жертвы из 10, после чего поделите результат на два с округлением вверх. Этот бонус и получает маньяк при попытке догнать, убить или запугать нарушителей. Например, ему будет легче покарать настоящих подонков с Нравственностью 3 (благодаря бонусу +4), чем ожесточённых, но вполне человеческих жертв с Нравственностью 6 (бонус +2).

- Вместо бонуса к действиям потрошителя в любом из вышеперечисленных вариантов Рассказчик может отнимать равнозначное число дайсов от действий самой жертвы. Это заметно повысит шанс полных провалов, а заодно позволит воплотить известный мотив, согласно которому жертва попросту не способна убежать даже от нерасторопного психопата. При желании Рассказчик может налагать штраф даже на Скорость жертвы или другие характеристики.

Последний выживший:

- Во многих фильмах потрошителя убивает последний выживший. Часто в его роли выступает девушка, однако в контексте ролевой игры это может быть и не девушка, и даже не *единственный* выживший. Однако что имеет смысл позаимствовать из оригинальных фильмов без изменений, так это тот факт, что выживший почти всегда оказывается как-то связан с убийцей. Вспомните, как Нэнси узнаёт, что ей не посчастливилось быть дочерью одного из убийц Фредди Крюгера, а Лори Строуд – что она сестра Майкла Майерса.

Выберите одного из протагонистов случайным образом (потяните соломку, бросьте дайсы, назначьте самого подходящего – выбор остаётся за вами). Этот персонаж и будет связан с убийцей. Не говорите этого самим игрокам. Даже если они сами выступают в роли потрошителей, выберите одного из *неигровых* персонажей с той же целью, не раскрывая его личности. В ходе игры такой персонаж будет получать бонус +3 ко всем боевым проверкам, включая Инициативу и Скорость, и игнорировать штрафы за раны – но только при конфронтации с потрошителем.

- Каждый раз, когда кто-то из жертв умирает, остальные получают +1 дайс (возможно, включая бонус к Инициативе и Скорости). Например, если в группе состояли пятеро жертв и трое из них погибли, двое последних приобретают бонус +3. В конечном счёте они смогут использовать этот бонус для расправы с убийцей.

Кровавые каникулы:

- Потрошитель выходит на тропу убийств только в определённый праздник (или, возможно, в день своей смерти). Как только проходят 24 часа, он возвращается к нормальной жизни или покидает этот мир. Возможно, у персонажей вообще нет задачи убить его – им достаточно просто дожить до полуночи.

- В этот день убийца получает к одному, нескольким или даже всем характеристикам бонус от +1 до +5.

- С другой стороны, убийца может получать новую слабость. Возможно, его вообще можно убить только в этот день (в этом случае у персонажей может оставаться лишь время до заката, чтобы иметь хоть какую-то надежду спастись). Если он получает дополнительный урон от определённого источника, старайтесь не делать его аггравированным, чтобы жертвы не могли расправиться с ним тычком факела в лицо или попаданием именной пули в плечо. Пусть это будет просто добавочный урон или бонус к атакам со стороны жертв.

Любимые жертвы:

- Потрошитель получает бонус +3 к попыткам убить жертву, принадлежащую к его любимой категории. Например, он может охотиться на тинейджеров, докторов, преступников или разведённых домохозяек. Игроки, выбравшие роли потрошителей, могут приобретать этот бонус как Преимущество •••. Если потрошитель охотится на

сверхъестественных существ (ведьм, кровососов, демонов), это Преимущество повышает стоимость до •••••.

- С другой стороны, потрошитель может получать равнозначный штраф на попытки убить кого-либо, кроме избранных жертв. Возможно, этот штраф снижается, если жертва хотя бы отдалённо связана с любимой категорией потрошителя.

Другие стереотипы:

- При использовании импровизированного оружия и убийцы, и жертвы получают бонус вместо штрафа. Чем более стильный выбор делает персонаж, тем выше становится бонус. Например, жертва, во время драки схватившая с полки отвёртку, может получить бонус +2, а лезвия для газонокосилки повысят модификатор до +3. Более того, вы можете решить, что обычные виды оружия получают штраф к урону в размере своего рейтинга.

- Маска дарит маньяку уверенность в своих действиях, добавляя +1 очко к определённому Навыку.

- Во многих фильмах поведение потрошителей заставляет подозревать, что они воспринимают окружающий мир большей частью с помощью зрения. Несмотря на всю свою эффективность, они могут пройти мимо жертвы, тяжело дыша и медленно осматривая комнату через глазные отверстия в маске. Если игроки выступают в роли потрошителей, вы можете описывать мир почти исключительно на основе зрительного восприятия, причём ограниченного маской убийцы. Если игрокам досталась роль жертв, они могут подметить эту особенность потрошителей и использовать её в тактических целях. Кроме того, вы можете описывать кошмары, в которых они видят убийцу – возможно, даже с пророческим подтекстом.

- В большинстве историй обстановка накаляется за счёт безумных и даже попросту глупых поступков, которые делают жертвы. Они покидают компанию и идут достать пиво из холодильника. Они слышат шум и идут посмотреть, что случилось. Они спотыкаются и разбивают фонарь самым неправдоподобным способом. Они не могут найти друзей и зовут их всё громче и громче, пока убийца не придёт их утешить.

Однако мало кто из игроков любит совершать глупые действия даже во благо истории. Так пообещайте им что-нибудь взамен! Вы можете предоставить им бонус к любому последующему действию взамен на огромный штраф прямо сейчас. Вы можете посулить им дополнительные очки опыта – с гласной или негласной оговоркой, что персонажи могут и не дожить до своей награды. Причём возможно, что сами действия не привлекут убийцу и не создадут никакой опасности – но об этом будете знать только вы. Игроки же начнут присматриваться к теням, зная, что они пошли с вами на сделку и вступили на метафорическое минное поле.

Сборище душегубов

В этом разделе описан целый легион потрошителей, от хладнокровных подонков до страстных эстетов, от закалённых ветеранов до офисных сотрудников и, наконец, от простых Палачей до сверхъестественных Кошмаров.

- **Книжный червь:** По всей видимости, этот Урод родился не так давно, поскольку напоминает простого подростка – если не считать ужасающе бледной кожи и таких крупных глаз, что он напоминает оживший детский рисунок. Но что ещё интереснее, Книжный червь живёт в канализации под Филадельфией, где его вырастили загадочные мама и папа. Никто не видел его родителей – в сущности, сам Книжный червь говорит только то, что плохие люди забрали их куда-то “вниз”.

Своё прозвище Книжный червь получил после того, как ячейка филадельфийских охотников, состоящая из представителей Долгой ночи и Профсоюза, решила расследовать слухи о появлении зомби в канализации. Когда они оставили внизу кусок мяса в качестве приманки, Урод с лёгкостью обошёл их ловушку, забрал кусок мяса и заменил его картой канализационных тоннелей. Спустя ещё несколько таких обменов Книжный червь поделился с охотниками множеством других листков со сведениями и схемами. Судя по

всему, он любит читать (или, точнее, *рассматривать* книги, поскольку он не знает даже английского алфавита), но ещё больше он любит убивать людей. Не со зла – просто от скуки, дожидаясь мамы и папы. Недавно он даже убил охотника, решившего проследовать за ним до подземного логова.

- **Горящая леди:** Неопознанная женщина, предположительно оказавшаяся единственной выжившей при взрыве бомбы в городской больнице. По другим теориям, именно она и подорвала эту бомбу. Так или иначе, Горящая леди одержима пламенем и старается убивать столько, сколько вообще возможно – и так часто, насколько она способна. Предпочтительный способ убийства заключается в обездвиживании жертвы и обливании её горючей смесью. Сама леди источает ужасающий запах горелого мяса, который заставляет всех жертв проходить проверку Решительности + Самообладания, чтобы не потерять первое же действие при столкновении с этой Маской. В отличие от других Масок, Горящая леди получает не больше одного очка урона даже от пламени, хотя такой урон и наносится непреднамеренно.

- **Капитан Крюк:** Этот Псих, известный местным как Ларри Микс, родился в семье нищего рыбака и с тех пор мечтает отомстить всем, кто вырос в богатстве, уюте и благополучии. Конечно, об этом никто не знает. Горожане считают его фанатом рыбалки, поскольку это единственное, о чём он говорит. У него даже есть рыбацкая лавочка в грязном, почти безлюдном районе на окраине города.

Мало кто знает, что Ларри состоит в Тайном союзе коллекционеров – группе убийц, описанной в конце этой книги. Раз в несколько недель он высматривает самую сильную и красивую жертву, после чего похищает её и оставляет у себя в рыболовной сети, заполненной тысячами мелких крючков.

- **Золушка:** Первые девять лет своей жизни Элла Янг провела в семье приёмных родителей, где её фактически держали взаперти под видом школьного обучения. Мать позволяла своим родным детям сколько угодно издеваться над приёмной дочерью и в любых бедах винила её. По счастью, для сохранения “семейной репутации” Элле приходилось усердно учиться и много читать. Будучи ещё ребёнком, она начала разбираться в химии на уровне студента колледжа, а в ядах – на уровне доктора. В конечном счёте она отравила одного из своих мучителей, ещё одного отправила в больницу, а остальных парализовала, когда рядом с домом не было никого из соседей. Затем она убедилась, что, несмотря на паралич, все её родственники находятся в сознании. Она попрощалась с ними и подожгла дом снаружи.

Будучи Гением, Элла быстро получила двойную научную степень и сегодня считается важным членом научного сообщества. Время от времени она составляет новые яды и запускает их в систему вентиляции офиса, школы или городского парка. В дополнение к физической реакции человеческого организма на яды, она интересуется и психологической стороной. Например, на данный момент она уже около года пытается одного из студентов помимо его собственного ведома, то отравляя его, то ослабляя симптомы – и пытаясь предугадать, через какое время он наконец решится покончить с собой.

- **Кукольщица:** Бетт Слит мало что любит в жизни так, как играть со своими куклами. Но если в детстве она наряжала кукол сама, то теперь ей приходится учить своих новых марионеток – на сей раз из плоти и крови, – как им следует одеваться, вести себя и говорить. Как и у любого хорошего Обольстителя, у неё это хорошо получается: всего несколько советов от Бетт, и даже законченная неудачница превратится в красавицу.

Но это никогда не длится подолгу. В конце концов куклы начинают хотеть чего-то нового. Чего-то *своего*. Бетт не нравится с ними играть. Она оставляет их тела на видном месте, в последний раз подарив им безупречную причёску, одежду и макияж. А рядом она кладёт образец – куклу, выглядящую точь-в-точь как убитый.

- **Водитель, он же Дорожный убийца, он же Головорез:** Харви Экс орудует уже столько десятилетий, что успел сменить три стиля убийств и три прозвища. Однако он всё

ещё действует на дорогах. Когда-то он предпочитал подбирать одиноких хитчхайкеров или водителей, у которых сломался автомобиль: их обезглавленные тела затем находили на обочинах по всем штатам. Затем он занялся дальнобойщиками, туристами и бродягами, тела которых никто никогда не находил. Он превратился в своего рода городскую легенду, которую рассказывали на дорогах Америки.

Но сегодня Харви не убивает сам: он сколотил целую организацию, состоящую из сотрудников бензозаправок, придорожных кафе и отелей. Они сообщают ему о каждом, кто остановился у них. Мало кто *хочет* работать с Водителем, однако все, кто пытался сообщить о нём в полицию, исчезли безо всяких следов.

Этот Маньяк преследует цель, которую – если верить его словам – он увидел ещё в утробе матери. Он считает, что мир полон невидимых энергетических линий, соединив которые, можно улучшить саму реальность. И он верит, что за ним охотятся шпионы, желающие присвоить его открытие. Поэтому он всё время в дороге – и поэтому у него всегда хватает причин прикончить очередного шпиона.

• **Отец Призрак:** Под этим прозвищем известен священник Маллеус Малефикарум, который покинул организацию, утверждая, что она столь же коррумпирована и грешна, что и проклятая иерархия кровососов. Поскольку ему были известны секреты ордена, другие охотники выследили его и похоронили на неосвящённой земле. Вскоре о месте захоронения узнал местный епископ, который использовал Благословение Лазаря (ритуал Маллеус Малефикарум) для оживления мученика. Увы, уже спустя несколько дней после оживления Отец Призрак убил не менее десяти человек, которых он обвинил в непростительных грехах против Господа. Некоторые члены ордена утверждают, что Отец Призрак выполняет поручение руководства структуры или даже приказы Творца, однако хватает и тех, кто считает этого Карателя кровожадным безумцем – особенно учитывая, что Отец Призрак обожает убивать самих членов Маллеус Малефикарум.

• **Жирдяй:** Джон Груб убил свою мать во время рождения. Не в переносном значении “его мать умерла при родах”, а в совершенно прямом: он пытался прогрызть себе путь наружу через утробу. К этому моменту он весил уже девять килограммов.

Большую часть жизни Груба передавали из одного научного института в другой. У него даже не было собственного дома, и до совершеннолетия он жил с учёными, которые были заинтересованы в его изучении. В школе этот Мутант провёл всего полтора года. Оттуда он унёс лишь одно: своё прозвище.

Сегодня Жирдяй работает уборщиком в больнице. Его считают достаточно вежливым и необычайно исполнительным. Если и существует работа, которой он может побрезгать, то руководство больницы такой ещё не придумало. Чего не знает никто, так это того, что Жирдяй никогда не выбрасывает те отходы, органы и ампутированные конечности, которые ему поручают ликвидировать. Он поедает их, с каждым разом испытывая всё большее удовольствие. И недавно ему захотелось попробовать что-нибудь покрупнее – и посвежее.

• **Скелет:** Саванна Вудбери родилась в семье гробовщика. Уже в два года она научилась спокойно воспринимать вид мёртвого тела. В пять она застала отца за некрофилическими процедурами. В десять она присоединилась к его работе, а в одиннадцать полиция ворвалась в дом и арестовала мистера Вудбери и нескольких его гостей, участвовавших в “ночной вечеринке”.

Саванну взяли под опеку, и она выросла на удивление симпатичной девушкой. Какое-то время ей даже удалось проработать моделью. Однако в какой-то момент окружающие стали замечать, что с каждым годом она становится всё худее и худее. В конечном счёте она стала слишком тонкой даже по меркам моделей. Её перестали приглашать на фотосессии, и она уехала в другой город. Уже потом, осматривая её комнату, бывшие работодатели нашли забальзамированные тела трёх других моделей, которые пропали без вести в тот же год, когда Вудбери начала работать на студию.

Прибыв в новый город, Саванна нашла себе грязную работу в больнице. Там же она столкнулась с Жирдяем – другим Мутантом, страдавшим от противоположного недуга. Скелет и Жирдяй прекрасно сработались. Саванне нужны лишь тела людей: большей частью для развлечения, но порой для сексуальных утех. Поработав над ними, она отдаёт останки Жирдяю. Иногда она ест и сама, но совсем немного.

• **Дженни-механик:** Дженни Нонмахер с детства интересовалась машинами, инструментами, боевыми искусствами и оружием. Никто не удивился, когда она стала работать в строительной компании своего отца. Увы, одним вечером ей не посчастливилось стать свидетельницей убийства, совершённого сыном богатейшего человека в штате. Дженни смогла уцелеть – как во время автомобильной погони, которую устроил за ней убийца, так и во время взрыва её дома несколько дней спустя, когда преследователь отчаялся найти свидетельницу и приказал организовать несчастный случай. Дженни выжила. Её любимый отец – нет.

Спустя год Дженни нанялась строителем в бригаду, занимавшуюся возведением очередного поместья для самого богатого человека в штате. Сам убийца находился в отпуске, но его семья регулярно появлялась в строящемся здании. Дженни не понадобилось много времени, чтобы организовать череду сюрпризов для членов семьи: начиная кислотным душем и дверью, ведущей в промышленную печь, и заканчивая градом из кухонных ножей с потолка и другими роковыми подарками. Остальных членов бригады Дженни или запугала, или устранила.

Когда сын владельца особняка вернулся из отпуска, Дженни ждала его с несколькими десятками смертоносных ловушек, разбросанных по всему зданию. Фрагменты его тела нашли лишь на следующий день. С тех пор этот Каратель ищет новых преступников, попадающих под тот же профиль, что и её обидчик.

• **Джон Смит:** Про Обольстителя, прячущегося под ложным именем Джон Смит, трудно рассказать что-то, не связанное с его образом деятельности. Никто, включая его самого, не помнит, откуда он появился. Самого Джона посещают воспоминания, которые иному охотнику показались бы до боли знакомыми, но он отгоняет эти видения. Теперь он новый человек.

И это суть его личности. Он пытается становиться новым человеком *постоянно*. Джон Смит странствует по миру, изучая личность нравящейся ему жертвы и затем убивая её наряду со всеми, кто знал её в лицо. Затем он *становится* этим человеком, дублируя его поведение и привычки. Когда ему надоедает, он начинает искать очередную жертву. А надоедает ему удивительно быстро.

• **Эльвира Фармер:** Предки Эльвиры считались трудягами, и любой житель в её краях мог подтвердить, что они никогда не брали того, чего не заработали в поте лица. Как бы то ни было, был среди предков и тот, кто нашёл в чужих землях большое сокровище, которое он привёз и закопал где-то на своей территории. Этот предок считал сокровище таким важным (или опасным), что когда соседи из жадности попытались вытянуть из него тайну его расположения, мужчина предложил им вообще забыть о его существовании. В конечном итоге его убили за несговорчивость, но сокровище так и не нашли.

Ни в одном из семейных преданий не уточнялось, что это было за сокровище. Но Эльвира безумно хотела его найти – не из жадности, а из соображений выживания. Почему? Потому что у неё с детства была атрофирована рука, а без неё она не могла работать, как остальные. Будучи Уродом, Эльвира надеялась, что сокровище позволит ей начать своё дело или уехать в город, где можно зарабатывать не только физическим трудом.

Однажды, прохаживаясь по землям своих предков, Эльвира почувствовала, что её атрофированная рука наполняется силой. Сделав ещё несколько шагов, женщина поняла, что слышит неопишуемый зов из-под земли. Вернувшись туда с лопатой, она начала копать землю – что, учитывая её однорукость, было истинным подвигом. Наконец лопата обо что-то ударилась. Эльвира наклонилась и увидела гроб.

Открыв гроб, она увидела то, о чём не могла и мечтать. Перед ней было не просто золотое изделие: её глазам предстала *золотая рука*. Коснувшись этой руки, она поняла, что не станет её продавать, даже если бы это позволило ей обеспечить себе новую жизнь. Повинуясь необъяснимому зову, она подвела золотую руку к плечу, и та начала вращаться в тело вместо атрофированной конечности. Спустя несколько дней Эльвира совершила своё первое убийство.

Характеристики золотой руки, как и причины, толкающие её владельца на убийства, описаны в разделе *Реликвии* ранее в этой книге.

- **Мёртвая невеста:** Много десятилетий или даже веков назад одна счастливая невеста по имени Мэри отправилась на могилу своих родителей, чтобы рассказать им о предстоящей свадьбе. Увы, ревнивый жених заподозрил, что она отправилась на последнюю встречу с любовником. Повод для ссоры был пустяковым, но в её ходе жених выхватил подарочный кинжал и заколол им невесту. Что стало с ним потом, неизвестно.

Известно лишь то, что спустя долгие годы одна несчастная невеста по имени Мэри отправилась на могилу своих родителей, чтобы рассказать им о том, как она боится предстоящей свадьбы. Её ожидал брак с жестоким человеком, который с годами должен был стать только эгоистичнее и безжалостнее. Неожиданно её взгляд упал на старый кинжал, лежавший между могильных камней. Она поняла, что должна сделать.

Так начался непрерывный цикл убийств. Мэри отправилась в церковь и убила всех гостей на собственной свадьбе, оставив в живых только самого жениха. Она подстроила всё так, чтобы полиция сочла убийцей его самого. Затем она нашла другую девушку, которой предстоял несчастливый брак, и передала ей кинжал.

И так продолжается по сей день. Мёртвая невеста получает кинжал от прежней владелицы, убивает гостей, выдаёт жениха полиции под видом истинного преступника и ищет себе преемницу. Что происходит с Легендой, когда она передаёт оружие другой девушке, неизвестно – однако коснувшись рукояти кинжала, преемница тоже становится Легендой.

- **Фелпс:** Агент Фелпс считалась одной из лучших оперативниц Валькирии – даже тогда, когда после неудачного внедрения в культ вампира её саму сделали служительницей чудовища. Истребив культ, другие бойцы Опергруппы попробовали забрать Фелпс и отвезти её в специальную клинику для психического депрограммирования. К несчастью для них и всей Опергруппы, Фелпс расправилась со своими спасителями, забрала неизвестное количество единиц Передового вооружения и отправилась охотиться на людей, которых она считала агентами тёмных сил. Дело в том, что во время служения кровососу Фелпс выяснила, что Опергруппа Валькирия тайно спонсируется вампирами. Обретя способности Мясника, Фелпс собирается положить этому конец.

- **Сеятель:** Под этим названием скрывается одна из самых загадочных Легенд, известных миру охотников. Сеятелем называется человек, охраняющий определённую территорию от чудовищ и наделённый мистическими способностями. Неизвестно, сколько всего таких людей существует в мире, однако когда один умирает, его обязанности переходят к кому-нибудь другому. Иногда это заставляет даже обычных людей, не связанных с Бдением, резко менять образ жизни и превращаться в стражей своей земли.

Когда у других охотников возникают серьёзные проблемы в борьбе с чудовищами, ближайший Сеятель является к ним и предлагает сделку. Он поможет убить чудовище или даже победит его в одиночку. Однако затем он бросит его в могилу на своей земле. И туда же он бросит одного из охотников.

- **Оловянный ангел:** Агент с позывным Оловянный ангел ещё недавно был рядовым сотрудником Коллектива Хирон. Однако после того как ему под кожу поместили экспериментальный имплант, фигурирующий в документах организации как “живой металл”, агент обезумел от боли и попытался вырвать имплант из тела. К несчастью для

него и всего Коллектива Хирон, живой металл распределился по всему его организму, наделив Оловянного ангела почти абсолютной неуязвимостью. Агент не мог ни извлечь из себя имплант, ни даже убить себя. Поэтому он убил остальных.

Не так давно в город прибыли представители ОРСУ. Узнав от немногих выживших, что “чудовище” сделало своими охотничьими угодьями старую автосвалку, агенты взяли её в осаду. Спустя пять ночей и семь потерянных жизней агенты доложили о ликвидации Маски. Руководство Коллектива Хирон с облегчением направило в город новых сотрудников. Как выяснилось, преждевременно.

Обратите внимание, что Оловянный ангел обладает модифицированным Талантом Маски. Он не просто блокирует любой урон, кроме первого пункта, но и получает 2 очка Брони сразу после того, как его правая клетка Здоровья заполняется тупым уроном. Эффект длится час и снижает Скорость агента до 6 (обычное значение равно 13). Кроме того, попытки красться проходят со штрафом -2 из-за тяжёлого металлического стука.

- **У:** Под именем *Игрек* скрывается амальгама трёх разумов, каждый из которых некогда был агентом ОРСУ. Несколько лет назад первый из этих охотников стал расправляться с преступниками их собственными методами, не желая отдавать их под суд. Когда руководство структуры послало по его следу двоих лучших агентов, тем удалось обнаружить его в помещении с тикающей бомбой, которую убийца установил как раз на случай появления охотников.

Трое наставили друг на друга пистолеты и попытались перехватить друг у друга психический контроль при помощи Телеинформатики. Они всё ещё продолжали эту ментальную и физическую борьбу, когда бомба разорвала их тела на клочки. Лишь один из охотников выжил, однако он больше не обладал собственным разумом. Вместо этого в нём навсегда слились умы троих охотников, сумевших обрести в смерти единение, которого они не нашли в последние мгновения жизни.

Недавно этот Маньяк прислал ОРСУ свой манифест, в котором он “позволял организации существовать, покуда та служит на благо человечества”. В этом же манифесте он объяснил, что согласно его теории, возникновение потрошителей служит попыткой Природы создать более совершенную версию человека, который был бы способен дать отпор сверхъестественным хищникам. По мнению У, современное человечество находится в рабстве у демонических порождений тьмы, и у него нет шансов прозреть или разорвать оковы. Потрошители могут быть лишь зачатками новой расы, и в них есть что исправлять, однако без них человечество вымрет. Ему нужно адаптироваться. Ему нужны такие, как У.

- **Тайный союз коллекционеров:** Эта группа серийных убийц состоит всего из нескольких представителей. Трудно сказать, когда она зародилась: возможно, всего пару десятилетий назад, но возможно, ещё во времена инквизиции. Таинственный лидер группы, известный как Первый коллекционер, запрещает обсуждать и тем более записывать всё, что касается истории её деятельности.

Каждый год члены группы встречаются в новом месте и показывают друг другу самые впечатляющие трофеи. Они обсуждают текущие юридические вопросы и делятся увлекательными историями об охоте. Под конец встречи они решают, чьи трофеи следует счесть наилучшими в этом году.

Вскоре победителю приходит письмо с приглашением на частную встречу с Первым коллекционером. Посетив этого загадочного охотника и посмотрев на его ужасающую коллекцию – поистине лучшую из всех, – убийца получает сверхъестественный дар. Дары меняются с каждым разом: среди недавних примеров можно отметить изменчивые отпечатки пальцев, неслышные шаги и умение безошибочно имитировать чужой голос. Кроме того, именно встреча с Первым коллекционером помогла Капитану Крюку стать из обычного Обольстителя Психом.

Никто не знает, откуда у Первого коллекционера эти мистические дары. И что гораздо важнее, никто не знает, что он попросит взамен, когда сочтёт своих подопечных готовыми для настоящей работы.