

Техническая информация для переводчиков

Одним из которых можешь быть ты! Присоединяйся :)

Текст свободен для редактирования каждому желающему, однако рекомендуется ознакомиться с [соответствующей темой на форуме](#).

Процент в названии главы обозначает сколько переведено. В первом сообщении на форуме прогресс перевода более нагляден.

Пожалуйста, не вставляйте сюда машинный перевод (Google Translate, Prompt и т.д.)!!!

Данный файл собрал все переводы вместе для удобства координации и возможности давать единую ссылку игрокам для ознакомления с сеттингом. Помогая с переводом вы должны понимать и принимать, что ваша версия перевода может быть отредактирована без вашего спроса, а ваше авторство может быть утеряно, хотя вклад останется (примерно как в Википедии). Постарайтесь сохранять Человечность, не устраивать здесь войну правок, а все конфликтные вопросы решать в теме на форуме.

Это коллективный перевод. В дальнейшем он будет вычитан и приведён к общему стилю, но пока что встречаются разный стиль и разный перевод одних и тех же терминов (старайтесь этого избегать!). Просьба читателям отнестись с пониманием.

Для удобства чтения вы можете экспортировать данный документ в .doc .pdf, .epub и др (нажмите Файл - Скачать как - [[нужный формат]]).

Текущий прогресс:

- [Введение](#) | Introduction (перевод Aushestov (О. Петриченко))
- [В диких землях нет церквей \(часть 1\)](#) | No Church in the Wild (Part II)
- [Глава первая: Кто мы этой ночью](#) | Chapter One: Who We Are Tonight
- [Дэва](#) | Daeva
- [Гангрел](#) | Gangrel
- [Мехет](#) | Mekhet
- [Носферату](#) | Nosferatu
- [Вентру](#) | Ventru
- [Затерянные кланы](#) | Lost Clans
- [Картианское Движение](#) | The Carthian Movement
- [Колдовской Круг](#) | The Circle of the Crone
- [Инвиктус](#) | The Invictus (Перевод Aushestov
- [Ланцеа эт Санктум](#) | The Lancea et Sanctum
- [Ордо Дракул](#) | The Ordo Dracul
- [VII](#) | VII
- [Распавшиеся ковенанты](#) | Broken Covenants
- [Нет церкви в диких землях \(Часть II\)](#) | No Church in the Wild (Part II)

[Глава вторая: Полуночное сообщество](#) | Chapter Two: The All Night Society (перевод Aushestov (О. Петриченко))

- [Потребности](#) | Needs Must
- [Традиции](#) | The Traditions
- [Грешники в городе](#) | Sinners in the City
- [Застольная молитва монстров](#) | Grace of Monsters
- [Пляска смерти](#) | The Danse Macabre
- [Нет церкви в диких землях \(Часть III\)](#) | No Church in the Wild (Part III)

[Глава третья: Законы мёртвых](#) | Chapter Three: Laws of the Dead

- [Введение](#) | Introduction (перевод от Trotocuore)
- [Создание персонажа](#) | Character Creation (перевод от Trotocuore)

- [Опыт](#) | Experience (перевод от Trotocuore)
- [Сердце Зверя](#) | The Heart of the Beast (перевод от Trotocuore)
- [Трюки Проклятых](#) | Tricks of the Damned (перевод от Trotocuore)
- [Цикл Смерти](#) | The Cycle of Death (перевод от Trotocuore и др.)
- [Свойства Крови](#) | Properties of the Blood
- [Проклятья малые и большие](#) | Curses Great and Small (перевод от Amethyst Bard)
- [Преимущества](#) | Merits
- [Дисциплины](#) | Disciplines
- [Практики](#) | Devotions (Перевод от Вирамона)
- [Кровавое чародейство](#) | Blood Sorcery
- [Тайны Дракона](#) | Mysteries of the Dragon
- [Нет церкви в диких землях \(Часть IV\)](#) | No Church in the Wild (Part IV)

[Глава четвёртая: Правила ночи](#) | Chapter Four: Rules of the Night

- [Характеристики](#) | Traits (перевод от Martin_F и др)
- [Игральные кости](#) | Rolling Dice
- [Битва](#) | Combat
- [Экипировка](#) | Equipment
- [Услуги](#) | Services (перевод от Derbius)
- [Состояния](#) | Conditions
- [Нет церкви в диких землях \(Часть V\)](#) | No Church in the Wild (Part V) (перевод от Вирамона)

[Глава пятая: Парламент сов](#) | Chapter Five: The Parliament of Owls (перевод от Вирамона)

- [Птицы Судьбы](#) | The Birds of Dis
- [Игровая система](#) | Game Systems
- [Смертельные Силы](#) | Dread Powers
- [Галерея ужасов](#) | A Gallery of Horrors
- [Нет церкви в диких землях \(Часть VI\)](#) | No Church in the Wild (Part VI)

[Глава шестая: Мир, в котором мы умираем](#) | Chapter Six: The World We Die In

- The Polis Erebus
- [Осколки памяти](#) | Broken Things Remembered (перевод Comedian)
- [Маркграфство Берлин-Браненбург](#) | The Margraviate of Berlin-Brandenburg (by Comedian)
- [Темница Безымянного](#) | The Pit of the Nameless (перевод Comedian)
- The Triangle
- The Mission
- Beddnerys
- The Three and Four Diamonds
- No Church in the Wild (Part VII)

[Глава 7: Повествование](#) | Chapter Seven: Storytelling

- Masks and Dirges
- Aspirations
- Blood Potency
- Feeding Scenes
- Conditions
- Disciplines
- Frenzy
- [Парагоны](#) | Touchstones
- Time
- the Hourglass
- [Вверх по лестнице](#) | Climbing the Ladder

[Приложение 1: Живые](#) | Appendix One: The Living

- [Поддерживая Маскарад](#) | Handling the Masquerade
- [Кровавые куклы](#) | Blood Dolls
- [Дрессированный скот](#) | Dressage Kine
- [Семья и друзья](#) | Family and Friends

- [Тайные любовники](#) | Shadow-Crossed Lovers
- [Гули](#) | Ghouls
- [Гули в Пляске Смерти](#) | Ghouls in the Danse Macabre
- [Гули и вампиры](#) | Ghouls and the Vampire Body
- [Общество и обращение с гулями](#) | Society and the Treatment of Ghouls
- [Особый](#) | The Unique
- [Специально обученный](#) | The Specially Trained
- [Имеющий связи](#) | The Well-Connected
- [Товарищи по путешествиям](#) | Traveling Companions
- [Семьи гулей](#) | Ghoul Families
- [Игра за гуля](#) | Playing a Ghoul (перевод от Derbius)
- [Преимущества смертных и гулей](#) | Ghoul and Mortal Merits (перевод от Derbius)

- [Приложение 2: Состояния](#) | Appendix Two: Conditions
- No Church in the Wild (Epilogue)

Принятая на данный момент терминология

Очень важно поддерживать одинаковую терминологию во всём файле. Для обсуждения и изменения терминологии пройдите с предложениями в [соответствующую тему на форуме](#). Там в первом посте есть список всех терминов, а в скобках указаны обсуждаемые варианты. Комментарии из данного файла перенесены туда, для того чтобы объединить всё в одном обсуждении. Чтение форума доступно без регистрации. Если у вас сложности с заходом на форум, пожалуйста, оставьте здесь комментарий.

Основной принцип: на wod.su уже есть 5 переводов книг за авторством Егора Мельникова. В них используется уже устоявшаяся для нового Мира Тьмы терминология, и дабы не вносить путаницу, в этом переводе мы придерживаемся её.

Action - действие

- - Reflexive action - рефлексивное действие (рефлекторное?)
- - Instant action - мгновенное действие (моментальное действие?)
- - Contested action - состязание (состязательное действие?)

Ancilla - Ансилла

ancient - древний

Aspirations - Устремления

Avus - Авус

barrens - пустырь

The Beast - Зверь

Beat - Такт (Бит? Веха? Удар? Шар?)

blood bond - узы крови

bloodline - родословная

blood sympathy - кровное родство

Blush of Life - Румянец жизни (Румяна Жизни? Отблеск Жизни?)

The Camarilla - Камарилья

Carthian Law - Картианское право

childe - потомок

Clash of Wills - Схватка Воли (Столкновение Воли?)

Clan - клан

- - Daeva - Дэва

Примечание [1]: Правильно именно так. Рефлексивное - это про самокопание.

- - Gangrel - Гангрел
- - Mekhet - Мехет
- - Nosferatu - Носферату
- - Ventrue - Вентру

cloister - замкнутая община

conclave - конклав

coterie - котерия

covenant - ковенант

- - The Carthian Movement - Картианское Движение
- - Circle of the Crone - Колдовской Круг
- - Invictus - Инвиктус
- - Lancea et Sanctum - Ланцеа эт Санктум
- - Ordo Dracul - Ордо Дракул

Damage - повреждения (урон?)

- - Bashing damage - поверхностные повреждения (Ссадины?)
- - Lethal damage - летальные повреждения (Раны?)
- - Aggravated damage - аггравированные повреждения (Увечья?)

The Damned - Проклятые

The Danse Macarbe - Пляска Смерти

diablerie - диаблери

Devotions - Практики

Disciplines - Дисциплины. Перевод названий Дисциплин в соответствии с переводом первой редакции от Егора Мельникова.

- - Animalism - Анимализм
- - Auspex - Ясновидение (Прорицание? Ауспекс?)
- - Celerity - Стремительность
- - Dominate - Доминирование
- - Majesty - Величие
- - Nightmare - Кошмар
- - Obfuscate - Затемнение (Затенение?)
- - Protean - Превращение (Дар Протея?)
- - Resilience - Сопротивление (Стойкость?)
- - Vigor - Мощь
- - Coils of the Dragon - Кольца Дракона
- - Cruac - Круак
- - Theban Sorcery - Фивейское Чародейство

domain - домен

draugr - Драугр

elder - Старейшина

Elysium - Элизиум

The Embrace - Обращение

Final Death - Окончательная Смерть

fledgling - Птенец

frenzy - Безумие

ghoul - гуль

haven - Убежище

herd - Стадо

Integrity - Целостность (Цельность? Рассудок?)

Kindred - Сородичи

kine - скот

Kiss - Поцелуй

Lick - Лизун

The Mane - Человек

The Masquerade - Маскарад

mortal - смертный

neonate - неонат

Predatory Aura - Аура Хищника

● - The Monstrous Beast - Ужасающий Зверь (не "Чудовищный")

● - The Seductive Beast - Соблазняющий Зверь

● - The Competitive Beast - Конкурирующий Зверь

poacher - браконьер

perversion - извращение

The Rack - Кормушка

regnant - регнант

Requiem - Реквием

revenant - Ревенант

VII (СЕМЬ)

sire - сир

thrall - раб

torpor - торпор (оцепенение?)

Traditions - Традиции

unaligned - отстранившийся

vessel - сосуд

Vinculum - Винкулум

Vitae - Витэ

Enticing (Merit) - Притягательность

Touchstone - Парагон (Опора? Точка опоры? Пробный камень? Напоминание?

Критерий? Привязка? Парагон - пресловутый "пробный камень" в химии, который действует примерно как лакмусовая бумажка.)

Detachment - Отчуждённость (Отчуждение?)

Mask - Маска (не Маскарад. Маскарад - это конкретная Традиция)

Dirge - Реквием (Натура? Буквальный перевод Dirge - Погребальная песнь. Пока лучшим вариантом являются "Реквием", хотя это вносит небольшую путаницу, так как в книге Реквиемом постоянно называется само существование вампира. Они не живые, они не живут, они ведут Реквием).[/b]

Skills - Навыки (не "Способности")

Примечание [2]: Панихида?

Примечание [3]: Слишком по-христиански. Вампиры Ведьминого Круга и Ордо Дракул не одобряют

Примечание [4]: Тогда мб Плач (мультитран выдает). Просто Реквием и Реквием - рИальнэ будет путаница.

Ты бесчеловечен сегодня...
Может, я никогда и не был и не буду другим...
Может, мы все становимся недобрыми в этом холодном тусклом мире, где всегда
происходит не то, что нужно.
... ты бесчеловечен сегодня.
Реймонд Чандлер, «Сестренка»

Введение

Чудовище никогда не осознает, что оно чудовище,
И чем больше в человеке от чудовища, тем меньше он это понимает.
Джордж Макдональд

Темы

Игра «Вампир» строится на контрасте. События развиваются в Море Тьмы (World of Darkness), где есть место и ослепляющему свету, и крошечной тьме. Персонажи стараются держаться комфортной полутьмы, но нельзя же прятаться все время. И да, они круто смотрятся в черном. Если будешь проводить ночи в своем укрытии, упиваясь собственной монструозностью, то однажды окажешься в западне, не сможешь прорваться через толпу, когда охотники вломятся в дверь.

Реквием + Маскарад

На что ты готов, чтоб выжить этой ночью? А как насчет завтрашней?
А после всего, что ты натворил, когда ты сыт, как ты будешь жить в мире с самим собой?
Что собираешься делать со своим проклятием, чтоб оно стоило всех тех грехов, что совершаешь?

Это Реквием.

Это лишь половина проблемы, однако. Смертные – это пища, но с ними же ты еще и встречаешься. Неважно, насколько бесчувственным ты стал, тебе придется с ними взаимодействовать. Как ты сохранишь связь с Человечностью, хотя бы притворно?

Это Маскарад.

Песня и танец не всегда идут в слаженно. Посвяти себя освобождению людей-грешников, и однажды для тебя может стать открытием, что они – единственные существа, которых ты понимаешь.

Старое + Новое

Основано в 1856. Так написано на табличке компании. Ее владелец тоже был основан в 1856, хоть его стильный костюм и опережает моду. Он – один из ваших. Акула, с которой вы плаваете.

Сородичи – настоящие хищники современной эпохи. Они подкованы в наших уловках, но у них за плечами сотня лет опыта. Ты – один из них. Что ж, поздравляем. Ты – похититель

детей, носитель мора, обезличенный собирательный образ монстра, высасывающего жизнь из родного города.

Благочестие + Богохульство

Как можно было докатиться до такого состояния? Ты была примерной девочкой, которую насильно вырвали из объятий рая? Или скверным парнем, который вернулся из могилы, потому что ад слишком хорош для тебя?

Пожалуй, немного и того, и другого.

Кто-то обманул смерть, чтоб вернуть тебя назад, и теперь тебе пора раздать долги.

Можешь отдаться вере и творить добро. Строй из себя филантропа. Прикинься супергероем.

А можешь смириться с тем, что обречен. И реально оторваться. Ссы на крест. Отжигай.

Пожалуй, немного и того, и другого.

Правда и Вымысел

ВАМПИРЫ ПЬЮТ КРОВЬ.

Кормление дает ни с чем не сопоставимый кайф – и нам, и нашим «любовникам». Кровь нас поддерживает, давайте просыпаться каждую ночь и окрашивать город в красные тона.

ВАМПИРЫ БЕССМЕРТНЫ.

Почти. Мало что может нам навредить. Солнце, огонь, пробить сердце деревянным колом, а потом снести голову серпом. В противном случае, годы тянутся бесконечным банкетом.

ЖЕРТВА ВАМПИРА СТАНОВИТСЯ ВАМПИРОМ

Если б не так, тебя б здесь не было. В большинстве случаев жертве нужна доза Крови, чтоб пробудиться. Но всегда есть место исключениям, и ты, черт возьми, не хочешь столкнуться с одним из них.

ВАМПИРЫ ОБЛАДАЮТ УЖАСАЮЩИМИ СИЛАМИ

Очень верно. Я могу переломать тебе руку, прежде чем ты соберешь кулак. Могу заставить хотеть себя поцеловать, когда я весь в крови. И я знаю парня, который может разнюхать твои грязные секретки по запаху пота на твоей коже.

ВАМПИРЫ НЕ ОТРАЖАЮТСЯ В ЗЕРКАЛАХ.

Не то чтоб мы не отражались. Скорее, вы никогда не замечаете наше приближение.

ВАМПИРОВ НЕ СУЩЕСТВУЕТ

Бедняжка. Вот ты. Вот я. А вот там ребята, которые просто смертельно хотят с тобой встретиться...

Как пользоваться этой книгой

«Кровь и дым: Хроники Стриков» – это обновленное переиздание игрового руководства «Вампир: Реквием». В ней вы найдете все по игре, начиная с основной концепции мира

мертвых и заканчивая описаниями вампирских столиц по всему миру. Вы также найдете полные правила игры за одного из Сородичей-вампиров, что населяют мир тьмы. И вы узнаете о Стриксах.

Стриксы – это жаждущие крови тени, которые развращают и порабащают мертвых. Они представляют собой жуткую, чужеродную угрозу, способную уничтожить вампиров и их сообщества как изнутри, так и снаружи.

Порой они лишь подталкивают одну из костей домино и смотрят, как остальные завалятся. Иногда они просто сносят все кости домино со стола, словно рассерженный ребенок.

Сородичи – это сексуальные вампиры поп-культуры, существа, несущие грацию, неистовство, похоть и страх.

Стриксы – это обгаренные кровью вампиры из фольклора, одержимые демонами трупы, отчаянно жаждущие как живых, так и проклятых. На протяжении всей истории, пока Сородичи пели свой Реквием и двигались в Пляске Смерти, Стриксы охотились за ними, сбивали их с пути и даже завладевали ими.

Главы

Глава 1: Кто мы этой ночью. Представляет пять кланов Сородичей — родовые линии вампиров, что таятся в тенях меж фонарей. Она также дает нам возможность заглянуть в их ковены — секретные сообщества монстров, действующих сообща ради познания, власти, а порой и спасения.

Глава 2: Ночное сообщество. Приоткрывает завесу, скрывающую тайный мир. Из нее мы узнаем, каково это – быть вампиром. Как выживать, как кормиться и, прежде всего, как обманывать. Мы узнаем о поведении Сородичей — о манерах, под маской которых они скрывают чудовище, что всегда таится внутри.

Глава 3: Законы мертвых. Приводит правила создания и управления персонажами Сородичей. Мы открываем свойства их крови, силы, которыми они владеют, и проклятья, которые могут их подорвать. Мы узнаем, как каждый вампир борется за свою величайшую ценность – за Человечность.

Глава 4: Правила ночи. Описывает систему ведения повествования, движущую силу, которая в игре «Вампир» используется для продвижения и детализации действия.

От расследования на месте преступления до того, как забить человека насмерть – все эти правила здесь.

Глава 5: Парламент Сов. Углубляется в знания о Стриксах. Мы разбираем их силы и слабости, странный цикл их не-жизни. Мы представляем ряд примеров Стриксов, которые смогут послужить антагонистами и катализаторами в ваших историях, а также приводим инструменты для создания ваших собственных.

Глава 6: Мир, в котором мы умираем. Экскурс по доменам Сородичей по всему миру. Какая тайная религия правит миссией в Калифорнии? Что за полу-призраков приняли в качестве клана в г. Роли 1) Что за новые ковены возникли в Токио?

Глава 7: Повествование. В ней речь идет об азах ведения игры по «Вампиру». Мы говорим о том, как использовать особенности персонажей для продвижения повествования вперед, даем поэтапные указания по второстепенным персонажам и столкновениям для ваших историй.

Приложение 1: Живые. Дает предписания для смертных персонажей по игре «Вампир». Мы также приводим ряд правил и множество средств для гулей, полу-проклятых спутников вампиров.

Приложение 2: Состояния. Дает удобную ссылку на пост-эффекты сверхъестественных способностей, а также иные правила.

Введение в игровое повествование

Вероятно, вы уже знакомы с повествованием или понятием ролевой игры. Но, как и вампирам, нам по нраву новые знакомства. Так что, если вы в этом новичок, давайте поговорим об основах.

В игре «Вампир», вы, разыгрывая сцены, ведете ключевую команду персонажей по мере их продвижения по Миру Тьмы, то есть по искаженному отражению нашего привычного мира. Это похоже на ТВ-сериал, нечто в духе сериалов «Во все тяжкие» или «Вероника Марс». Отдельные игровые сессии обычной продолжительностью от двух до четырех часов похожи на еженедельные эпизоды. Секреты будут раскрыты, отношения — проверены, а кровь — пролита.

От трех до пяти игроков берут на себя по одной роли каждый.

Вы будете принимать решения за своего персонажа — когда предаст лучший друг, вы продумаете схему мести. Когда другой вампир нападает, вы решаете, будет ли персонаж бежать, вступать в переговоры или применять внушающие ужас силы. И, что, вероятно, самое важное – вы расскажете о развитии его взаимоотношений с миром людей, из которого он был вырван.

Один из игроков, то есть Рассказчик, отвечает за описание персонажей, не принадлежащих отдельным игрокам, а также подачу вымышленных ситуаций, которые бросают вызов персонажам других игроков. Представьте, что это актеры второго плана в нашем воображаемом сериале: второстепенные персонажи помогают или противостоят основному составу, а приглашенные звезды недели, появляются, чтобы принести с собой просто уникальные неприятности.

Подкидывать испытания персонажам игроков – это забота Рассказчика. Он придумывает сцены, в которых игрокам приходится принимать решения под давлением конфликта и опасности. Рассказчик излагает ситуацию, затем другие игроки говорят, как их персонажи реагируют. Самый важный вопрос, который задает Рассказчик: «Что вы теперь будете делать?»

Когда персонаж действует, исход действия определяется броском пригоршни костей. Основы просты. Вы складываете несколько чисел из вашего листа персонажа(мини-досье) и бросаете соответствующее количество костей. Так вы узнаете, завершится ваше действие успехом или провалом и еще большими неприятностями для персонажа.

Хотя все игроки, за исключением Рассказчика, как правило, прикладывают все усилия для успеха своих героев, планирования способов, с помощью которых они могут добиться победы, накал событий и веселье зачастую достигают пика именно в моменты, когда дела идут скверно у главных персонажей. Опять же, вспомните телесериалы – в самых интересных эпизодах часто все идет из рук вон у главных героев, пока те не находят способ переломить ход событий. Тем не менее, Рассказчик должен давать персонажам возможность отыгрываться, а не просто непрерывно валить на них беды.

Задачи Рассказчика:

— Оживлять Мир Тьмы через его описание.

- Решать, где начнутся события и что будет происходить.
- Описывать персонажей, которые не принадлежат другим игрокам.
- Вовлекать каждого игрока и его персонажа в разворачивающиеся события.
- Ставить игроков в затруднительное положение, тем самым провоцируя интересные решения.

- Способствовать действиям персонажей игроков, при этом всегда оставляя место сложностям.

- Рассчитывать так, чтобы неудачная комбинация костей влияла на историю, но не ставила на ней крест.

Задачи Игроков:

- Создавать своих индивидуальных персонажей в качестве членов команды.
- Решать, какие действия предпримут их персонажи.
- Принимать решения, которые способствуют накалу событий и двигают повествование вперед.
- Выявлять сильные и слабые стороны своих персонажей.
- Бороться с трудностями, которые вводит Рассказчик.
- Развивать личности и способности своих персонажей во времени, раскрывая личные истории в рамках общего игрового повествования.

Задачи каждого:

- Давать другим игрокам шансы проявить способности персонажей и раскрыть личные истории, будь то, демонстрируя сильные или слабые стороны.
- Вносить предложения касательно истории и действий, имея в виду, что персонажи – это прерогатива игроков, которые ими управляют, а Рассказчик должен время от времени подкидывать неприятности.

Источники вдохновения

Вот некоторые книги и фильмы, которые создают настроение для игры в «Вампир».

Вампирская тематика

Роман Чарли Хьюстона «Мертвее не бывает»: Наиболее примечательная особенность этого произведения и его сиквелов – это то, что каждая книга является завершенной детективной историей, которая была бы хороша и без вампиров, но при этом трудности вампира как центральной фигуры становятся неотъемлемой частью каждого повествования. В центре сюжета борьба крутого парня в поделенном на вампирские фракции Манхеттене. Очень похоже на ковены в игре «Вампир». Хьюстону поразительно удается подать Манхеттен как целый мир.

«Кармила» Джозефа Шеридана Ле Фаню: История вампириши, которая внедряется в человеческие дома, используя потребность подростков в общении, подстраиваясь под ситуацию на протяжении десятилетий. Идеальная история Маскарада, а порой и жгучая, сексуальная история о любви и боли.

«Голод» Уитли Стрибера или экранизация Тони Скотта: Книга, сочетающая великолепные исторические отсылки с включением вампиров как убийц, которым приходится избавляться от тел и превращать свои жилища в крепости. Фильм показывает сексуальных вампиров, испытывающих пределы бессмертия. Нотки Реквиема вы уловите и в книге, и в экранизации.

«Почти стемнело» режиссера Кэтрин Бигелоу: Мрачная и чудовищная сторона сущности проклятых подана с такой откровенностью, как, пожалуй, больше нигде. Также прекрасный пример того, как можно интегрировать дух местности – в частности, Американские просторы – в ваши хроники.

«Ночные наркоманы» режиссера Лоренса Пирса: Сюжет четко фокусируется на еженощной борьбе вампиров с собственным голодом. Режиссерское видение Лондона с сомнительными стрип-клубами, случайными связями и убийствами на почве ревности создает мрачную, интимную обстановку, подходящую для Мира Тьмы.

Невампирская тематика

«Кирпич» режиссера Райана Джонсона: Современная детективная история, действие которой разворачивается в школе Лос-Анжелеса. Сперва все походит на запутанную мистику, но на деле оказывается простой историей о любви и алчности. Идеальный материал для Реквиема. «Обед – это сложно. Обед – это множество вещей».

«Глубокий сон»Рэймонда Чандлера. Мы бы также посоветовали «Сестренку» или «Прощай, моя красавица».Чандлеровское понимание причин, по которым люди совершают ужасные поступки, просто великолепно. Его язык настолько хорош, что мы даже не будем пытаться его передать. Однако, автору удастся сделать еще кое-что стоящее упоминания: он вдохнул жизнь в Лос-Анжелес. И он его ненавидит.

«Экстази»Дага Лаймана:Фильм о том, каково быть молодым и интересоваться всем подряд — от отчаянных азартных игр до потрясающего кайфа, от страшных трагедий до отжига нон-стоп. Субкультура тусовщиков смотрится несколько несовременно, но нам это и неважно.

В целом, фильмы о бесшабашной молодежи в беде отлично подходят для игры «Вампир».

«Катя из панк-группы» Саймона Логана: Криминальная повесть в стиле городской панк, действие которой разворачивается где-то на пост-советском пространстве. Мрачные панк-исполнители, наркоманы, копы и наркоторговцы идеально подходят для создания персонажа для игры «Вампир». И подача тоже весьма тонкая.

Книги издательства «White Wolf»

В этой книге есть все, что вам потребуется для игры, но за годы мы опубликовали много других книг по теме «Вампир», которые могут улучшить вашу игру.

«Базовая книга правил игры по Миру Тьмы» (TheWorld of Darkness Core Rulebook) и ее обновление «Хроники бога-машины» (TheGod-Machine Chronicle) дают еще больше правил и примеров, а также уникальных сведений. Обновление «Хроники бога-машины» выложены в бесплатном доступе.

Книги по кланам больше углубляются в родовые отношения проклятых. Поданные в виде подборки фрагментов, написанных как бы от лица вампиров и людей, они вдыхают жизнь в Мир Тьмы, наполняя его яркими, хоть и порой кровавыми, подробностями.

Книги включают:

- Книга клана Вентру: Лорды проклятых
- Книга клана Дэвов: Поцелуй суккуба
- Книга клана Гангрел: Дикость и мрак
- Книга клана Мекхет: Тени во мраке

● Книга клана Носферату: Зверь в поисках крови

Антология «Хроники Стриксов» повествует о дюжинах столкновений между Сородичами и их антагонистами. Этот сборник историй не только хорош сам по себе, но и работает хорошим источником Стриксов-антагонистов для вашей игры.

«Город проклятья» (Damnation City) — определяющая настольная книга по созданию собственного города по Миру Тьмы.

Это полный пакет примерных районов, локаций и смертных, а также примеры правителей и систем для отыгрыша политических моментов. Это неоценимое подспорье для любой хроники Мира Тьмы, будь то по «Вампиру» или чему-то еще.

В диких землях нет церквей (часть 1)

Чао

Я пробиралась мимо старой заброшенной церкви под совсем молодой луной, размышляя, стоит ли мне теперь опасаться укусов змей, когда набрела на первое надгробие.

О Боже, Джек, у тебя извращенное чувство юмора.

Да тут их целая дюжина, если приглядеться. Будто участники небольшого давнего собрания возвышаются над морем ползучих сорняков. И Эди где-то там.

Его указания не были настолько точны. Южнее по 95ой, и я пойму, когда буду на месте.

Четыре часа спустя, я добралась до крохотной, исписанной граффити хибары со сломанным замком. Пришлось сдержаться, чтоб не постучать. Внутри никого. Несколько сломанных складных стульев, куча битого стекла, мумифицированная крыса на стропилах и стреляные гильзы, которые, судя по виду, появились сравнительно недавно, что внушало мне некоторое беспокойство. Никто, однако, по трассе не приближался. Машин вообще не было. Кроме моей — на холостом ходу у единственного источника тени на 40 миль. Я осторожно обошла хижину – никаких звуков, кроме писка в траве. Какой-то древний животный инстинкт заставил меня передернуться.

Участок перекопанной земли, желтоватой и сухой, был отмечен брошенной лопатой. Я неуверенно потыкала лопатой в землю. Как глубоко он ее прирыл? Предполагалось, что она сама выберется? Что она сможет вспомнить?

Я старалась быть терпеливой. Возможно, было бы лучше, если б она поднялась сама. Так что я стояла над ее...телом... полагая, прислушиваясь к шороху травы где-то целую минуту, прежде чем не выдержала и нырнула в ее неглубокую могилу. Я шептала и кричала, убирала землю с ее глаз и тупо ее трясла. Ничего. Она просто лежала. Неподвижно. Песок в обесцвеченных волосах. И я запаниковала.

Может... может, она просто слишком голодна?

Я дотащила ее до машины и положила на заднее сидение. Сунула ей в рот пакет и не смогла не поморщиться от щелчка, с которым мне удалось разжать ее челюсти. Но кровь просто вытекала и медленно впитывалась в обивку. Если б только меня еще могло тошнить.

Окей, теперь без паники. Я как-то должна была это исправить. Я знавала парня, которому довелось однажды спать. Он сказал, что кровь обычно срабатывает, если...ты понимаешь, все слишком затягивается. Он же имел в виду человеческую кровь, верно? В смысле, мы можем круто попасть, если это, ну, ты понимаешь, нечеловеческая. А это вообще сработает? Боже, я не знаю.

Она прибьет меня, если это сработает. Как раз очнется, чтоб меня убить, если сработает. О, Боже, Эди. Мне так жаль, но мы больше не можем ждать.

Я вскрыла вены на запястье и сжала кулак.

Прошли две, казалось, долгие секунды, прежде чем она начала слабо шевелить руками. О, слава Богу. Но когда она начала притягивать меня ближе, я грубо отняла руку. Боже, дай мне сил, она надула губы. В последний раз я была так смущена еще при жизни. Я кинула ей несколько пакетов с кровью и перебралась на переднее сидение. Ее вспышка уже заставила меня чувствовать свою вину. Узы крови не работают в обоих направлениях. Мне б пришлось взять немного у нее. А это неправильно. Отлично, мы обе теперь залились румянцем, а она смотрит на меня так, будто и вспомнить не может, что должна на меня за это злиться. А момент совершенно неромантический, мы ведь бежим.

Уже в машине, по дороге на север, я, наконец, вспомнила свой вопрос: «Эди, что случилось по дороге в Вегас?»

Глава 1: Кто мы этой ночью (100%)

Ты не одинок ночью. Никогда не был. Порой мы были настолько близки к тебе, что ты чувствовал наше дыхание на шее – если мы еще дышали. Нам принадлежат тени меж фонарями. Ты по-прежнему не одинок. Мы все в равной мере связаны друг с другом кровью, поколениями и древними династиями. Нашими кланами. Нас также связывают традиции или их нарушение. Наши кованы. Семья и сообщники, общество монстров, ожидающих гостей на ужин. Вот кто мы этой ночью.

Кланы

По крови мы разделяемся на пять проклятых линий, при этом проклятие переходит от Сира к обращенному.

Каждый занимает свою ячейку. Совратитель, мастер выживания, тайный наблюдатель, ночной кошмар, хозяин.

Некоторые говорят, что однажды мы все были едины, были все детьми Матери Чудовищ, которые в течение столетий развивались разными путями. Я так не думаю. Я полагаю, что проклятье всегда внутри каждого из нас. Царапни – или кусни – любого достаточно глубоко, и ты выпустишь Чудовище.

Мы – чудовища с разными лицами.

Но все мы – Сородичи, ведь когда-то мы были людьми.

Дэвы

Ради кого умрешь

Он тебя предупреждает. А ты все равно это сделаешь. Вы оба об этом знаете. Глаза, как реклама на ТВ, что ввергает тебя в долговое рабство. Голос, словно зажор фаст-фудом, когда ты с каждым кусочком все больше себя убиваешь. Желание. Все счастье, что у тебя было, оборачивается желчью. Ты улыбаешься. “Да,” — говоришь ты. “Еще,” — ты повторяешь. “Все, что угодно.”

Нечто смертоносное приближается. Не тем оно опасно, что сильно – а ведь оно адски сильно. Не тем опасно, что стремительно – а ведь, Боже, оно стремительно! Оно опасно тем, что жертва видит в этом нечто прекрасное. Жертва хочет быть поглощенной. Эти мертвецы завораживают, точно био-свечение в непроглядной тьме. Они как дым в зеркалах. Они как светящаяся орбита на оси, влекущая в пасть с хрустальными клыками.

Дэвы – сплошной соблазн и воплощение. Они воплощают социальный ужас вампиризма куда полнее, чем любой другой клан, потому что эксплуатируют потребность смертных утолять голод бессмертных. Они – это эксплуатация. Они не столько скрываются, сколько облачаются в образ, созданный ими же из красоты и шарма. Они вбирают в себя представление о том, кем мы хотим стать, и кого хотим поиметь.

Искусители восстали из липкого мускуса древнего мира. Разливы рек доводили жаждущие долины до пенного плодородия. Давние ночи пульсировали музыкой капищ. Жрецы и жрицы практиковали искусство любви за подношения — близкое общение промежности и хера. Не было разницы между демоном и богом, сексом и служением. Вот где-то среди них и взяло свое начало проклятье Дэвов. Они проявились в то время и при тех обстоятельствах, когда верования позволяли напрямую творить с вами ужасные вещи. Но

мир поменялся. Изменилось само понятие Бога с заглавной «Б». Не имея возможности и дальше оставаться богами, Дэвы стали суккубами и инкубами. И снова мир поменялся. Теперь, когда быть демоном уже непрактично, Дэвы стали духами времени. Они – ходячие мертвецы, олицетворяющие тенденции будущего. “Я буду сопротивляться будущему.”

Возьмем, к примеру, королеву выпускного. Юная Белая Леди. Она плывет от выпускного к выпускному — блистательный городской миф подросткового круга. На исходе ночи она выбирает одного счастливчика королем или со-королевой. Она могла бы служить аллегорией опасностей и восторгов зарождающейся подростковой сексуальности...если б ее, конечно, такие абстрактные понятия волновали. Ее платье пропитано скотчгардом¹.

Рассмотрим Байроновского поэта. Он водится где-то на вечерах открытого микрофона и писательских семинарах. Это водоворот из запаха жженого кофе, полу-ухмылок и потрёпанного шарма. Он всегда знает, что сказать, у него наготове критическое замечание или комментарий, который просто снимет все блоки на пути твоей креативности. Если он говорит, что у тебя есть потенциал, всякий голос сомнения умирает. Ты станешь художником! Но неуверенность вновь закрадывается, когда его нет рядом. Ты страшишься его разочаровать.

Посмотрите на призрака социальных сетей. Он плавает в богатых пропитанием водах личных объявлений и сайтов знакомств. Он способен уловить каплю отчаяния на огромном расстоянии от экрана к экрану. Он примеряет имена пользователей, как маски. Устав бомбардировать живых сверхъестественным влиянием, он теперь играет на струнах словами издали. Он всегда печатает то, что нужно. Он выдает отличный текст. Встречи неизбежно случаются, но кому потом какое дело, если чей-то интернет-профиль замирает?

Видите этот пантеон? Как вы попали в ВИП-зал? Все сюрреалистично. Одурманивает. Ностальгия зудит, как ложное ощущение ампутированной конечности. Все эти смутно знакомые лица. Не люди. Архетипы. Видения со страниц журналов, пинапа и рекламных щитов вплоть до столетней давности. Когда смолкла музыка? Ковбой Мальборо, девушка-американская мечта, Клепальщица Розы² и все остальные пристально смотрят на тебя, бездвижные и извечные.

Пусть другие кланы подкрадываются и перемещаются перебежками. Дэвы гордо несут свое проклятье. Они протанцевали через столетия, точно Мадонна и вавилонская блудница вместе. То, чего мы хотим, — это то, чего опасаемся. Они – идеальные хищники. Они – безупречный образец. Если б только не становилось с каждым разом все трудней и трудней наслаждаться. Стимул заполняет дыру, но он же и раскрывает ее все шире. Тем не менее, Искусители никогда не прекратят стремиться. Они знают, что если не ты, то тебя. А с Дэвами второе никогда не случается.

Почему ты хочешь быть одним из нас

Ты двигаешься со впечатляющей скоростью. И при этом великолепно смотришься. Ты ходишь по лучшим тусовкам, неважно, кем для этого тебе приходится быть — харизматичным лидером культа, рок-звездой или гребаным Брюсом Уэйном. У тебя власть над всеми, кто когда-либо отверг тебя при жизни. Ты играешь людской уязвимостью, вдыхаешь бренность бытия, точно клевер. Тебе даже нет нужды брать – ведь все и так дают.

¹ грязеотталкивающий защитный спрей — прим. О. Петриченко

² икона США, представляющая женщин, работавших на заводах Второй мировой войны — прим. О. Петриченко

Но ты можешь и взять, если захочешь. Простое понимание того, что можешь кого-то разорвать голыми руками, уже само по себе достаточно будоражит. Обычно.

Почему тебе стоит нас бояться

Искусители предлагают тебе то, чего ты сам хочешь, но истинное их зло в том, что они действительно тебе это дают. После тяжелого расставания хочешь поплакать у кого-то на плече? Дэва подставит свое. Отчаянно хочешь снять вон того длинноволосого парня? Он с тобой переспит, не волнуйся. Все чего Дэва хочет в ответ — почувствовать твою шею под своими зубами. Дэвы контролируют один из краеугольных камней человеческого несчастья – желания и проклятую пустоту, что остается после того, как мы получили то, чего хотели.

Почему нам стоит бояться самих себя

Подобно людям, что ищут секса, умышленно избегая любви, Дэвы полностью изломаны собственной нацеленностью. Они гонятся за тем, что позволяет им чувствовать себя живыми (кровь, секс, еда, которой их все равно вырвет позже), в ущерб тем факторам, которые наполняют жизнь людей смыслом и стабильным счастьем. Богам не стоит завидовать своим служителям.

Происхождение клана

- Инанна, богиня войны, умертвила свою служанку Лилит, которую еще называли Блудницей, Презренной и Змеей-Искусительницей Эдема. Затем Инанна познала раскаяние. Она выкупила Лилит у сов подземного мира. Хотя находятся и те, кто говорит, что сделка была нечестной. В своих inferнальных снах потомки Лилит слышат, как совы-предвестники беды причитают: «Нам задолжали. Мы уже идем».
- Виттова пляска косила Европу на протяжении столетий. Историческая документация весьма полна — официальные отчеты и свидетельства хирургов, священников и должностных лиц. Мор распространялся с невиданной скоростью. На смену одному танцору приходили десятки и сотни. Они плясали сутками, пока не падали в изнеможении. Кто-то плясал, пока не ломал ребра. Кто-то затанцовывал себя до сердечного приступа или инсульта. В процессе они визжали, смеялись или рыдали. Некоторые пели. По словам свидетелей, они носили «странные пестрые облачения» и «держали деревянные палки». Кто-то выступал обнаженным, непристойно жестикулировал и даже сношался на улице. Некоторых бесили те, кто отказывался плясать. Они неистово реагировали на красный цвет и туфли с заостренными носами. Некоторые заявляли, что их ужалили или укусили, а пляска помогает выводить яд из крови. Священнослужители проводили обряды экзорцизма. Врачеватели пускали пациентам кровь. Массовая истерия? Отравление алкалоидами спорыньи? В одной деревне насчитали 50 летальных исходов. Но никто не подсчитывал тела, что продолжали плясать после смерти. Они не слышали, как кто-то лихорадочно отбивает такт в неглубоких могилах. Есть женщина в монастыре под Страсбургом. Ее так заводит красный цвет. Она все еще пляшет с 1518 г.
- Однажды в полночь темноволосая принцесса с белоснежной кожей, самой светлой во всем королевстве, проснулась, захлебываясь криком. Ее мачеха вырезала и сожрала ее сердце. Но принцесса снова пробудилась следующим вечером, как и все ее потомки пробуждаются каждую ночь. Как всегда, сжираемые потребностью заполнить зияющую пустоту в груди, вечно голодные.

Прозвище: Искусители

Стереотипы:

- Гангрел: Дорогого стоит упорство, с которым они преследуют жертву. Это, должно быть, изматывает.
- Мекхет: Они считают нас плоскими, в таком случае, сами они вообще вогнутые.
- Носферату: В целом, приходится признать, что играть на любви – куда более жестоко, чем щекотать нервы страхом.
- Вентру: Только позволишь им достичь нескольких из их инфантильных целей, и они уже считают, что вновь побеждают.

Клановый порок (Проклятье распутства): Вы во всем улавливаете вкус романтики, но больше всего в крови. Смертные – не просто пища. Вы ими одержимы, и эта фиксация нарастает с каждым глотком. Отпей больше одного раза у любого смертного – и ты рискуешь эмоционально привязаться к жертве.

Излюбленные атрибуты: Ловкость или Манипулирование

Дисциплины: Стремительность, Величие, Могущество

Как создать монстра

Какие бы цели Дэвы ни преследовали, они это делают с потрясающей страстностью. Преследование чаще носит социальный характер, но также может оказаться и физическим или интеллектуальным. Как бы то ни было, им нужны зрители. Искусителю не обязательно быть откровенно публичным, но ему точно нужны взгляды, чтобы отражать его устрашающее совершенство. Отстраненный, увлеченный решением загадок гений, хоть и жаждет тайн, тоже нуждается в признании своей гениальности. Дэвы процветают на стыке с человечеством. Они не столь великолепны в вакууме. Их проклятье требует отдачи, признания, обычно даже в большей степени, чем у других кланов.

Подход к выбору Атрибутов и Навыков един. Вдумчиво выбирайте специализацию по Навыкам, поскольку один из этих выдающихся навыков наверняка и привлечет внимание сира вашего персонажа. Вся предыстория этих отношений может расцвести на почве одной из этих черт.

Социальные навыки редко становятся отстающей категорией, поскольку Дэвы оттачивают мастерство общения с родичами.

Они редко теряют человека в себе под напором Зверя по причине изоляции. Это как раз те вампиры, что более склонны культивировать Эмпатию. Однако, у них есть склонность подхватывать самые скверные привычки людей. В большей мере, чем остальные сородичи, они понимают тонкие нюансы боли, которую причиняют они как социальные хищники. Это просто еще один путь к Зверю.

Задайтесь вопросом, насколько ваш персонаж будет опираться на Величие. Если оно для него будет приоритетным, тогда вам понадобится Присутствие и Манипулирование, а также Эмпатия. Стремительность не требует специфического выбора Атрибутов или Навыков, но действует подобно бонусу Могущества на умение прыгать, который появляется на основании параметра Силы.

Многие Дэвы пользуются сногшибательным видом, чтобы сильнее привлекать взгляды. В своем павлиньем великолепии они подобны птицам в венце Гермеса. В отличие от других смертоносных хищников, они эффективней действуют на виду. Однако, благодаря владению Величием, Дэвы могут заставить любую внешность работать: простая одежда приобретает гламурный вид, обноски – стиль грандж и хиппи.

Некоторые Дэвы перестают волноваться о своей внешности, и каким-то образом такое безразличие делает их еще более привлекательными. Некоторые специально заходят так далеко, чтобы бросить себе вызов диссонирующими элементами одежды, которые они поспешно схватили в секунд-хенде. Это усиливает их сверхъестественную ауру и превращает в носителей сумбурной крутости Тайлера Дёрдона. Вне зависимости от одежды, наметанный глаз всегда определит Дэва по движениям. Дэвы всегда в движении. Даже самый неуклюжий смертный может обрести змеиную грацию после пробуждения в качестве Искусителя.

Участие в ковенах

Картианское движение: Дэвы – это глас революции. Их язык делает это поистине заразительным, превращает забастовки в неуправляемый огонь. Искусители – это вербовщики революции. Активисты из других кланов знают, что им нужен по меньшей мере один Дэв среди своих. Искусители хорошо питаются среди картианцев, поскольку поглощают и кровь, и страсть в равной мере. И остальным тоже легче питаться, когда Дэвы поблизости. А когда политику перемен приходится насаждать жестокостью, кто еще столь ужасающе стремителен и силен настолько, что может дробить кости?

Колдовской Круг: Некоторые из искусителей имеют в Колдовском Круге наиболее серьезный вес при голосовании. Они играют роль мудрого жреца, который удерживает всех вместе. Присутствие Дэв придает ритуалам грандиозность, духовным аспектам – больший реализм, а духу дикой охоты – большую осязаемость. С ними проще верить. Как менады, они вдохновляют на разнузданные удовольствия. Они возвращают романтику расчленению. За кем еще в иступленном подражании идеальному вампиру, как за примером, будут готовы идти остальные?

Инвиктус: Дэвы отлично действуют в центре паутины. Они знают, как дергать за ниточки. Они четко улавливают все вибрации. Их великолепие придает оттенок правомерности вежливым ритуалам и куртуазным замашкам Первого Сословия, что хорошо работает для отвода глаз от шантажа и ударов в спину за бархатными портьерами. А кто властвует над подавляющими эмоциями, которые нами всеми управляют? Кто в короне так эффектно смотрится?

Ланцеа эт Санктым: Бессмертные страсти Дэв могут извратиться в религиозный экстаз пугающей интенсивности. Их служения омывают прихожан, как приливной волной. Они так долго сидели и на правом, и на левом плече человечества. Кто еще в действии так походит на ангелов или суккубов? Кто точно знает точку соприкосновения божественного с извращенным? Кто так близко знает грешников? Кто лучше совратит грешников, чем Искуситель?

Ордо Дракул: Орден плохо подходит большинству Дэв. Однако, те, кто все-таки входит во вкус, буквально подсаживаются, как смертные на пластическую хирургию. Боль, опасность и выход за пределы. Больше! Всегда больше. Эти Искусители готовы содрать собственную кожу, чтоб узнать, на какие святотатственные проклятья они способны. Они, как харизматичные гуру, материализуются подле подпольных бойцовских рингов. Они – лидеры культа, способные побудить своих последователей творить неопишное ради познания. А кто завидует смертным и все-таки хватается за собственное бессмертие? Кто готов на все, чтоб получить и то, и другое?

«Я и песнь сирены, я и острые скалы. Столкнись со мной.»

Гангрел

Те, кого не можешь убить

Дело не в вое. Дело не в когтях, не в глазах, отливающих жидким металлом, не в инстинктивной команде мозга «Беги, беги, беги!». Дело в трансформации. Как в трэш-овом ужастике, только в обратной перемотке. Огромный монстр съезжился – морда сплющилась, клыки втянулись до размеров жемчужин, мех ушел, уступив место непристойной обнаженности. Маленькая девчонка с грязными ногами с улыбкой приближается к тебе. Вот в чем было дело. Десять тысяч зверей готовы вырваться из ее живота, будто из-за театрального занавеса в ночь премьеры. Вот почему ты уссался и лишился рассудка.

Нечто смертоносное приближается. Оно приходит издали, оттуда, где исход отрезает все пути. Это брат сов и компаньон пугалам. Нет спасения. Ты попытаешься убить его, а оно не умрет. Ты попробуешь убежать, а оно будет преследовать тебя на всех четырех. Ты попытаешься скрыться, но оно вхоже туда, куда другие монстры страшатся ступить. Запрешься в башне или в подвале, а оно придет на крыльях ночи или вползет ненасытным дымом. Ты взмолишься пред его человеческим лицом, а оно лишь усмехнется и скажет: «Тот, кто превратил себя в зверя, избавился от страданий человеческой жизни». Так и умрешь, гадая, кого же монстр процитировал.

Гангрелы – мастера выживания. Они близки к Зверю, близки до неприличия. Они первобытны. Нет. Они просто дикие! Живучие. От того, что должно бы нанести ужасающие раны, просто отмахиваются, ведь оружие не причиняет вреда их мертвым телам. Они здесь, и ты ни черта не можешь с этим поделать. Куда больше, чем другие кланы, они служат напоминанием о величайшей лжи Дьявола: «Поздравляю, вы вырвались из пищевой цепочки!»

Откуда они появились? От***ись. Понятно? Спроси еще, откуда солнце взялось. Или луна. Или Эхидна, Баба Яга и Энкиду. Вся их история в расстоянии от их острых клыков до твоей глотки. Это остервенелое, влаивающее «Сейчас-сейчас-сейчас!» Все еще хочешь историй? Лучше вали прогуляйся. По скоростным автострадам, трассам, через изгороди, тропками и по кукурузным полям, красивым, мрачным и многозначительным. Читай руны на древних камнях. Загадки на стенах в тоскливых узких проходах между домами. Фрагменты эпоса, выцарапанные на автоматах с презервативами в туалетах на заправках.

Ищи устные предания, что разносит болтливая толпа. Спроси мертвого наркомана о той черной собаке, что поломала ему весь кайф. Спроси о Нечестивой и ее воронах. Среди Гангрелов больше легендарных страшилищ «на душу населения» по сравнению с другими сородичами, и это факт. Они – голоса на болотах. Они – жаждущая земля. Они – причина, по которой люди открыли огонь. Они – рты на всепожирающем пути.

Рассмотрим сказительницу. Как дивная птица, летает из города в город. Останавливается в парках, лесных заповедниках, парках, больницах и кафетериях при школьных драмкружках. Лучшее место всегда остается за рассказчицей. Как умелый оратор, она специализируется на историях о призраках. В октябре у нее самый сезон. Она путешествует, рассказывает и собирает истории. Она публикует сборники фольклора. Но некоторые городские легенды, те самые, что складываются в пазл, она не раскрывает. С ними она приходит в свое жилище, чтобы записать на стенах и потолке. Лежа на полу, она охватывает это все расфокусированным взглядом. В линиях и пересечениях этих записей она начинает усматривать узор. Она облизывает губы и жаждет вычислить места спячки неких древних.

Посмотрите на гендиректора. Говорят, что у успешных бизнесменов в характере есть что-то от социопатов и хищников. Он как Шер Хан в костюме-тройке. На самом-то деле, правила не изменились. Сожри или будь сожран. Алчность – это хорошо. Небоскрёб – это еще одни джунгли, в которых он властвует по всем этажам, пометив их собственной кровью. Он знает обо всем, что происходит в его джунглях. Каждый шакал и леопард кланяется ему. Как они все кричат, рычат и воют. Иногда то, что изначально было метафорой, приобретает буквальный смысл. У него просто уйма костюмов. Но он их скидывает точно зверь в линьке. В пентхаузе в его апартаментах есть целая гардеробная, в которой костюмы выстраиваются в ряды, подобно акульим челюстям.

Взгляните на утопленников. Озеро – популярное место для отдыха, но о нем ходят истории. Смотриатели не знают, почему олени иногда спонтанно прыгают в воду и никогда не появляются вновь. Порой, когда некоторые всматриваются в свое отражение на воде, вместо себя видят чужие бледные лица. Ночные купальщики иногда замечают, что их товарищи вдруг застывают в воде, взгляд их стекленеет, рот распахивается, а кожа становится бледней. Иногда во время таких приступов купальщики становятся взбудораженными и буквально возбужденными, но им всегда слишком неловко рассказать об этом друзьям. Они просто глубже опускают ноги в озеро в надежде на еще один укус.

Пусть другие кланы бьются и страдают над эзотерической загадкой что же значит быть монстром. Гангрел предлагает нечто более незамутненное. Мощь без вины. Похоть без колебаний. Другие кланы нуждаются. Всегда нуждаются. Нуждаются в убежище, в слушателях, в уединении, в заведениях смертных или в тайнах. Гангрелы берут, что хотят. Все, что им нужно, заперто в бесконечном потенциале их ужасающей плоти.

Почему ты хочешь быть одним из нас

Когда ты в другом клане, ты все время боишься своего внутреннего Зверя. Ой, он меня втянет в беду. Ой, он убьет моих близких. Ты постоянно, блять, ноешь. Нет. Если ты Гангрел, тебя ничто не остановит, да и ты сам не захочешь остановиться. Вместе с тобой бегут дикие звери, более того, ты сам можешь скинуть покров человеческой плоти и стать одним из них.

Почему тебе следует нас бояться

Помнишь эту тему, что нас нельзя остановить? Так мы серьезно. Зверь нападает, ты разряжаешь в него последние три пули, а он не умирает, не останавливается, не отступает. И да, он привел с собой друзей. У ночи тысяча ртов. Попрощайся со своими внутренностями.

Почему нам стоит бояться самих себя

Ты сам – большая ценность. Уступая или даже используя Зверя так, как это делаем мы, значит жертвовать собственным «я» в пользу внутреннего голода. Даже наши тела нам больше не принадлежат, когда мы отращаем гротескные когти или обращаемся в туман. Дело не только в сознании, это в наших жилах. От Зверя нет спасения – ни у нашей жертвы, ни, собственно, у нас самих.

Происхождение клана

- Ехидна! Мать чудовищ. Твои дети зывают к твоему имени! Но не так уж громко. Весь мир – твоё чрево. Все твои дети – эмбрионы песчаных акул, что охотятся и пожирают друг друга во мраке утробы. Все, что останется, перерастет в новый жизненный цикл.
- В пустынных землях за пределами Римской Империи варвары вступали в связь с неистовыми богами. Чудовищные потомки этих соитий жаждали крови, а один из

них подкормился от Гнея из Вентру. Кровь Лорда отравила существо, и оно стало таким же, как он – хищным Сородичем своего рода.

- Болота долго хранят воспоминания. Обломок тающего ледника формирует озеро. Нечто доисторическое поджидает в глубине, нечто прошедшее тысячи миль в ледяном саркофаге. Нечто способное извлечь кислород из стоялой воды, душащее рыбу. Нечто, побуждающее людей древности бросать ему в пасть жертвы, а затем консервирующее эти тела в вязкой некромантии, окрашивая эту плоть в воде в цвет крепкого чая. Первый болотный мертвец прорвался через плацентарный слой сфагнового мха и дрожащей земли. Только смерть способна насытить его. Он сохраняет некоторые из поглощенных тел, маринуя трупы в черной болотной воде, что течет в его венах.
- Однажды темной ночью охотник дал волю своему горию в лесу. Он подвел свою королеву. В позоре и отчаянии, он решил отдаться на волю стихий и лег бездвигно, точно мертвый. Когда лесные существа собрались клевать и глодать его плоть, он не сопротивлялся. Солнце очистило его кости от остатков плоти, а земля поглотила их. Много, много ночей спустя земля изрыгнула его. Когда его потомки зовут, лесные обитатели отвечают, ведь в утробе всякого из зверей есть частичка древнего, а весь мир – это машущее крыльями, ковыляющее, ползущее кладбище – дикое отныне и всегда.

Как создать монстра

Все Гангрелы прекрасно выживают. Либо быстро приспосабливаются, либо устилают землю собственным прахом. Но не все Гангрелы – это альфа-особи. Одни бродят по улицам, подобно собаке с самой внушительной пастью. Другие крадутся и таятся, как мусорщики. Третьи обретаются поблизости, меняясь, как хамелеоны. Некоторые Гангрелы проходят через несколько этапов на своем порочном пути Реквиема.

Дикарь во многом определяется окружающей средой и ситуацией. Стереотипный Гангрел отдает приоритет физическим атрибутам и навыкам, при этом куча пойнтов идет на Выносливость, Выживание и Рукопашную (драку). Но есть возможность для некоторой вариативности. Дикарь, который выживает благодаря угрожающему рыку и бахвальству, может отдать предпочтение социальным атрибутам в первую очередь, набрав по параметру Устрашение. Смекалистый гангрельский койот может выживать благодаря острым Ментальным Атрибутам, а также Скрытности и Воровству.

Возможно, он плавает в водах политики, ухватившись за более влиятельных монстров, точно рыба-прилипала. Лытит окружающим, используя высокие баллы по Манипуляции и Убедению. Одни Гангрелы быстро прощаются с собственной человечностью, чтобы стать более совершенными хищниками. А иные Гангрелы практикуют мимикрию в человеческую среду, доводя это умение до уровня искусства с целью, опять же ж, стать более совершенными хищниками.

Если ваш персонаж будет очень форсированно использовать Анимализм, вам потребуется для начала Анимализм и Знание зверей, а по мере развития нужно будет набирать по Присутствию и Устрашению.

Зверь Гангрела проявляет себя более явно, чем у представителей остальных кланов. Это проявление происходит через дисциплину Превращение и имеет уникальный характер у каждого из Дикарей, что позволяет игроку дать волю креативности. Каков ваш Зверь? Хладнокровная рептилия? Или морской хищник, вроде акулы или леопардового тюленя?

Комфортно ли ему под землей или в сплетении аллей, как крысе? Может быть, он больше походит на летучую мышь или хищную птицу, и ему по нраву смотреть за землю с большой высоты? Он может вырываться наружу в виде волка или медведя. А может ржать, как безумная гиена. А, возможно, в нем и химерический сплав существ. Выбирайте стиль своего Зверя и работайте с Рассказчиком, чтобы наиболее полно проявить зверя через Превращение. Подумайте, когда герой не использует способность менять облик, какие черты в его поведении едва уловимо выдают его натуру?

Прозвище: Дикари

Стереотипы:

- Дэвы: Смотрите, как павлин сжирает собственные крылья, чтобы себя усмирить.
- Мехет: Дрожащие Тени всегда наблюдают. Потому мы просто рыскаем там, куда они страшатся зайти.
- Носферату: Покинутые, незавершённые скульптуры ленивого Зверя.
- Вентру: Эй, братец, ты в курсе, что продержишься не дольше термитника? Мне становится не по себе глядеть в разверзнутую пасть вечности.

Клановое проклятие (Проклятие дикого зверя): У большинства сородичей Зверь пребывает в летаргии под гнетом комплекса Реквиема. Но вы со своим Зверем просто закадычные друзья. Он восстает и вырывается из-под вашей кожи, чтоб защитить тебя от скверного, скверного мира. Но за это есть своя цена. Тебе куда труднее сопротивляться зову Зверя, куда труднее даже помнить, почему, собственно, стоит удерживаться.

Излюбленные атрибуты: Телосложение или Выносливость

Дисциплины: Анимализм, Превращение, Стойкость

Участие в ковенах

Картианское движение: Перемены – это дикое начинание. Мертвым не по нраву новые идеи, но Гангрелы динамичны в самом недобром смысле. Они – рык революции и посланцы движения, путешествующие от города к городу. Одни начинают как дикие души, непригодные к одомашниванию. Другие – это бывшие псы Первого сословия, слишком уставшие стелиться перед своими хозяевами. Их природа спутывает всю устоявшуюся тактику. Как можно представлять угрозу для убежища тех, кто спит в земле? Как можно задать жару тем, кто готов во мгновение сорваться из города?

Колдовской Круг: Все убийства Гангрелов прочно привязаны к Армии Праматери. Устные предания клана буквально кишат такими неистовыми образами матери, как Ехидна. Молодых дикарей легко завербовать. Первобытная кровь играет в унисон с древнейшей магией. Верховные жрецы возглавляют Дикую Охоту в форме воющих волков. Хищные ведьмы воют на звезды и призывают к мудрости темной земли. Кто может полнее изучить, каково это — быть монстром, нежели те, кто столь близок к Зверю?

Инвиктус: При всей своей инстинктивной подозрительности, склонности к бродяжничеству, жажде свободы, некоторые Гангрелы хорошо реагируют на сильных альфа-особей. А где еще найти более ярких альфа, чем среди Первого сословия? Такие Гангрелы находят свою нишу, становясь рыцарями и рычащей сворой у лордов и леди. Но некоторые поднимаются выше. Они учатся перенаправлять свою хищную природу в политику. Они становятся дикой знатью. А поскольку Инвиктус отлично подходит для альфа-особей, кому, как не потомкам львиных богов и демонических волков – что являются альфа-особями по определению – туда вступать?

Ланцеа эт Санктум: Некоторые Гангрелы ударяются в религию вместе с пониманием, что могут призвать всех божьих тварей и использовать их как карающее орудие. Дикари полезны и в храме, и на войне. Кому еще исследовать тайные уголки мира в поисках утерянных реликвий? Вера формирует людей, а монстры созданы из еще более податливой глины. Некоторые Гангрелы становятся дикими серафимами, из их спин вырываются крылья летучих мышей и сов. У некоторых ангелов куда более веские причины говорить: «Да не устрашитесь».

Ордо Дракул: Гангрелы заворачивают Драконов. Куда чаще, чем наоборот, именно Орден ищет подход к Гангрелам. Их изменчивые тела обогащают исследования. Бесконечная вариативность разрывает монотонность изучения вечно мертвой плоти. Помимо физического тела, дикарям есть еще что предложить Драконам. Существа, желающие выходить за рамки своего физического «я» развивают такой склад ума, который как раз и нужен для постижения тайн Ордо Дракул. В ком другом проклятье эволюционирует лучше? В ком еще такая природная дерзость?

*«Братец Кролик, братец Кролик, как поживаешь?
Я братец Дьявол, и за тобой пришел, ты знаешь»*

Мехет

Те, кого не видишь

Эта зажравшаяся ухмылка. Подлый мерзавец. Как только он влез в твою игру? «Я не карту разыгрываю, а тебя», — едва слышно произносит он. На его веках нет теней, но ты не можешь разглядеть глаза. Хихикает. «Я всегда с теньями», — говорит он. Ты это что ли вслух сказал? Ублюдку некуда деваться, ведь ты только что смухлевал, сдав нижние карты в колоде, трижды передернул и еще пару фокусов провернул, для которых и названия-то нет. Ты знаешь, какие карты у него на руках. Он уже продул. Падла, даже не смотрит, что у него на руках. Он знает. Но произносит не «Сбрасываем карты», а кое-что другое. Озвучивает твой секрет. Кое-что, о чем никто не знает. Кое-что, из-за чего ты ночами не спишь и молишься, чтоб никто не проведал об этом. Стол переворачивается. Шум. Твои компаньоны по покеру молотят тебя в кровь. Между ударами ты замечаешь его ухмылку. Он просто исчезает. И последнее, что ты видишь в завесе табачного дыма, — это его ухмылка.

Нечто смертоносное приближается. В его выхолощенном нутре есть черная дыра, которая поглощает свет, звук и все знания. Почему мы находим потерянные вещи там, где мы их уже искали? Уже после того, как обвинили в их утрате своих близких? За занавеской в душевой видится какой-то силуэт? Ну, мы же не можем выскакивать из душа всякий раз, как нам что-то померещилось. Что скрывается за привычным восприятием? Не обращайтесь внимания на зловещие надписи на запотевшем зеркале. Почему чувство тревоги заставляет нас бежать по улице? Это же глупо. Холодные руки тянут нас вниз. Мы кричим. Никто не поможет. Все просто проходят мимо. Что за херня тут происходит, как в «Сумеречной зоне»?

Мехет часто тихи, часто незримы, однако, они всё видят. Шпионы и пророки. Идут, куда им вздумается, узнают, что хотят. Ни один секрет не утаить от Мехет. «Мы — Y-образный разрез патологоанатома на этом темном, темном мире», — слышен шепот. «А не стоит ли нам ослабить наши швы?»

Они – тени. Трудно сказать, где они конкретно сейчас находятся. И еще сложнее сказать, где они были до этого. Ветшающие страницы и глифы на песчанике подают тревожные намеки. Вплоть до наших дней еще со времен Древнего Египта передаются истории о

тайных культах и ходячих трупах с препарированными душами. У индейцев-Чероки была легенда о «ka'lanu ahkyeli'ski», Вороне-Пересмешнике, который забирал сердца больных и поглощал те годы, что они могли бы еще прожить. При этом он оставался незримым для родных и друзей жертвы, которые в это время могли сидеть рядом. В восточной Европе люди, называвшие себя «дампирами», заявляли о себе как о полу-вампирах, охотящихся за голодной нежитью. Они всматривались в рукава своих плащей, точно в телескоп, а затем боролись с лишь им видимыми врагами. Некоторые считали их мошенниками-виртуозами.

Время проходит. Сперва в сожалениях, затем за головоломками. Тени остаются. Они сбиваются вокруг тайн, стремятся в темноту, как анти-мотыльки. В информационном веке проклятье Мекхет расплзается по новым векторам.

Вот, например, иллюзионист. У него нет расписания. Нет предварительных анонсов. Его зрители – это те, кто отозвался на листовки, которыми таинственным образом в определенные ночи наполняются улицы. «Этой ночью!» — значит в них. «Не упустите возможность увидеть», — говорится в них. Его зрители сбиваются у театральной сцены. Ох, что за чудеса он им показывает за закрытыми дверями!

Взгляните на продавщицу в книжном. Она работает в ночную смену в круглосуточном книжном магазине для взрослых. В 3 ночи заблудшие души сворачивают к ней с автомагистралей. Она отвечает на их вопросы, демонстрируя энциклопедические знания по каждой книге, журналу и DVD в продаже. Она дает отменные советы по эротическим игрушкам. Только произнесите верную комбинацию слогов, и она откроет для вас тайную комнату, где хранятся куда более редкие книги.

Посмотрите на частного детектива. Пожалуй, лучший сыщик нашего времени. Но вы никогда с ним или с ней не встретитесь лично. Все дела вы ведете через секретаря. Она с восхищением говорит о своем работодателе, а запах ее дыхания отдает сладковатой медью.

Обратите внимание на тревожную тишину. Нет. У вас не получится. Она поглотила собственное имя. Она поглотила свои отзвуки. Даже собратья не помнят. Она существует лишь как ряд негативных определений.

Пусть другие кланы топают по Реквиему, как пьяные слоны. Мекхет будут...ну, никто точно не знает, что конкретно они будут делать. Что это было? А, это все лишь в твоей голове. Да. Они в твоей голове.

Почему ты хочешь быть одним из нас

Ты вхож, куда угодно. Все видишь, обо всем знаешь. Некоторые боятся теней, а ты сам — Тень. Облачись в тайны и интригуй...или просто наблюдай.

Почему тебе следует нас бояться

Мекхет наблюдают за тобой спящим. Нет, они реально это делают. Их завораживает твое дыхание и то, как ты ворочаешься с боку на бок, когда тобой овладевает кошмар. Один из них может даже обитать в твоём доме, как невидимый сосед. Спрашиваешь себя, откуда эта слабость с утра? Ночной перекус. Спрашиваешь себя, как жена узнала о той девице из Kinko³? Мекхет слегка намекнул.

Почему нам следует бояться себя

Наше осознание себя складывается из того, что другие знают о нас. Из-за скрытности Мекхет становятся чем-то менее значимым. Наша идентичность теряет контекст. А что насчет осведомленности о чужих секретах? Это значит знать что-то очень скверное. Может оказаться отчетливо неприятным, если знать, что из себя представляют люди под масками. А для Мекхет масок не существует. В большей степени, нежели представители других

³ круглосуточный салон печати — прим. О. Петриченко

кланов, Мекхет понимают, что есть куда большие странности, чем вампиры рядом. Счастливы неведующие.

Происхождение клана

- Король-ведьмак Эхнатон отдал дочь верховного жреца ползучей твари из-за границ дня и ночи. Тварь сожрала ее сердце и выхолостила душу, а король-ведьмак женился на сущности, которая свернулась кольцом в этой образовавшейся пустоте. Со своей армией бездушных солдат Эхнатон сверг старых богов. Культ Феникса пал. Но культ Сета был коварен. Жрецы культа отсекали собственную Ка, чтобы ни один демон не мог поглотить ее. Сетопоклонники восстали после смерти и победили Эхнатона. Но никто из них не осознавал цену своих действий.
- Они зашли дальше, чем кто-либо ранее. Узрели все чудеса. Восьмое и девятое море. Острова, что перемещались ночью. Водопады, которые текли вверх. Исследователи заплыли в земли мертвых. Там не было понятия направления, не было солнца или звезд, а факелы не горели в сыром сумраке. Они освещали свой путь зловонной слепой рыбой, которая излучала свет подобный холодному огню⁴ в стоялой воде. Они спрашивали путь у теней подземного мира, но мертвые не говорят без подношения крови. Но даже получив свое, они болтают бессвязно. Сперва в расход пошел скот. Потом кровь пустили морякам. По чашке за вопрос. В конце концов, им удалось вернуться в землю живых, но не полностью. Каждую каплю крови они оставили в подземном мире. Им нужно было восполниться, нужно было ответить на жажду, которая разверзлась глубже, чем проклятье. Они такие тайны познали, пока расспрашивали бормочущие тени о пути домой.
- Однажды глубокой темной ночью ведьма сотворила ужасное. Зависть и гордость нездорово расцвели в ее сердце, разрастаясь все пуще с каждым днем, пока ее грудь не превратилась в сад шипов. Волшебное зеркало поглотило ее отражение. Тем не менее, ее разрозненные последователи все еще крадутся во мраке одержимые поиском тайн и прорицаний, но страшась голода зеркал. Они ищут, как те, кто что-то потерял, но позабыл, что именно – тихо и вечно.

Как создать монстра

Мекхет видят, но остаются незримыми. Это присуще их Витэ. У Тени всегда есть хотя бы несколько вкраплений навыка Скрытность. Даже тот, кто слыл увальнем с каменной поступью при жизни, после обращения кланом Мекхет часто слышит, как люди говорят ему: «Ой, я и не заметил, как ты здесь оказался». Таким же образом, Ощущение и Исследование – распространенные навыки, поскольку Мекхет зачастую одержимы разоблачением тайн. Воровство также может оказаться полезным, поскольку у умной тени на пути к сочным секретам могут оказаться замки и двери.

Ментальные атрибуты и навыки редко отстают. Мекхет может обратить любого, но новообращенные умы начинают тянуться к интеллектуальной стимуляции и испытывают жгущее любопытство. Тени компульсивно тяготеют к определенным маниям и проявлениям внутренней тьмы. Эти одержимости могут проявляться как увлечение культом, учением, головоломками, прорицанием, странными течениями в искусстве, поэзией, символизмом или иной эзотерикой.

⁴ спецэффект для театра и вечеринок — прим. О. Петриченко

Тень, которая хочет оставаться скрытной у всех на виду при помощи Затемнения, найдет применение Сообразительности и Воровству. Молодой Мекхет, который хочет использовать Прорицание, чтобы разнюхать секреты врагов, должен иметь Сообразительность, Интеллект и Эмпатию.

Благодаря присущей клану любви к шифровкам, многие члены становятся выдающимися мастерами Какофонии, у них навык Какофонии достигает продвинутого по баллам уровня. Многие из Мекхет становились центром таинственного культа (и должны, соответственно, иметь умения Управляться со Стадом и Приверженцами).

Внешность у Теней вариативна. Одни одеваются весьма со вкусом. Другие в этом плане куда прямолинейней и носят преимущественно черные вещи. Третьи подсознательно одеваются все более и более неброско, пока не становятся незаметными сами по себе без применения сверхъестественной скрытности. Иные же Мекхет, напротив, одеваются весьма эксцентрично, бросая немой вызов тупому человеческому стаду, чтоб оно, наконец, их увидело. Пресыщенный вампир может забросить внешность, перестав прихорашиваться или менять одежду для мира, который все равно их не замечает. Некоторые из Мекхет и вовсе перестают заморачиваться и носить одежду. Когда Мекхет страдает более глубокой диссоциацией личности, он может быстро и беспорядочно менять внешность или даже начать походить на свою последнюю жертву.

Прозвище: Тени

Стереотипы:

- Дэвы: Страдаете от противоестественной страсти к Искусителю? Просто загляните к нему в душу. Все сразу рассеется.
- Гангрел: У Человека и Зверя дружеский пикник в голове Дикаря. Это изрядно беспокоит.
- Носферату: Вы выглядите так, как Дэвы себя ощущают.
- Вентру: Те, у кого больше всего тайных замыслов, нервничают сильнее остальных, когда мы входим в комнату.

Клановое проклятие (Сумрачное проклятье): Шепчущие тени и забытые предания таятся в вашей крови. Тайны и сведения дистиллируются до причудливой субстанции в вашей Витэ. Из-за связи с потусторонним вампирские проклятья проявляются в вас быстрее. Солнечный свет, огонь и длительный торпор воздействуют на ваше мертвое тело сильнее.

Излюбленные атрибуты: Интеллект или Сообразительность

Дисциплины: Прорицание, Стремительность, Затемнение

Участие в ковенах

Картианское движение: Весь смысл движения в сигнале. Зачастую, предпочтение отдается показательности, а не скрытности. Но если борьба становится грязной, Революции нужны Тени. Действуя как репортеры и шпионы, Мекхет приоткрывают все тайные двери правящих кругов и выуживают оттуда все скелеты. У них есть сочные подробности, которые можно разнести Какофонией. Они будто издают свист на децибелах, доступных только для их приятелей-монстров. Кто в этом странном мире может разоблачать эффективнее?

Колдовской Круг: Мекхет не могут удержаться от поиска оккультных тайн. Некоторые из них готовы нырнуть во тьму крошечную недр Колдовского Круга, чтобы ухватить эти тайны. Армия Матери в свою очередь находит Теням применение. Их пытливые умы познают магию крови с пугающим рвением. Лихорадочные такты барабанов Колдовского

Круга способны разогнать даже стылую кровь Теней. Некоторым из Мекхет даже удается покидать тела и выходить в астральный план в ходе ритуалов. Разве магия не веселей, если ты мертв?

Инвиктус: Кто сможет эффективней насаждать Заговор Молчания? Из Мекхет выходят лучшие кураторы шпионской сети Первого Сословия. Единственный минус – они слишком в этом деле хороши, из-за чего нервничают члены ковена из других кланов. Тени часто служат агентами и советниками, но некоторые поднимаются довольно высоко. Насколько пугающим может быть Князь, который узнает обо всех проступках с одного взгляда? Князь из клана теней может ходить среди своих сородичей под их же масками. Если подстрекатель спрашивает у тебя о твоём мнении насчет твоего сира, как ты можешь быть уверен, что...?

Ланцеа эт Санктум: Некоторые Мекхет сперва увлекаются магией, а затем открывают в себе религиозный пыл. Санктианцы рады принять Мекхет в члены, поскольку те могут прикоснуться к реликвии и познать ее глубочайшие тайны. Кто знает, что за грехи водятся в головах смертных? Кто лучше устроит Суд Господний? У кого еще всевидящее божье око?

Ордо Дракул: Попросту говоря, Ордену нужны Мекхет, которые могут разносить драконьи гнезда. И именно Тени чаще всего и определяют природу и метод использования этих гнезд. Их сверхъестественное чутье неоценимо в экспериментах Ордена. Мекхет могут более или менее непосредственно увидеть то, что остальные члены ковена нащупывают вслепую путем бесчисленных проб и ошибок (все больше ошибок). Присущая Теням одержимость решать загадки, расшифровывать символы и погружаться в тайны в одиночестве, позволяет Ордену почти не давать им распоряжения. Достаточно просто позволить Мекхет быть самим собой.

*«Знаю, ты меня не слышишь,
но именно так ты и умрешь...»*

Носферату

Те, кого вы страшитесь

“Шшш.” Голос у тебя за спиной чем-то напоминает о звуке, который можно извлечь из пригоршни могильных червей, если их сдавить. Он говорит, что последует за тобой до дома. Он говорит тебе, что если ты сможешь добраться до двери – неважно, коротким или длинным путем – не оборачиваясь и не оглядываясь назад, он тебя не убьет. Когда ты потерял свою обувь? Дорожное покрытие, будто язык, пробует на вкус твои кровоточащие подошвы на каждом шагу.

Нечто смертоносное приближается. Тебе б лучше и не знать, что оно здесь. Но ты-то знаешь! Представь себе, что все затаившиеся унылые монстры просто скитаются незаметно поблизости. Пытаются почувствовать себя частью окружающего человеческого сообщества. Сидят в кафе. Ходят в кино. Подсаживаются в такси к людям, которые едут в аэропорт. Притворяются, будто общаются с теплокровным народом. Однако, их проклятье подтекает, как свищ. Людям становится жутковато. Они не понимают почему. Ты просыпаешься с мерзким привкусом во рту и думаешь, что проглотил положенного по статистике паука. Ты не видишь существо, нависающее над твоей головой и пускающее голодные слюни. Ты б содрогнулся, если б узнал, чего стоит развеселить грустного монстра.

Всех вампиров стоит бояться, но Носферату управляют страхом. Они могут выглядеть ужасающе, а могут и вполне обыкновенно, но что-то в них есть. Нечто замогильное, нечто из

глубин, в которых полно глаз, конечностей и пальцев, которые и не пальцы-то вовсе. Просто что-то...неправильное.

Призраки всегда были рядом, разве не так? В темных уголках и трещинах, что заставляют мурашки бежать по коже. Они преследовали людей еще в Древней Греции. Матери обращали к ним молитвы, как раз когда в их чернеющих детях вызревал мор. Они зывали к «Носфорос», то есть к «носителям заразы», обреченным Артемидой и Аполлоном разносить моровой дар. «О, пожиратель страха», — молили они. «О, великолепный червь, о, гнилой рот, о, бледная сущность, что одновременно и призрак и плоть, пожалуйста, обойди стороной мой дом этой ночью». Призраки скитались по Риму, где братья и сестры-черви вершили суд в вечной тьме Некрополя. Они охотились в тайных уголках Румынии после падения империи. Вместе с трупами крыс, отбросами и забытыми стоками они пробирались через столетия, как приступообразный ужас, умасленный отвращением.

Ужас – понятие постоянное. Страх всегда здесь, всегда изливается, а Носферату пьют, как из дырявой чаши. Они чутко просыпаются в те странные ночи, когда гротеск в моде. Они олицетворяют не только подземный мир, но и преисподнюю. Вслушайтесь в названия их современных Некрополей: Шеол⁵ в Лос-Анжелесе, Муспельхейм⁶ в Гамбурге, Поля Иару⁷ в Детройте и Миктлан⁸ в Мехико. Они эхом отзываются на нечто хтоническое, что корчится под гнетом их ребер. Старейшие Призраки рассказывают истории о Таящихся, о Подземных Богах, и даже самые скептические неонаты практически могут донести песнь древних и спящих. Что бы ни было в их Крови, оно течет с претящей пластичностью проявлений. В каждой черной капле целый карнавал фриков. Ужасающие радости, уродские чудеса, бесконечный тлетворный потенциал хранится в Витэ семейства и проявляет себя, словно в чашке Петри, в питательной среде каждой живой души, в которую внедряется.

Обратите внимание на уличную художницу. За десять баксов она нарисует самую пронизательную карикатуру из всех, что ты видел. Говорят, что за дополнительную плату она нарисует нечто, от чего твои волосы поседеют. И ты об этом попросил. Мурены сдавливают твои легкие. Ноги подкашиваются. Ты не в силах отвести взгляд от изображения своего лица, искаженные линии и углы которого открывают о невероятное тебе самом. Она подходит к тебе. Ее лицо похоже на подмоченный дождем угольный набросок. Она берет свою плату.

Вспомните о городской легенде. Иногда это тварь с руками-крючьями, которая бродит по укромным парковым аллеям, или маньяк в маске с мачете. Иногда нечто появляющееся в обличье окровавленной женщины, если подростки осмеливаются девять раз позвать ее по имени перед затемненным зеркалом. Либо это некто пишущий по спирали стишки на грязных стенах в туалетах, а ты, если прочтешь их в обратном направлении, умрешь в трехдневный срок. Так говорят. Порой этот некто изучает городские легенды. А порой и придумывает свои. Создает живые истории, которые развиваются и мутируют по мере передачи из уст в уши, от пальцев к клавиатуре. Он заражает умы, совсем как его Проклятье, клыки и кровь заражают окрестности. Сородичи не знают, почему он так поступает. Одни говорят, что циркулирующие мифы передают секретные послания через Какофонию. Другие говорят, что он так делает из личного тщеславия, в стремлении к более полному бессмертию.

⁵ Обитель мертвых в Иудаизме — прим. О. Петриченко

⁶ Дом Огня, который существовал до появления всего живого, скандинавская мифология — прим. О. Петриченко

⁷ Часть загробного мира в египетской мифологии — прим. О. Петриченко

⁸ Загробный мир в мифологии ацтеков — прим. О. Петриченко

Вот, например, подземный киноклуб. Только для избранных. Шшш-шшш. Но ты знал одного катафила⁹, который был членом движения по исследованию городских подземелий. «Не упусти шанс увидеть это», — сказал он тебе. Как давно ты уже здесь? Сто семьдесят миль катакомб под Парижем. Камень, тесаный еще в романскую эпоху. Стены из черепов и костей. Все молча идут. Тоннели, исписанные флуоресцентной краской. Странные символы. Подтекие восковые лица в полумраке. Амфитеатр, террасы, высеченные в скале. Хорошо укомплектованный буфет и бар. Короткометражные фильмы ужасов проигрываются на широком экране. Ты кое-что видишь. Нервный смехок. Крики. Вспышки стробоскопа прерывают показ, высвечивая серебристый экран, выявляя то, что за ним корчится. Ты так гордишься собой, ведь ты последним удержался от крика, хоть ты и порезал ладонь, сжимая банку Пепси. Ты присоединяешься к общему хору, когда бледные саламандры с наглухо зашитыми глазами начинают жадно поглощать твою кровь.

Призраки все еще здесь. Они никуда не уходили. Они жмутся на периферии зрения. Они мелькают вместе в пятнах и мушках перед глазами, будто шутки стекловидного тела. Всегда у тебя за спиной. Чем больше оборачиваешься, тем сильнее устаешь. Все, хватит. Монстров не существует.

Почему ты хочешь быть одним из нас

Никогда не отступаешь. Взгляни в глаза самому здоровенному плохому парню из всех, что ты знаешь, и он ответит взгляд первым. Даже в самых опасных районах города народ тебя обходит стороной. Хочешь вселять ужас в сердца злодеев? Да запросто. Хочешь до ушрачки напугать свояка? Братец, проще простого.

Почему тебе стоит нас бояться

У тебя нет выбора пред лицом Носферату. Ты не можешь храбриться. Страх подвластен не тебе, а ему. И он может извращать его, как пожелает. Ты будешь трепетать. Будешь съезживаться. Ты побежишь. И ты с этим ни черта не можешь поделать. Ужас, подлинный ужас – это не потные ладошки и сердцебиение. Это всего лишь испуг. Подлинный ужас срывает остатки эго и социальные приличия, все то, что мы привыкли считать частью себя. Призраки способны сорвать этот покров и заставить тебя взглянуть на то, что за ним скрывается. И никому, вообще никому не нравится подобное видеть.

Почему нам следует бояться себя

Выгодней, когда боятся, чем когда любят? Возможно, но Макиавелли подразумевал, что у принца есть выбор. У Носферату нет такого выбора. Носферату всегда будут оставаться чужаками среди чужаков. И даже если смогут выковать из этого оружие, это оружие обоюдоострое. Изоляция – это их удел. И изоляция питает Зверя.

Происхождение клана

- В тот год могилы по всему миру извергли часть своих мертвецов. Спонтанному проклятью подверглись не свежие, еще не очоленевшие тела, а трупы, тронутые гниением и червями.
- Они прорыли путь в удушливую тьму земных пустот, этот круг сородичей, братья-черви. Они сожрали бога, который жил там, свернувшись кольцами, попробовали на вкус идеальную слизь. Божественное начало изменило их души и тела. Обращая новых потомков и познавая хтоническое величие, они провели век во тьме, в

⁹ диггера — прим. О. Петриченко

которой лишь языки, пальцы и вставшие дыбом волосы танцуют в такт биению органов земли.

- В прибрежном городе было принято младенцев с уродствами скидывать в глубокие воды. Они тонули, рыдая, так и не познав, какое чувство защищенности дает материнская грудь. Внизу, в рокочущих глубинах, младенцы обретали покой среди ужасающих тварей, что охотились в лишенной солнца вечности. Позднее этих детей выбрасывало обратно из глубин вместе со всеми знаниями, что они там приобрели. И вот тогда они присасывались к прибрежному городу, как к груди.
- Однажды темной ночью семь уродливых существ собрались у хрустального гроба. В своих скитаниях, принцесса с белоснежной кожей пришла к ним и узрела красоту, что скрывалась за их уродством. И они укрыли ее в своем доме. Но яд и предательство настигли ее. Добродушные уродцы поклялись нести бдение над ее прекрасным телом, покуда герой или мудрец не придет разрушить завет. Но ночи становились все длиннее, а зима оказалась ненастной, и никто не пришел. Страдая от голода и ненависти к себе, они начали обглаживать ее конечности – лишь то, что ей не очень-то пригодится. Крохотными кусочками. Когда кошмарная зима закончилась, и наступила весна, они заглянули в хрустальный гроб и не увидели ничего, кроме кожи и костей. В ужасе, они разбежались, кто куда. Кто знает, из-за алхимии черного яблока или из-за тяжести содеянного, но их внутреннее наполнение стало соответствовать внешности. И дети детей их детей продолжают этот пир – вечно ужасающий с тех пор.

Прозвище: Призраки

Стереотипы:

- Дэвы: Искусители совращают запретным плодом. Мы, черви, прячемся изнутри, сжирая твоё яблоко до огрызка.
- Гангрел: С нами уже произошло самое отвратительное. А у них самое ужасное все еще готово вырваться из-под кожи.
- Мекхет: Они – тишина. А мы – сценический шепот.
- Вентру: Есть момент между тщательным планированием и безупречным исполнением, абсолютной победой – момент отсрочки триумфа. Вот где мы гнездимся – в тени меж мгновений в ожидании тебя.

Клановое проклятие (Проклятие одиночества): Ты – воплощение всего отвратительного. От тебя несет ужасом и дискомфортом, которые оскверняют все на смрадном пути твоей гниющей души. Твое тело деформировано, либо мир вокруг тебя деформируется. Это может проявляться в гротескных или чуть уловимых формах. Страх и все его спутники охотно повинуются тебе. Другие формы социального общения – нет. Твой Реквием полон одиночества.

Излюбленные атрибуты: Телосложение или Сила

Дисциплины: Кошмар, Затемнение, Могущество

Как создать монстра

Носферату может начать игру с любым набором атрибутов в качестве исходных. Тем трагичнее, если при жизни он был весьма общителен. У большинства Призраков высокие баллы по Телосложению. Они становятся свидетелями такого ужаса на своем Реквиеме, что становится затруднительным лишить их самообладания. Нередко Носферату достигают

высоких показателей по характеристике Решительность со временем, поскольку проклятие одиночества зачастую учит рассчитывать только на себя.

Члена этого клана обычно имеют склонность к навыкам Устрашения и Скрытности. Это и результат их сверхъестественной природы, и способностей, которые им приходится оттачивать ради выживания. Дополнительно можно сказать, что у Носферату часто неплохой рейтинг по Убежищу (подземные логова) и им полезно иметь Приверженцев, которые напрямую контактируют с миром мертвых.

Если молодой Носферату использует дисциплину Кошмар, полезным будет развивать Присутствие и Эмпатию. В то же время, сама суть этой силы благоприятствует Устрашению. Сила предполагает проверку на устойчивый эффект Стойкости. Затемнение предполагает отталкиваться от Сообразительности и Воровства, хотя большая часть сил не требует проверки броском костей.

Возможно, при создании персонажа Носферату важнее всего продумать, какую форму примет его ужасающее проклятье. У игроков куда более широкий простор для креативности, чем в случае с другими кланами. Призраки заражены ненормальностью, которая деформирует либо их тела, либо мир вокруг них.

Проклятье может проявляться как ряд физических уродств: выпирающие глазные яблоки; пустые глазницы, которые, тем не менее способны видеть; трупная кожа; чрезмерно длинные пальцы; искривленные конечности, которыми, как ни странно, можно поднять машину; отталкивающе огромный рот; рот там, где ему вовсе не место; рудиментарные конечности; кожа, провисающая, как сырая глина; шрамы; деформации черепа; выделение телесных жидкостей; миазмы, запах тления, вонь. Игроки могут отлично вдохновиться, загуглив изображения подземной или глубоководной фауны.

Однако, проклятье может проявляться и куда более причудливо: ожившая тень, которая двигается, когда Носферату стоит спокойно; тень, принадлежащая кому-то другому (последней жертве?); опарыши, появляющиеся вблизи мест его обитания; предметы (включая одежду), что гниют под действием длительного контакта с персонажем; странное бормотание и смешки, что будто исходят от него; отсутствие шевеления губ, когда персонаж говорит; голос персонажа будто исходит откуда-то со стороны; электричество периодически гаснет в его присутствии. Возможно, взгляд наблюдателя никогда не задерживается на чертах Призрака, и никто не может вспомнить, что же с ним все-таки не так.

Участие в ковенах

Картинское движение: Иногда политика перемен – это политика страха. Народ не должен бояться своего правительства. Это правительство должно бояться своих мертвых. Подземные сети и убежища – полезная штука при принятии в члены. Кто лучше сможет вести диверсионную войну с устоями? Кому проще инициировать эпоху террора?

Колдовской Круг: Некоторые Призраки смотрят на свой облик и видят отражение Крона. Божественное начало мертвым видится ужасающим. Эти колдуны и верховные жрецы проповедуют, что они благословлены божественной красотой, которую в силах узреть только древние и жители глубин, поскольку те имеют совершенно иные представления об эстетике. Носферату бормочут о Подземных Богах. Почему бы не поклоняться Прячущимся более открыто? Из кого получится более совершенный монстр, чем из того, кто не стеснен рамками человеческого лица?

Инвиктус: Первое сословие знает цену агентам-Призракам. Некоторые Носферату пробираются к серьезным высотам. Есть города, где крысиные лорды и леди червей вершат кошмарный суд. Члены Инвиктус из других кланов вынуждены приклоняться и сквозь сжатые зубы цедить любезности лакеям Призраков, которые ведут их вниз. И надеяться, что твари не бросят их в темноте. Что там Макиавелли говорил насчет страха?

Ланцеа эт Санктум: Некоторые Призраки всматриваются в свой облик и видят лица демонов. После этого они легко приходят в религию. На протяжении прошлых веков Носферату служили Копью, разнося болезни и мор как Гнев Господний на человечество. Устрашение грешников им дается легко. Это придает смысл их ужасному проклятью. Какая уродливая тварь не хотела бы узнать, что ее болезнь служит божественному замыслу? Кто сможет лучше внушить страх перед Богом? Кто полнее олицетворяет собой божественную чуму человечества?

Ордо Дракул: Затворничество и то, что может заполнить размышлениями это затворничество, отлично подходят для Носферату. У Призраков крепкие желудки, и они быстро привыкают проводить извращенные операции и пугающие процедуры. Подземные убежища служат идеальными лабораториями, и Драконы знают, насколько ценным может быть привлечение местных Призраков. Некоторые Носферату ночи напролет подвергают себя всяческим эзотерическим экспериментам, силясь исправить свою искореженную форму или превзойти себя и перейти на следующий этап развития. Кто больше них замотивирован перевернуть свое проклятье?

«Всякий раз, когда ты болтаешь ногой, свесив ее с кровати, ты делаешь приглашение. Я его принимаю».

Вентру

Те, кого ты не можешь отрицать

«Давай-ка сделаем это поинтересней», — говорит она. Она рассказывает тебе обо всем отвратительном, что ты сейчас сделаешь. Ты смеешься ей в лицо. Смехотворно. Затем, одна за одной, твои конечности отказываются тебе повиноваться. Ты все видишь. Ты это видишь через окна-глазницы своего предательского тела. Ты пытаешься, но тщетно, закричать наперекор застывшей улыбке, пересекающей твоё лицо.

Нечто смертоносное приближается. Оно приближается со спокойствием существа уверенного в исходе. Оно шагает смело, как призрачный лев. Пули и угрозы обтекают его кожу, как капли дождя глыбу обсидиана. Глаза, точно тонированные окна люксового авто, рот, точно железная дева, улыбка, точно окровавленная корона. Эти тонированные окна приоткрываются. Его слова ввинчиваются в тебя. Ты поднесешь этот пистолет к собственному виску, если он прикажет. Его голос, будто цепи и мясницкие крюки. Ты пляшешь, как марионетка, а он ведет тебя с изяществом сказочника. Сквозь подчинение и отчаяние ты понимаешь, что Прекрасный Принц – это Синяя Борода.

Вентру – это правители, все верно. Но в большей степени они еще и победители. Они самые лучшие и самые темные, лорды и генералы ночи. Они не просят, а берут. Ты начинаешь, а они заканчивают. Приходят, видят, побеждают.

История пишется победителями, а Лорды всегда пишут. Только спроси. Им нравятся их истории. Они расскажут, как кровь божеств и королей дистиллировалась в Витэ в колыбели цивилизации. Они расскажут о Трое – о ларах и марах – богах-покровителях домашнего очага и скитающихся тенях усопших, которые защищают знатные семейства. Они научат

тебя читать эпическую поэму «Энеиду» между строк. Они объяснят, что противостояние Энея и Ахилла – это метафора противостояния Человека и Зверя. Они будут говорить о своем божественном наследии — эгиде и власти над людьми и животными. Пролистай страницы и взгляни на парад трупов, триумфально шествующих сквозь столетия. Вечность – это пир в их честь – Испей! Испей! – и вино, которое и есть жизнь, вечно течет.

Взгляните на короля-оборванца. У него корона из колючей проволоки и мантия из цветных лоскутков. Парк – это его королевство. Попрошайки, бродячие актеры и животные – все поклоняются ему. Живая статуя, карманник, бродячие кошки, еноты – это все его придворные. Он некоторых посвящает в рыцари своим кривоватым мечом, прежде чем с поклоном подать кубок с собственной кровью, который он называет «Граалем». Кое-кто считает его безумным. Только не его приближенные.

Вспомните большого босса. Даже встретиться с ним лично – уже изнурительный ритуал. Нужно знать человека, который знает нужного человека. Тебе придется пройти одного телохранителя за другим. Есть прокуренная комната, если пройти через несколько других прокуренных комнат. Мерзкое гнездилище воплощенной силы. Вот и он. Широкие плечи, V-образный силуэт, как с рекламы спортзала, деловой костюм в узкую полоску. Ты дрожишь, делая шаг вперед, чтоб поцеловать его перстень с изумрудом. Он – и вершина, и опорная точка. Весь город – его маятник. Члены городского совета, криминальные элементы, Боже... да все к нему в карман заглядывают. Его лицо наливается краснотой, когда он говорит. Ты едва замечаешь миниатюрную старушку, что сидит в углу недвижно, будто мертвая. А ведь он на нее смотрит всякий раз, прежде чем выразить мнение или дать ответ.

Видишь гуру? У нее располагающая улыбка и маниакальный энтузиазм. Ее информационная реклама наводняет ночь. У нее целая серия книг по саморазвитию. Ее голос гипнотизирует бесчисленных приверженцев через диски по самопознанию. За ней следят в социальных сетях. Продукт реально работает. Она возводит стену непробиваемой уверенности в умах последователей. Но эта стена начинает разрушаться и осыпаться, если те проводят время вдали от ее влияния. Зависимость может казаться самодостаточностью, если подать ее под верным углом. Им нужно больше. Они выгребают наличку, чтоб пойти на ее семинары. Учатся продавать ее продукты. Ее влияние распространяется, как счастливая эпидемия. Волны и волны ее поклонников, все подготовлены перед встречей с ней. Их кровь обогащена и приправлена особым составом нутриентов, что она им продает.

Взгляните на режиссера. В театре он просто бог. Все начинается с отчаявшихся актеров, очередями ломящихся на прослушивания. Его одобрение открывает мир. Он ими командует. Он забирается им в душу, балуется с их внутренним механизмом. Он манипулирует декорациями и людьми, сплетает их вместе, чтоб добиться своего видения, подавая фантазии как реальность. Ночь за ночью его сородичи спрашивают, зачем он на это тратит время, ведь есть куда более интересные игры. Он отвечает с улыбкой: «Практика рождает совершенство». И они не могут отрицать власть его голоса и взгляда над теми, кто считается более серьезными неживыми города. Пусть другие кланы тяжело трудятся и беспокоятся. Лорды должны возвеличиваться. *Cape noctem*, лови ночь!

Почему ты хочешь быть одним из нас

Ой, да ладно, разве ты никогда не хотел командовать парадом? Никогда не хотел вступать в противостояние, зная, что выйдешь из него победителем? Конечно, хотел. И, если ты Вентру, ты будешь.

Почему тебе стоит нас бояться

Гангрел может гнаться за тобой. Но Вентру подходит к тебе спокойно, отмахиваясь от твоих жалких попыток навредить ему. Никакое оружие или слова не остановят его, а его

вкрадчивый голос заставить тебя застыть на месте. Он получит то, чего хочет. И неважно, кто при этом пострадает, потому что уж точно не он.

Почему нам следует бояться самих себя

Что если никто не сможет сказать тебе «нет»? Возможно, сперва это и восхитительно. Для многих из Вентру так и есть. Они распоряжаются подчиненными, им никогда не задают вопросы. Но что за неприятие плещется за этими зачарованными глазами? Повторим, выгодней, чтоб тебя боялись, а не любили...но что если они не боятся, а лишь презирают?

Происхождение клана

- Кронос поглотил своих детей. Те, в свою очередь, выгрызли путь наружу из его утробы, но их величие было запятнано мгновениями бесконечной тьмы и животного ужаса. Их потомки измеряют путь к власти в глотках крови. Они терпеливо стирают все преграды, всех врагов, по одному укусу за раз.
- Мародерствующие Гангрелы пронесли через Восточную Европу. Некоторые из них отбились от стаи, чтобы осесть и повелевать людьми. Они отказались от легко изменяющейся плоти и открыли Язык Лордов. Одни говорят, что такие альфа-особи эволюционировали до условий более изощренного леса. Другие считают, что Лорды – это слабая ветвь Дикарей, младшие братья, душимые арканом репрессий.
- Камарилья пала, но ее последние потомки по-прежнему бродят по миру. Каждый из них – будто мраморный памятник чему-то утраченному, чему-то плещущемуся в кровавых волнах прилива коллективной памяти семейства. Их кровь таит неразгаданные секреты. Точно закапсулированные истории, послания в бутылках, они шагают через столетия.
- Однажды глубокой темной ночью совы и вороны нашли героя и завели его в мрачные леса, туда, где покоилась принцесса с белоснежной кожей. Прекрасный принц опустился на колени, чтоб пробудить красавицу поцелуем, но почувствовал, что губы ее мертвецки холодны, а она не шевелится. Пока лесные птицы пели, принц испытал необъяснимое желание, что распустилось в его груди ночным цветком. Он взял ее на камнях. На пике какофонии и страсти, принцесса очнулась ото сна со смехом, подобным звуку битого стекла в бархатном мешке. Глаза ее светились желтым. И все потомки прекрасного принца наследуют дары, что он получил той ночью – величественные отныне и вечно.

Как создать монстра

Проклятье имеет разные оттенки. Вентру могут достичь цели, используя Физические, Ментальные или Социальные Атрибуты и Навыки. Игроки могут выбрать любую категорию в качестве основной для персонажа. Выбирайте любую из трех, а затем решайте, как это будет работать на пути к достижению могущества. Может быть, ваш персонаж Вентру получает контроль над другими благодаря взвешенной демонстрации силы мышц? Возможно, ваш Лорд предпочитает открыто управлять другими не опосредованно или тянет за ниточки из тени, как искусный серый кардинал. Вентру признают любое превосходство во всех его формах. Они обращают владельцев унаследованного состояния и тех, кто добился успеха самостоятельно. Они также обращают профессионалов, достигших выдающихся результатов в своей сфере.

Коронная дисциплина Лордов – Доминирование – предполагает использование Интеллекта, Выразительности и Хитрости. Молодому вампиру, планирующий подать себя как Звериного Лорда, а также лицам с Анимализмом, лучше начать с Манипулирования и Знания Зверей. Порода важна для Лордов. Преимущества, присущие членам династии, играют большую роль. Игроки совместно с Рассказчиком могут создать яркий клан мертвых, который будет оттенять персонажа и придавать ему историческую весомость. Такие Преимущества, как Связи, Статус и Ресурсы, присущи представителям клана. Таковые могут быть приобретены при жизни или в посмертии. Как и другие вампиры, Вентру может обратиться и принца, и нищего, но Кровь имеет неизмеримые свойства, которые подталкивают вампира к обретению влияния, невзирая на его происхождение.

Внешность весьма вариативна у Лордов. Многие ради успеха выбирают контрастные цвета и впечатляющий крой. Те, кто при жизни носил униформу, зачастую тяготеют к ней и в посмертии, поскольку такая одежда несет печать власти. Для некоторых Вентру изначальным изъяснением силы служит физическая внешность, которую видят другие при встрече. Первое впечатление особо важно. Однако, есть и такие Вентру, что скрывают свою силу за заурядной или даже домашней одеждой. Они правят анонимно. Они направляют собственное тщеславие внутрь, и для подпитки им хватает самодовольных улыбок, которые они дарят себе за закрытыми дверями.

Прозвище: Лорды

Стереотипы:

- Дэвы: Вечность впустую потрачена на тех, кто пойман в тоннеле незамедлительного удовлетворения потребностей.
- Гангрел: Мы – монархи над подчиняющимися зверями, но мы ими не становимся.
- Мехет: «Знание — сила», — съехидничал он. Так что я заставил его пропеть мне фальцетом все то, что он знал.
- Носферату: Если страх – это твое единственное орудие, любая проблема начинает кричать.

Клановое проклятие (Проклятие Отстраненности): Превосходство плодит презрение. Если люди – это всего лишь марионетки пред твоей волей, а здания – всего лишь игровые фишки на доске, трудно не стать отстраненным. Куда проще отрешиться от людей, мест, вещей, что удерживают остатки Человека в твоей груди.

Излюбленные Атрибуты: Присутствие или Решимость

Дисциплины: Анимализм, Доминирование, Стойкость

Участие в ковенах

Картанское движение: Вентру побеждают. Победа слаще крови. А какая игра больше занимает ум, чем захват правительства? Некоторые Вентру присоединяются к Революции больше ради вызова себе, чем из идеологических соображений. Активисты, которые знают цену Лордам, понимают разницу между успехом и просто идеологическим поносом. Быть поборником масс – штука, вызывающая зависимость.

Колдовской Круг: Как Лорды над людьми и зверями, некоторые Вентру расширяют свое мировое могущество, повелевая оккультными силами по своей воле. Обретая единение с темной землей, они становятся королями-колдунами и ведьмами-королевами. Лордам по нраву соединять свою Кровь с божественными силами, и некоторые из них удовлетворяют эту потребность, становясь аватарами и всеми ликами Крона.

Инвиктус: Есть те, кто в своей излишней зажатости стереотипами заявляет, что Инвиктус – ковен, созданный специально под Вентру. Они не заблуждаются. Все лучшие качества Крови Лордов подчеркиваются и поощряются Первым Сословием. Кто по своей сути олицетворяет идеалы Инвиктуса? Кто иной сам по себе является проявлением Божества из плоти и клыков?

Ланцеа эт Санктум: Некоторые Вентру понимают, что присущее им превосходство имеет свою цену. Им следует вести за собой своих «низших» сородичей. А кто лучше поведет за собой, чем духовная власть? Нет, не благодарите нас. Наш труд – награда сам по себе. У некоторых Вентру из Ланцеа эт Санктум имеется железобетонная вера в высшую силу. А иные более пресыщенные Лорды верят, что единственная высшая сила – это они сами. Последние тем не менее извлекают пользу из Второго Сословия, поскольку священнослужители в любом сообществе – это прямой путь к власти. Кто еще столь подобен Всевышнему, что лучше понимает Его замысел?

Ордо Дракул: Вентру — существа с идеально подходящими способностями и рвением к управлению миром вокруг, должно быть, их просто бесит, что у них так мало власти над собственным Зверем, пороками и проклятьем. Как можно управлять остальными, если не можешь справиться с собственным Проклятьем? Некоторые Вентру присоединяются к Ордену, чтобы изучать мистические искусства с пугающей одержимостью. Шаг за шагом, они овладевают своими вампирскими телами, точно как овладели бы городом, квартал за кварталом. Кроме того, Дракула для многих молодых Лордов – нечто вроде героя. Кто еще среди мертвых одержал такую безоговорочную победу.

*«Не стоит бороться.
Для тебя все уже кончено».*

Затерянные кланы

Кровь переменчива и принимает разные формы, заполняя пустоты, которые человечество образует в своих душах. Проклятье не статично. Оно не имеет единой формы. Оно эволюционирует. Кровь хочет распространяться. Чудовища с уникальным и таинственным происхождением могут стать сородичами, имеющими общие пороки и деформации человечности, которые проходят сквозной красной нитью. Клань проклятых расцветают и падают. Так было раньше. И это повторится вновь. Это происходит прямо сейчас.

Акхунд

Во времена Авраама существовало пятиградье – Содом, Гоморра, Адма, Севоим и Сигор – которым правили пять царей. Эти пять царей, тем не менее, не были суверенны, поскольку пятиградье пребывало под гнетом эламитов¹⁰. Пятиградье поднялось на восстание. Это восстание было подавлено. Однако, пять царей снова поднялись и собрали войско, которое вырезало солдат Элама. Как удалось так переломить ситуацию? Что изменилось? На что были готовы пять царей, познав поражение и пожирающее разум отчаяние?

¹⁰ Это жители Элама, страны, расположенной к востоку от Шумера — прим. О. Петриченко

Среди сородичей есть историки, которые полагают, что пять царей встали под знамя голодных мертвецов. Как такое произошло? Мы можем лишь предполагать. Мы можем вообразить оккультный ритуал, произведенный в слепое новолуние. Быть может, правителей посещали странные видения, в которых им сделали соблазнительное предложение. А возможно, что сам по себе яд их ненависти и поражения пропитал плоть и души пяти царей.

Пять мертвых царей и пятиградье были освобождены. Но что за ужасной свободой это оказалось. Подобно тому, как цари и их приплод кормились за счет городов, также и Проклятье разлагало города, проникая в кости людей и камни зданий. Бездыханные цари научили свой народ новым видам наслаждений, греха и резни. Они вынесли богохульство на невиданный уровень, и мирное время оказалась более кровопролитным, чем военное. Воды реки Иордан были красны круглый год.

В то время Лот, племянник Авраама, принимал у себя двух таинственных гостей в городе Содом. Как стемнело, у дома Лота собралась большая толпа, кричащая и сыплющая богохульствами. «Где люди, пришедшие к тебе на ночь?» — вопрошала толпа. «Проведи нас в дом; мы познаем их». Лот знал, что пять царей и их дети бродили от дома к дому, требуя свою долю крови и разврата, так что он отказался. И снова его спросили: «Где люди, пришедшие к тебе на ночь? Выведи их к нам; мы познаем их».

Лот отказался выдать гостей мрачной толпе Содома. Взамен он предложил своих непорочных дочерей, но толпа лишь пуще впала в ярость. Гости Лота, которые по словам некоторых были ангелами, явились и прокляли поименно всех пятерых царей: Бера, Бирша, Шинав, Шемер и Бела. Толпа зашипела и убралась прочь. Лот спасался бегством. «Не оглядывайся», — сказали ему таинственные гости. Жена Лота послушалась, оглянувшись и обратилась в соляной столб.

Содом пал. Гоморра пала. Грехи жителей пятиградья оказались слишком тяжкими. Некоторые верят, что с небес полились огонь и сера и все было сожжено. Другие считают, что пять царей стали слишком ненасытными и распространяли свое Проклятье до тех пор, пока города не оказались заселенными преимущественно вампирами. Напряжение из-за дефицита пищи и большого скопления хищников нарастало, пока от искры не вспыхнуло всеобщее безумие, безумие настолько всеобъемлющее, что вскоре все пять городов были им охвачены и разрушены. В безумии, похоти и ярости, вампиры снова и снова проходили этап репродукции и убийства, пока лишь немногие остались. Из-за кровосмесительного цикла Обращения и Амаранта, каждый выживший превратился в ходячее массовое захоронение, кипящее поглощенными душами. Каждый нес в себе легион проклятий. То были Акхуд.

Мертвые и отчаявшиеся, они искали пути восстановления пятиградья. Они полагали, что только стерев всех остальных вампиров с лица земли, смогут очиститься от множественных грехов, что их запятнали. Кто только вложил эту идею им в головы? Ангел? Демон? Во имя своей миссии Акхуд связали себя кровавым обетом, который не позволял членам клана предавать других членов будь то словом или делом.

Никто точно не скажет, существуют ли все еще Акхуд да и существовали ли они в принципе. Эрудированные сиры используют их для устрашения своих птенцов, хотя многие из старейшин и предпочли бы, чтоб история ушла в небытие. Искупление через уничтожение своих сородичей – слишком опасная идея для неокрепших умов.

Юлии

Теперь бледные уста называют их Мертвыми Юлиями, а порой даже и Чрезвычайно Мертвыми Юлиями. Но были времена, когда они были мертвы куда в меньшей степени. Им удалось совершить то, о чем редко кто из Проклятых может хотя бы помыслить без иронии. Они создали Камарилью, невероятную перспективу того, чем могло бы стать все Ночное Сообщество, всемирное вампирское правление, над которым никогда не восходит солнце. Ничто с тех пор не сравнилось с этим замыслом. Но в конце концов, мечтам свойственно рассыпаться. Камарилья рухнула. А от Юлиев остались лишь прах и слухи.

По слухам, они были кузенами Вентру. Или они дали зарождение Вентру. Или они берут начало от хтонических ночных птиц. Или они сводились к заразительным мыслям – безумие как чума. Или они были частью линии крови Дэва. Или они подняли свой собственный Маскарад, укрывшись от остальных сородичей, создавая еще более великую Камарилью на темной стороне луны, где они развиваются об руку с идеальными машинами.

Споры по поводу деталей не дают увидеть главное. А главное вот в чем. Юлии были. Они изменили мир. Их имя вызывает восхищение у мертвых. Они также являются своего рода предупреждением. Мертвые не столь вечны, как им хочется думать. Юлии – это имя, которое напоминает бессмертным об их смертности. Нечто стерло Юлиев с лица земли, всех до последнего. Это понимание вызывает ужас на крыльях сов.

Пиявика

Некоторые славянские сородичи упоминают о весьма странной ветви Проклятья, которое развивалось через ряд этапов причудливого жизненного цикла. После обращения целевое тело умирало. Конечности атрофировались, а живот набухал и чернел. Многие селяне знали, что распухшие трупы надо сжигать. Но все чаще и чаще ближе к современности какой-нибудь ученый муж выходил вперед и объяснял, что эти изменения – ничего больше, чем результат разложения, скопление газов или разлитие крови в брюшной полости.

Труп оставляли, он созревал, в один момент его прорывало хлюпающей, но наделенной неким сознанием кровавой массой, что истекала из гниющих потрохов. Алая и черная, кипящая сгустками, ползучая кровяца, восприимчивая к свету, огню и голоду. Она не могла толком охотиться, и потому для своего поддержания питалась пролитой кровью или из открытых ран спящих. Многие из этих мерзостей умирали, впитываясь в черную землю. Но те, которым удавалось прокормиться, росли. Первые сорок ночей играли решающую роль в создании вампира. Тварь собирала субстанцию, формируя медузообразное тело. Это тело развивалось с бескостную массу, принимало различные формы, к концу концов, обрастало кожей, приобретая почти человеческий облик. Зрелый вампир уже мог затеряться среди своих жертв.

Сородичи, которые знают о Пиявике, единогласно считают, что этот странный штамм вампиризма более не существует. Они были слишком причудливыми, чтобы выживать, даже в условиях того странного мира. Точных дат нет, но по общему согласию Пиявика считается вымершей в конце 19 века.

Представительница Ордо Дракул из Словакии заявила, что изучила несколько образцов Пиявики детально в середине 18 века. Она поймала их и вырастила в своей лаборатории. На ее набросках зафиксированы уродливые формы, многообразные и полиморфные. Она обнаружила, что от количества и качества крови, поглощаемой Пиявикой, во многом

зависела форма, которую та принимает. Драконица экспериментировала с различными типами стимуляции и пищи, и получила самые экстремальные результаты на крови оборотней. Она выдвинула гипотезу, что жизненный цикл Пиявки представлял собой ускоренную, куда более примитивную версию того, что она наблюдала у некоторых древнейших Сородичей. К сожалению, доказательная база ее исследований более не сохранилась. Несколько десятилетий назад местная стая оборотней убила Драконицу и уничтожила ее лабораторию. Сохранилась лишь часть ее записей, наброски и осколки банок, в которых содержались ее био-образцы.

Ковены

Да, у нас всегда, всегда есть, чем заняться.

Проблема в том, что охота – это то, чем мы всегда можем заниматься. А вампир, который только и делает, что охотится, и измеряет свое существование отрезками времени до следующей кормежки, становится обездушенным злобным чудовищем с поистине пугающей скоростью.

Поэтому мы ищем смысл друг в друге. Мы держимся вместе...да, в первую очередь просто ради выживания, пропитания и укрытия, в поиске иллюзорной любви. Но помимо этого и в борьбе за веру, власть, свободу, в интересах сопротивления и даже реформ.

Что ты сделал, чтоб пережить эту ночь? А что сделаешь, чтоб пережить завтрашнюю? И в какой ковен ты вступишь с сородичами, чтоб придать существованию смысл?

Картианское Движение

РЕВОЛЮЦИЯ

Я все еще хожу на заседания.

Это необычное место для заседаний. Помещение со слегка моргающей люминесцентной лампой и аккуратными рядами пластиковых стульев. Флаг с Че Геварой, книжные полки с трудами Энгельса и свежим переизданием «Что делать» В. И. Ленина. А это, я тебе точно говорю, одна из самых вдохновляющих книг, что я когда-либо прочел до или после своей смерти. Тут у нас дружественная атмосфера. Мы тут встречаемся, когда появляется новый народ. Новая кровь.

Дэнни и Стив только что закончили презентацию по теме «Солидарность с Кубой», а речь Оуэна о том, почему нам стоит выступить в защиту позиции Роберта Мугабе против империализма, вообще сорвала бурю оваций (хоть мне и пришлось укунить себя за руку, чтоб не рассмеяться). Только от нас уже один ушел во время выступлений. Но это ничего. Осталось еще девять новых ребят и одна девушка. Это благодаря Аннализ и Эмили, которые привели их за собой, а Аннализ и Эмили обе носят революционные футболки в обтяг, которые сидят настолько эффектно, насколько только мужчина (или женщина – я не ханжа) может себе вообразить. Поэтому они и занимаются вербовкой. Они готовы на жертвы ради идеи.

А вот и Аннализ, все такая же гламурная и опасная, как когда жгла черновики в Беркли весной 65-го. А я тогда подумал «Ой, крошка, ты годишься Движению».

Пора проводить мобилизацию. Аннализ берет на себя волонтеров.

Члены «ANSWER» (их название расшифровывается как «немедленно прекратите войну и остановите расизм», а начальные буквы образуют дурацкую аббревиатуру¹¹), из-за которой мы их никогда не заткнем за пояс) внедряются в организацию, выступающую против войны. Группа по защите прав трудящихся, которая является ответвлением Всемирной партии рабочих, собирается заявиться на демонстрацию и агитацию членов, а мы такое не должны допускать, ведь они фракционеры. К тому же, нам нужно сохранять баланс в нашу пользу, потому что нам же надо за чей-то счет питаться, верно? Аннализ не озвучивает это последнее соображение. Фрэнк – ему шестьдесят семь, но он не выглядит старше двадцати пяти – взял на себя противодействие агитации противника. Он собирает листовки у других протестантов. А Джорджи раздает наши материалы.

Разумеется, было решено, что я останусь в офисе с Аннализ, Карлом и Эмили, где я буду отвечать на звонки и отслеживать полицию, а это звучит достойней, чем сказать, что мы будем просто спать. А мы именно этим и будем в действительности заниматься.

На каком-то этапе мы все дали согласие оказывать помощь. И теперь Аннализ обращается к новым ребятам: «ОК. Теперь ваш черед кое-что сделать». Двадцать пар глаз загораются интересом. И все они наши. Может быть, где-то семерых из них мы выбрали, потому что решили, что они могут быть полезны. Они останутся после с девчонками «на пару напитков». И, возможно, на кое-какой инструктаж. Спустя пару мгновений они уже привязаны к стульям под присмотром Эмили, и никто из них не вспомнит, что произойдет дальше. Фрэнк и парни уже удерживают их на местах.

Двое других – худощавый парень с синими волосами и эта милая круглолицая девушка с кучей пирсинга. Ну, они студенты. Они далеко от дома. Их не хватятся какое-то время. А руководство очень голодно.

Когда Карл, девчонки и я начинаем пировать после встречи, крики новых рекрутов тонут в звуках гимна «Интернационал». При нашей следующей встрече они тоже будут петь. Мне нравятся хорошие встречи.

Причины, по которым ты хочешь вступить в Картианское движение: У тебя при жизни были радикальные политические взгляды. Ты считаешь, что сообществу мертвых нужны перемены. Ты хочешь взорвать порядок. У тебя есть затаенная злоба по отношению к вампирам-старейшинам. Ты, невзирая на все ужасы, что творишь, в душе идеалист. Ты боишься, что ничто и никогда не переменится.

Общее представление: Картианское движение использует идеологию живых, чтобы донести демократию мертвым. Все несогласные могут ждать бомбистов в своем логове.

По мнению Картианцев вампиры пребывают в застое. А застой – это определенная деградация. Человеческие политические течения могут набирать силу стремительно и эффективно, и впоследствии удерживать это влияние. Насколько могут судить Картианцы, им это неплохо удастся. У Картианцев есть свежее предложение для неонатов и отщепенцев – новый способ управления Сородичами без пекущихся лишь о собственных интересах аристократов из Инвиктус, с которыми активисты от Революции зачастую вступают в конфликт.

Одни революционеры склонны применять физическую силу, а другим ближе дипломатия. Среди Картианцев найдутся и отморозки, привыкшие действовать кулаками, битами и ножами, и красноречивые политики, которые обращают в свою пользу голоса рядовых вампиров. Они вербуют тех Сородичей, которые чувствуют себя лишенными прав или ущемленными. А вампирам проще простого почувствовать себя ущемленными. “Мы

¹¹ «ОТВЕТ», прим пер.

можем это исправить”, убеждают Картианцы. “Под ночное небо мы принесем те самые перемены, о которых ты как раз мечтаешь. И они будут тебе во благо. Как и всем нам.”

*«У нас будет новый город. Чистый город.
А все несогласные пусть идут на солнышко».*

Картианцы обещают переворот. Во многом они сами столь же изменчивы, как и те перемены, о которых мечтают. Они пересматривают собственные идеалы почти еженежно.

Картианцы не подвергают сомнению необходимость реформ, что они хотят пересмотреть – так это сама суть реформ. Иной раз по этой причине их ряды разобщены ... но куда чаще это позволяет им быть всегда наготове.

Картианцы обещают реальные перемены — вот только перемены к чему? Старейшины-картианцы ужасающе опасны, поскольку их моральные устои подточены долгим Реквиемом, и они ни перед чем не отступают. Это прагматичные монстры, которые к тому же еще и видят себя частью чего-то великого и готовы на жертвы во имя будущего. Они готовы страдать и причинять страдания во имя Картианского Закона, единственного верного закона.

Наше происхождение: В 1779 году ренегат от Парижского Ланца эт Санктум опубликовал памфлет в частной типографии под названием «Contre Les Vampires Patriarcalcs». Как и большая часть французской литературы непосредственно перед Революцией, это был тонкий, полный нюансов текст богатый скрытым подтекстом. Идея об аристократе как кровососущем монстре, представленная в памфлете как аллегория, была фактическим призывом к оружию для неонов, чтобы те сбросили кандалы старейшин.

Трактат был опубликован под именем Эммануэля Баптиста Карта. Имя было вымышленным. Предположительно, автором был Эрик Жиро. Жиро встретил свою Окончательную Смерть ночью на гильотине в 1780 г., но Карт продолжал жить. Когда огонь революции охватил Францию, Карт зажил своей жизнью. По всей Европе, на востоке и на западе, выходили памфлеты под именем Э. Б. Карта, в каждом из которых содержался закодированный политический призыв для мертвых под видимой трактовкой для живых. Движения неонов и реформаторы существовали и раньше, но теперь они обрели имя и знамя, под которым они могли объединиться, что дало им самоопределение. К середине XIX века вампиры, присоединившиеся к памфлетистам, начали называть себя Картианцами.

Э. Б. Карт по-прежнему публикуется, большей частью в интернете. Все знают, что Карт – фигура вымышленная, но в этом источник его силы. Он – это идея, а Картианцы – как раз те, кто готов за идею убивать. Именно сила Картианской идеи и создала во второй половине XX века феномен так называемого Картианского Права, где сама Кровь подчиняется идеологии вампиров.

Картианская риторика со всеми этими разговорами о равенстве и справедливости, может создать впечатление, что Движение – самый филантропический из вампирских ковен. Но идеи Картианцев о равенстве распространяются только на мертвых. Некоторые из них могут крайне утилитарно относиться к живым. В конце концов, их призвание в служении величайшему благу.

Наши практики: Все, что делают Картианцы, призвано служить созданию нового вампирского порядка. Традиции вампирского общества во многом полезны, но те методы, которыми существующие ковен эти традиции навязывают, оставляют желать лучшего. Картианцы вещают, что все вампиры равны, но по факту некоторые трупы куда «равнее» других. Никто кровавой слезинки не проронит за рыцаря, что следует за Князем на

смерть. Поскольку Картианцы используют адаптированные политические системы на базе современной идеологии живых, для них вполне естественно использовать радикальные человеческие группировки, которые так на них похожи. Политические группы, а особенно радикальные политические группировки с бескомпромиссными взглядами, безумно легко разбиваются на фракции. Картианцы, имея в своем распоряжении силу мертвых и пару капель крови, могут взять под полный контроль эти фракционные ячейки.

Все Картианцы в этом завязаны. Не покрывив против истины можно сказать, что Картианцы – самые занятые вампиры, которые всегда увлечены своими проектами и всегда ловят новые возможности. И тем не менее, они – отнюдь не бездумные фанатики. Там, где Инвиктус прибегает к запугиванию и подкупу, Картианцы оказываются в числе первых за столом переговоров. Однако, каким-то образом все сделки с их участием оборачиваются на пользу Революции.

Картианцы часто занимают место в правлениях, сформированных другими ковенами. Поскольку они совершенно не скрывают свои общие взгляды, их можно считать по-своему честными. Представители иных кланов, в частности те, у кого нет особой политической идеологии, полагают, что честность делает Активистов меньшим злом или понятным врагом. Так, например, часто рассуждают Ордо Дракул и Колдовской Круг. Невзирая на Картианскую идеологию, идущую вразрез с существующим курсом правительства, репутация, заслуженная благодаря идеологической чистоте, делает Картианцев надежными. А поскольку они несомненно полезны для правительства, им в свою очередь удается протаскивать собственные реформы.

Прозвища: Революция (внутри ковена), Активисты, Движение (внутри ковена), Сброд (Инвиктус)

Концепции: Сексуальный вербовщик на студенческом кампусе, активист-идеолог, отстраненный интеллектual, член уличной банды, разочарованный ветеран, страдающий комплексом вины преподаватель гуманитарных наук, действующий из лучших побуждений политический экстремист, борец за права среднего класса, теолог-либерал.

Когда мы у власти: Если наша идеология празднует триумф, Картианцы готовы карать и очищать. Вампиры, которые сдают и отрекаются от былых воззрений, должны понимать, что за ними будет пристально наблюдать Картианская полиция нравов, в противном случае можно закончить под контролем разума или под узами крови. Тем не менее, их принимают – успешное Картианское правление ширится благодаря вербовке вампиров извне в ряды ковена. Однако, после победы наступает момент наивысшей разобщенности в наших рядах. Мы, Активисты, четко понимаем, что власть развращает, и многие из нас стремятся сместить наше собственное руководство не в меньшей степени, чем правительство Инвиктус.

Когда у нас проблемы: Картианцы, загнанные в тупик, действуют как смелые аутсайдеры. Мы странным образом действуем в гармонии со своими идеалами. Если нас не подрывают проблемы власти, члены Движения могут наконец вести себя так, как изначально задумывалось. Мы остаемся чудовищами, но мы держимся друг за друга. Мы помогаем друг другу, совместно распоряжаемся нашим имуществом – гулями, стадом, убежищами. И мы изо всех сил стремимся обеспечить и собственное выживание, и выживание наших comrades. Когда мы в меньшинстве, мы стремимся завербовать или склонить на свою сторону менее влиятельных представителей правящих кругов. И тут нельзя сказать, что мы выше применения ловушек, шантажа и контроля разума. Тем не менее, наша преданность идее рождает своего рода терпение. Революция придет. И она придет с огнем. Но не сейчас. И самоубийство тут ничего не решит.

Колдовской Круг

АРМИЯ МАТЕРИ

Погоня приносит эйфорию, своего рода дикий восторг. Я кожей чувствую, как неровный свет луны просачивается через листья. Я слышу, как замолкают звери, когда я прохожу мимо. Мне нравится воображать печальный шорох смерти, звук, с которым увядают цветы, когда я их задеваю на пути. Я чувствую свое горячее тяжелое дыхание, жадные вдохи – дыхание без необходимости, обусловленное лишь рефлексом, каким-то воспоминанием о гонке, пришедшим из времен даже до моей жизни, будто зверь, из которого я эволюционировала, смог ко мне вернуться только после смерти, после того, как я перестала быть человеком. Я ощущаю, как кипит моя кровь, чувствую кончиком языка острые, как иглы, клыки. А еще страх. Чувство абсолютного ужаса. Всегда чую, как это опасно, ведь любой из нас может быть полностью уничтожен, может стать следующей жертвой, если не жертвой преследуемого, то тогда твари, что внутри.

Это чудесно.

Я едва не вылетела головой вперед в враг, запнувшись о корень, но приземлилась, раскинув руки, спружинив ногами на голой земле. Наш преследуемый упал, корень он не миновал. Он на дне оврага, рыдает, как младенец. Подошва оторвалась от его дурацкого башмака, но он слишком испуган, чтобы понять, насколько ему больно, и что на вывихнутый голеностоп ему не опереться, даже если б я ему позволила идти. Его конский хвост наполовину растрепался. Уголком глаза я вижу, как остальные догоняют, они тоже голодны. Но это моя первая Погоня, и то, что произойдет дальше, полностью зависит от меня.

Он сумел перевернуться. Он меня умоляет. Упрашивает. Говорит: «Я не хотел. Пожалуйста. Я не хотел». Он на самом деле не верит, до сих пор не осознает, кто я теперь. Пирсинг из его ноздри вырван, кровь стекает ко рту и впитывается в козлиную бородку. Я так его ненавижу. Я дышу с таким наслаждением. Мои руки сжимаются, как когтистые лапы. «Я забираю свои слова,» — он произносит между всхлипываниями. «Прошу, я все исправлю. Прошу. Прошу, не надо. Ты не фальшивка. Ты настоящая, настоящая. Просто, пожалуйста, не надо, пожалуйста. Прошу».

Я смеюсь. “Ты хотел все по высшему разряду? Хочешь увидеть Богиню? Так вот она. И она голодна”.

Все остальные, все вокруг нас, начинают петь. Эта песня не стара, но кажется старой.

И тем, кто его слышит, нет дела до его криков.

Причины, по которым ты хочешь вступить в Колдовской Круг: Ты веришь в свои силы. Ты хочешь, чтоб порядок вещей откатился к более раннему, менее структурированному периоду. Ты полагаешь, что между духовностью и религией есть разница. Ты думаешь, что коль тебе суждено быть монстром, так нужно этим верно воспользоваться. Ты страшишься, что в будущем тебе не будет места.

Общее представление: Вампиры в других ковенах скрывают свою чудовищную натуру под самоконтролем, верой в огонь преисподней, политесом или идеологическим огнем. Но вампиры из Колдовского Круга – это завывающие звери, которые сбиваются в запятанные кровью стаи. В других ковенах мертвые стараются крепче держаться за религию и идеологию, придерживаясь иерархии и жесткой системы контроля. Аколиты считают, что тебе надо меняться. Другие коветы считают, раз уж ты — чудовище, то должен либо нести волю божью, либо развивать силу воли, либо изучать мрачные тайны. Но Армия Матери состоит из чудовищ, потому ее члены таковы по своей сути.

Они участвуют во всех шабашах ведьм, о которых ты только можешь помыслить. Это безумные голые вакханки, готовые разрывать в клочья тела тех, кто встанет на пути, которые, точно пауки, сидят в центре оргиастических ведьмацких культов для несведущих и одиноких.

У их единомышленников и защитников их интересов, возможно, и бывают кое-какие проблемы с этикетом, но у них неким образом более сильная энергетика, чем у теологов от Посвященных или у манипуляторов из руководства Инвиктус. Они – это и взбудораженные теоретики-окультисты, и старомодные лидеры ковена, чей голос звучит так красноречиво и соблазнительно.

Члены Колдовского Круга могут называть себя язычниками. Эти вампиры, которые считают, что Проклятье можно воспринимать по-всякому, но это благословение, ниспосланное сильным, живучим. Они – часть природы. Они монстры, потому что так все устроено.

А тварям природой свойственно эволюционировать и развиваться. Члены Ордо Дракул верят, что вампир должен стать чудовищем нового типа. Посвященные понуждают сородичей подчинять свои собственные чувства и карать человечество. Но Аколиты считают, что оба убеждения создают ограничения, а единственный способ действительно насладиться монструозностью — оставить все оковы позади.

Их жрецы и проповедники, в отличие от конкурентов из Ланцеа эт Санктум, не навязывают упорядоченную теологию своим последователям и соратникам. По факту, они, пожалуй, подвели бы к Окончательной Смерти любого, кто попытался такое сделать.

*«Дружище, может, твой Бог и нетерпим. А что ж мой?
Мой знатно выбешен».*

Круг – это удобное знамя, под которым разрозненные группы с хаотичными практиками и верованиями могут собираться пред лицом оппозиции из более сплоченных ковен. При определенных обстоятельствах они могут враждовать, но эти группы находят точки соприкосновения пред лицом общей угрозы. Порознь эти группы были бы уже уничтожены еще в прошлых веках. А благодаря вхождению в Колдовской Круг, они пусть и будут когда-то уничтожены, но и с собой заберут немало визжащих врагов.

Движения, входящие в состав Круга, включают весь спектр от старых до новых, от древних кровавых культов до пост-модернистских феминистических сообществ магичек. Внутри ковена тайнами и магией делятся свободно, но чужаки навсегда остаются во тьме неведения. Ни одно из течений не является человеческой религией, и не имеет прямого отношения к людскому мистицизму. Каждое из них – это мрачное отражение живых суеверий. За те несколько столетий, стремительно пролетевших с момента основания Круга, его Аколиты, как самопровозглашенная Армия Твари-Матери, создали хаотичный и во многом противоречивый синтез верований, а внутри него – систему магии крови без жестких правил и определений. И эта система распространилась, подобно вирусу, по западному миру.

Аколиты радостно возглавляют культы, ковен и сообщества отщепенцев и фриков, людское стадо, из которого выбирают и жертв и новообращенных. Аколиты кажутся странными даже по меркам сородичей, но нельзя отрицать, что в какой-то степени это обусловлено странностями их излюбленных объектов для Обращения.

Наше происхождение: Всегда существовали вампиры-язычники, либо те, кто сохранял верования, присущие им при жизни. Мы, Колдовской Круг, появились менее двух столетий

назад. Ряд сообществ в Шотландии и Ирландии оказались на грани истребления. Устав наблюдать, как их друзей и соратников насильственно обращают в веру Ланцеа эт Санктум через Узы и прямой контроль разума, они сплотились в меру своих возможностей и одержали первые победы на вересковой пустоши. Они разнесли известие о победе сперва по всей Западной Европе, а затем по Северной и Южной Америке, где вампиры, принадлежащие к коренным и угнетенным меньшинствам, охотно примкнули к Ковену. Первое и Второе Сословия не были готовы к жестокости, всплеснувшей при зарождении нового ковена. За пару десятилетий с дюжину или того больше князей были обращены в прах. Аколиты пришли к мертвым с кровью, огнем и гневом. Они показали чудовищам, что значит быть настоящим чудовищем. Под предводительством череды самопровозглашенных безумных Матерей-Богинь Колдовской Круг пронесся через сообщество мертвых, не столько объединив язычников под своей рукой, сколько придав им общее имя и общие цели.

С самого начала Колдовской Круг служил чем-то вроде подпольной железной дороги для Сородичей, позволяя нам, еретикам, находить друг друга со скоростью, недоступной остальным сородичам. Некоторые с непринужденностью использовали – и ныне используют – Какофонию, благодаря которой недостаток организованности и формальной идеологии неплохо компенсируется скоростью связи.

Без сомнения, именно наше владение Какофонией позволило сформировать Круак. И хоть у нашей магии крови и ирландо-гэльское название, магия развивалась сама-собой по мере нашего взаимодействия, сплетая в синтез дюжины видов магии крови, и древние, и совсем новые. Из всех типов магии, которые практикуются сородичами, именно этот тип наиболее текучий, наиболее восприимчивый к переменам.

Всяческие перемены – это ключ к успеху, мы, Аколиты, очень рано это поняли. Перемены могут быть жестокими, могут быть глубоко личными, но они всегда имеют место. Гнев языческих богов, хищной Матери-Богини, от которой мы и получили свое название, требует перемен в укладе. Порядок должен меняться. Чтобы новое выживало, старое должно быть сметено огнем и кровью. А это значит, что и ковен сам по себе должен меняться, и меняться постоянно. Мертвые холодны, состояние застоя для них норма, так говорят защитники старого порядка. Но Колдовской Круг, невзирая на наше архаичное название, приемлет лишь путь эволюции или уничтожения. И если мы встанем на путь уничтожения, мы не будем на нем одиноки.

Наши практики: Трудно выделить какую-то одну практику как универсальную групповую. Наши ритуалы часто хранят уникальность нашей родины, представляют собой смесь старого и нового. Всякая церемония постоянно меняется и может кардинально отличаться от ночи к ночи. Мы танцуем обнаженные, ведем дикую охоту, разжигаем ритуальные костры (что всегда рискованно для мертвых) и приносим кровавые жертвы. Порой жертвы человеческие. Порой задавленные, порой заколотые, порой удушенные. Но это происходит не так регулярно, как хотели бы думать остальные ковены. Однако, это происходит.

Большинство из нас связано каким-то образом с одним из человеческих культов: с культом контроля «личностного развития», членов которого крадут у родных и близких; с сестринством нео-вакханок; с группой изучения интеллектуального оккультизма; с кровавым шабашем ведьм. Последователи культов иногда попросту оказываются оболваниваемыми из-за полу-лживых посулов и вампирской притягательности. Зачастую они становятся добровольными слугами под влиянием уз крови, вплетенных в языческие церемонии. Эти члены культов могут стать эффективными и желающими угодить агентами.

Они вербуют. Они приносят деньги. И пусть мы больше возимся со своим стадом, чем приверженцы других культов, выгода, которую мы из этого извлекаем, стоит того. Человеческие агенты, часто сами того не ведая, могут проникать туда, куда нам нет хода, и делать то, чего мы не можем. И, конечно, они – это расходный материал.

Вот еще что. Наш ковен самый малочисленный из всех (возможно, за вычетом Ордо Дракул). Мы то открыто воюем, то пребываем в состоянии скрытой конфронтации с другими более стабильными иерархическими ковенами. Нам нужна вся поддержка, что мы можем собрать (неважно, осознанно нам помогают или нет). Не имея такой жесткой идеологической привязки, как у Картианцев, не обладая инструментами влияния, как у Инвиктус, мы, члены Круга, наделены лишь жаждой перемен, нашей абсолютной потребностью стать лучше.

Одно из наших самых мощных орудий – это Круак, наша порочная система магии крови. Она гибка и вечно изменчива, но не годится для совестливых. Мы делимся приемами Круак с нашими членами, но, если чужаки пытаются похитить наши секреты, они понимают, что мы ревностно и яростно оберегаем свои тайны.

Прозвища: Аколиты (формальное, внутри ковена); Армия Матери (неформальное, внутри ковена); Ведьмы (уничижительное).

Стереотипы: девушка-бунтарка; представительница матриархата рабочего класса; борец за права коренных народов; богатый затворник-окультист; развратный свингер; завсегдатай-техноязычник¹²; любитель модификаций тела; жрец вуду; член уличной банды со странными глазами; ведьмаковатая библиотекарьша; стареющая закоренелая развратница; подозрительно дружелюбный владелец поместья.

Когда мы у власти: Из всех ковенов, только у Ордо Дракул меньше доменов под контролем. Быть может, все дело в том, что, когда мы проворачиваем свои дела, в вампирском сообществе воцаряется полный беспредел. Когда мы только приходим к власти, мы даем волю неприязни, которая корнями уходит в века. Мы очищаемся от былых угнетателей с беспрецедентной жестокостью. Если домен находится под контролем Аколитов, в нем нет места слабым и щепетильным. “Делай, что должно” становится единым законом. И под этим призывом может подразумеваться (смотря с какой стороны на это взглянуть) либо совершенствование вампирского сообщества, либо его полнейшее падение до уровня дарвинистской жестокости. Не столько анархия, сколько правление сильнейших без формальных законов или иллюзии какой-либо «цивилизованности». В то время, как у Инвиктус есть строгие предписания, контролирующие их зверства, а Ланцеа эт Санктум использует религию как оправдание ужасающим актам жестокости, Колдовской Круг пользуется своей свободой, чтобы уничтожать любого, кто выходит за рамки дозволенного. Чем определяются эти «рамки дозволенного», однако, может меняться из ночи в ночь – уж простите.

Когда у нас проблемы: Если нас загоняют в угол или преследуют, с нами происходят занятные перемены. Не имея четкой организации, наша Армия Матери сплачивает свои ряды, становится еще более скрытной, чем когда-либо, и на свой лад жестко организованной. Если мы в тупике, мы склонны действовать с потрясающей экспрессивностью и брутальной жестокостью; те, что берут на себя смелость ущемлять

¹² термин имеет три трактовки: (1) использование современных технических устройств в ритуалах, 2) примитивные течения, вроде городского шаманизма и рейва, 3) направление в неоязычестве, использующее технические метафоры для описания спиритических явлений, прим. пер.

Аколитов, обнаруживают, что их убежища сожжены, их гули ритуально удушены, а их неонаты встретили рассвет с колом в сердце на перепутье покинутых лесных троп.

Инвиктус

ЗАГОВОР МОЛЧАНИЯ

Никто не пьет кофе.

Я делаю кофе, потому что Генеральный директор попросила меня быть здесь. Ей удобно, чтобы я была рядом, но кофе тут лишь потому, что так принято. Потому что это неофициальное заседание членов правления, и, раз уж подают кофе, становится понятно, что встреча неформальная. А кофе хороший. Мне всегда удавалось хорошо варить кофе.

Кофе стоит на столе перед боссом и старшими партнерами. Они на него не смотрят. Даже не прикасаются к нему. Макинтош и его личный помощник, Мисс Рай, тоже не попробовали кофе, но они с ним балуются, проводят пальцем по ободку фарфоровой чашки, поднимают чашки, но никогда не доносят их до рта.

“Стоит понимать,” – произносить Макинтош, — “что во всех отношениях, как ни крути, компания без всяких изменений ведет дела уже шестьдесят семь лет. И члены правления все те же. Дипа?”

Мисс Рай передает ему еще кипу бумаг с давно известной нам информацией. Он мог бы дотянуться и взять бумаги сам, но не в этом суть. Суть в силе.

На самом деле, если говорить точнее, то уже где-то 68 лет, и к такому сценарию события приходят раз в несколько лет. Это тот самый момент, когда фининспектор замечает, что подписи членов правления все те же. Ему это кажется подозрительным. Он находит этому логичное объяснение, которое непременно сперва носит прозаический характер, затем он находит хитроумный подтекст, затем усматривает нечто подозрительное и криминальное. У Макинтоша воображения не больше, чем у его предшественников.

Кто-то может подумать, что это все непростительное нарушение секретности, но на деле очень важно, чтоб мы это сделали. Поскольку люди вроде Макинтоша лишены воображения, а лишенные воображения люди управляют этой нашей великой страной нам же во благо. И еще это важно, как босс сказала мне недавно, потому что одни лишь мы можем это сделать. У нас есть власть. И важно показать, что мы можем делать такое, что не по силам нашим более невежественным членам семьи. Мы создаем этот конфликт, чтобы продемонстрировать, насколько легко мы можем его разрешить, насколько мало он нас заботит. Мы не подвергаем себя опасности. Потому что мы управляем. Потому что вся суть в силе.

Макинтош подходит к концу. Он вежливо замечает, что мои хозяева сейчас попали в затруднительное положение, и что нам нужно что-то с этим порешать до того, как ситуация привлечет внимание чиновников. Он нас пугает законом, само-собой. Он еще не заметил, что в последний раз, когда я предлагала напитки, я повлияла слегка на состояние мисс Рай. Она уставилась пустым взглядом через стол, рот чуть приоткрыт, глаза стеклянные, дышит так поверхностно, что ее можно принять почти за столь же мертвую, как я (ох, Дипа, я никогда раньше не сталкивалась с разумом, который настолько легко подчинить, и я никогда еще не получала такого удовольствия при этом, потому надеюсь, что мне можно будет тебя оставить себе).

Гендиректору уже наскучила игра. Она произносит: “Молчать,” – и Макинтош замолкает на полуслове. Его широко открытые глаза застывают внезапно от осознания, что есть что-то за пределами его жалкого воображения. “Джулия?” – я вздрагиваю. Когда босс

произносит мое имя. Сперва снимаю пиджак, само-собой. Он ведь дорогой. Проскользнув между ним и его аппетитно зачарованной помощницей, я отодвигаю его кресло и усаживаюсь ему на колени. Я и не осознавала, насколько голодна. Он не может говорить, не может двигаться. И неважно из-за страха или силы Гендиректора. Дело в силе и голоде, на самом деле. Но вся суть в силе.

Причины, по которым ты хочешь вступить в Инвиктус: Ты хочешь всегда быть на стороне победителя. У тебя была власть при жизни. Тебе нравится работать в аппарате власти. Тобой движет корысть. Ты не видишь смысла что-либо менять. Ты боишься упустить большой куш.

Общее представление: Инвиктус знают о месте захоронения тел. И они знают, которые из них лишь погружены в сон. Легенда такова: Чудовище, что сидит в центре огромной империи, интеллигентный монстр в венце. Владелец старого наследного состояния. Князь Тьмы.

Зачастую в сердце вампирской сети находится лорд и повелитель, королева и повелительница. Инструменты власти – царские, корпоративные, политические, криминальные, военные – это всего лишь инструменты. В конечном итоге, структура одна и та же. Власть – это и средство, и цель, плата за неоценимые услуги. Вампиры из Инвиктус либо имеют власть и знают, как ее удержать, либо стремятся к власти и знают, как ее получить. Во главе дома Инвиктус — они часто называют свою структуру управления «домом» — может стоять и Генеральный директор холдинга, и Крестный отец влиятельной криминальной империи, и мэр, и генерал, и просто король либо королева. Иерархическая структура может варьировать, но иерархия поддерживается всегда.

Самое вежливое и формальное обращение, тонкие светские условности, а порой и архаичные манеры маскируют шантаж и подлость превосходящую все то, что способен вообразить человек. Схемы по устранению соперников могут буквально разыгрываться десятилетиями до того, как принесут плоды. При этом они основываются на головокружительно сложных планах, в них используются пешки, которые не знают, что они пешки, контроль разума, узы крови, пугающие финансовые инвестиции с отсроченной окупаемостью и неожиданные акты ужасающей жестокости.

«Я сохранил твой секрет. Пора обсудить условия».

Каждый вампир в колене завидует положению вышестоящего вампира, и каждый вампир опасается нижестоящего. Но личное продвижение не должно идти во вред самому Учреждению или его благонадежности. Инвиктус хранит традиции мертвых дольше, чем какой-либо другой ковен на настоящий момент, даже дольше, чем продержался его предшественник – сама Камарилья. Иерархия должна оставаться неизменной. Нельзя сместить Князя, если его устранение поставит под угрозу вековой порядок. Нельзя избавиться от подчиненного, если некому занять его место. Инвиктус – это князь, совет, его приспешники и их солдаты. Подобно Ланцеа эт Санктум, лидеры Инвиктус полагают, что все остальные вампиры находятся под их юрисдикцией — если только те не выступают против, как Картианцы. Несогласных в лучшем случае терпят как диссидентов, а в худшем – объявляют вне закона со всеми вытекающими ужасными последствиями.

Прежде всего, Инвиктус – это заговор молчания. У Инвиктус есть связи с лицами временно занимающими различные руководящие посты, что позволяет им лучше соблюдать Маскарад и замыливать глаза живым. И хоть их правила и не писаны, а зачастую и не озвучены, они остаются, тем не менее, обязательными к исполнению. Новый вампир

может годами быть в среде Первого Сословия, и все еще путаться в сложном этикете ковена. Ему могут потребоваться десятилетия, чтобы в полной мере осознать, насколько глубоко заговор вплетается и в мир живых, и в мир мертвых.

У Инвиктус непростое отношение к Маскараду. С одной стороны, именно Инвиктус его поддерживает. Это их величайшая традиция. Никто не поощряет Маскарад так, как они, и, соответственно, это возлагает на них большую ответственность. Конечно, Маскарад помогает Инвиктус удерживаться на вершине. Учреждение пугающе хорошо разбирается в современных методах поддержания связи, сдерживания слухов и способах шантажа. С другой стороны, лидерам Инвиктус сходит с рук такое, что не сошло бы их неонатам, потому что они лучше умеют справляться с последствиями.

Наше происхождение: Более двух с половиной тысяч лет назад вампиры Древнего Рима основали самый первый ковен. Они назвали его Малой Дискуссионной Палатой, Камарильей, и она была первым организованным правительством мертвых. Это была затея мрачной красоты, которая стала ужасающей легендой. Конец ей пришел приблизительно во время падения самой Римской Империи, в огне и жестокости, в результате жуткого катаклизма, подробности и причины которого затеряны в истории и за уханьем сов. С приходом Темных веков пережитки Камарильи создали новый, не столь многочисленный, но по-прежнему блистательный вампирский правящий класс. Он опирался на знать, ее официальных представителей, приспешников и холопов. Они выжили. Мы выжили. Мы – продолжатели Камарильи. Кровавые, негибаемые, непобедимые – Инвиктус.

Большую часть периода мрачного средневековья и Ренессанса Инвиктус и наши союзники Ланцеа эт Санктум были бесспорными правителями Сородичей в Европе. Периодически другие ковены, например, Легион Мертвых, Лагерь Висельников или сравнительно недавно Ордо Дракул, возникали и исчезали. Но все они однозначно становились частью иерархии, которую мы неукоснительно храним. Только с XVIII века Инвиктус перестал единолично править мертвыми запада. Тем не менее, большая часть доменов, в частности в Европе, Северной Америке и Австралии, пребывает под управлением Инвиктус, а не какого-либо иного ковена. Если у мертвых есть традиции и правила поведения, то это правила поведения Инвиктус. Если в домене есть иерархия, то это иерархия Инвиктус. Если сообщество мертвых существует в принципе, то это лишь благодаря заговору молчания. Такова версия истории от Инвиктус; если она и неправдива, то истина уже утрачена, потому что так того захотели мы. История пишется победителями, а мы не приемлем поражений.

Наши практики: Члены нашего ковена всегда ценили изречение «Нужно меняться, чтоб оставаться прежним»¹³. По мере изменений в человеческой структуре власти, Инвиктус тоже менялся. Мы полагаем, что в конце концов причиной окончательного падения Камарильи стала неспособность принять неминуемое падение Рима. Вы не согласны с моей версией событий? Прискорбно, поскольку именно моя версия истории внесена в книги.

Инвиктус на протяжении веков был правлением знати, абсолютной монархией, диктатурой, корпорацией, организованным криминальным кланом. Все это в понимании Первого Сословия — просто способы поддержания иерархии и сохранения нашей величайшей тайны. Агент правительственной организации, агрессивный менеджер среднего звена или мафиози, казалось бы, они используют разные рычаги власти. Но результат-то один — заговор молчания поддерживается, а те, кого этот заговор оберегает, понимают, кому обязаны. Нашим неонатам часто приходится прибегать к применению

¹³ высказывание Виллема де Кунинга, прим. переводчика

силы к диссидентам и сокрытию улик нашего существования от живых. Они служат пешками в почти византийских схемах старейшин и учатся шаг за шагом заводить соратников (если не друзей) и влиять на людей тем или иным способом.

Каждый вампир из Инвиктус считает себя правителем с потенциалом для развития, будь то солдат самого низшего звена или теневой бюрократ высшего уровня. Лучше быть приспешником в Инвиктус, чем вовсе не состоять в Инвиктус.

Инвиктус поддерживает Маскарад, но для этого необходимо набирать и демонстрировать силу. Время от времени лидер Инвиктус может допускать оплошности, но личные связи, которыми он или она обрастают на пути к вершине, поистине полезны, когда нужно заметать следы таких оплошностей. Возможно, неонату или прислужнику придется подчищать последствия. Власть все еще нуждается в инструментах. Молодым исполнителем (или инфорсером на мафиозный лад) может быть кто угодно – и мертвый частный детектив, и головорез с горой мышц, и руководитель команды гулей-наводчиков, которые следят за ничем не подозревающими вампирами домена, чтобы выявлять нарушения местного порядка. Инвиктус древний, но мы вполне современные. Мы пользуемся информационными технологиями. Мы просматриваем интернет. Мы перенимаем уловки бизнесменов и организованных преступников, меняем рычаги воздействия, чтобы сохранить статус кво, удержаться на вершине, но прежде всего, чтобы сохранить тайну. От нашей победы зависит все.

Прозвища: Первое Сословие (формально, внутри ковенов Инвиктус и Ланцеа эт Санктум); Старый Покровитель (вне ковена, особенно среди старших) или просто Покровитель (среди молодых); Конспирация или Заговор Молчания (одинаково популярно как среди союзников, так и среди врагов); Монополия; Учреждение.

Концепции: Гламурные европейцы старой закалки, капиталист-кровопийца на Мерсе, угрожающе молчаливый телохранитель, агент правительственной организации, породистая госпожа, учитель в закрытом учебном заведении, привилегированный член студенческого братства или девчонка из университетского женского клуба, бездушный бюрократ, богач с отличным чувством вкуса, армейский офицер, предприниматель из рабочего класса, гангстер а-ля бизнесмен, охранник чиновника-крючкотвора.

Когда мы у власти: Инвиктус – это по умолчанию правительство вампиров во всех смыслах. Мы создаем традиции, и структуры власти Сородичей – это структуры Первого Сословия. Хотя наша власть и может выражаться множеством способов, иерархия существует всегда. Если доменом правит Инвиктус, ожидайте, что Ланцеа эт Санктум будут если не в фаворе, то уж будут играть значительную роль, а Картианцы будут презираемы. Статус Колдовского Круга и Ордо Дракул может меняться, порой исходя из соображений, нужны ли нам их оккультные секреты для того, чтоб держать остальных в неведении.

Когда у нас проблемы: Если дом Инвиктус больше не у власти, его члены делают все возможное, чтобы вернуться к власти снова, даже если для этого потребуются предать собственные идеалы. Если Первому Сословию объявлена открытая война, немногие из нас будут биться до смерти. Многие отступят и постараются влиться в эту новую структуру власти. Мы ведем затяжную игру и знаем, что настанет время, когда кто-то из нас получит реальную власть, и мы соответственно муштруем наших неонатов. Мы выигрываем время, прикидываясь примерными членами нового порядка, но в надежде снова оказаться у руля. Бойтесь за Князя из Картианцев или Аколитов, если у него советчики из Инвиктус. Возможно, не так уж и долго быть ему Князем.

Ланцеа эт Санктум

Посвященные

Вечерняя проповедь Сенобита построена на цитате из Конца Времен (Эсхатон) 12:13: “Но Всевышний не благословит тех, кои утратили веру в Него.” Живые, как она говорит, обретают спасение через веру милостью Божьей, но у мертвых нет такого упования. Мы, как она говорит, выражаем свою веру действиями; мы исполняем волю Божью, всегда исполняем, всегда к этому стремимся. И наше проклятье очищается именно нашими действиями.

Мы вчетвером беспокойно поёрзали на церковной скамье. Она всегда дает одну из подобных проповедей, когда ей что-то нужно. Остальным не о чем волноваться. Они ведь прихожане. А я состою в Приходском Совете. После того, как нас всех в последний раз прокляли¹⁴ и разрешили разойтись, я ищу первый же подходящий момент уйти, соблюдая приличия, но она уже тут как тут – у двери часовни. В неровном освещении витража с изображением Сотника Лонгина в красном мне видится нечто копошащееся под капюшоном ее рясы, прямо над бровью. Я воображаю, как личинки забураются ей в лоб.

Вот как они обращаются к вам с просьбами: когда ты уже готов уйти, пожимаешь руки и высказываешь благодарность, когда все идет настолько обыденно, насколько только возможно, в тот самый момент, когда ты наиболее уязвим. Они никогда не приказывают, но просьба исходит от имени Бога, и ты не можешь отказать. Она знает обо мне такое, в чем я никогда не исповедовался. В прошлый раз меня попросили месяц похранить у себя заклепку с доспехов Святого Даниила в медальоне на моей шее. Перед этим мне пришлось выкрасть копию книги о Моровом Ангеле из закрытого архива университетской библиотеки и сжечь, прежде чем до нее добрались Другие. А еще раньше...мне пришлось наведаться к священнику и узнать, чего он стоит.

Говорят, вампиры не видят настоящих снов. А я до сих пор вижу тот случай в кошмарах.

Их просьбы сперва просты, а потом... совсем перестают быть простыми.

Причины, по которым ты хочешь вступить в Ланцеа эт Санктум: Ты ценишь традиции. Может, ты и не считаешь, что все в мире устроено идеально, но полагаешь, что перемены будут лишь к худшему. Ты ищешь смысл своего существования как вампира. Тебя интересует прошлое. Ты боишься ада.

Общее представление: Грубо говоря, Ланцеа эт Санктум – это организованная церковь Сородичей. Бог обрекает вампиров на голод и посмертное существование, и в своем проклятье они призваны выполнять божью работу. В Книге Иова Сатана выступает божьим орудием, терзающим невинного человека, подстрекаящим на богохульство. Посвященные видят себя таким орудием: Они терзают невинных и выпалывают тех, чья вера слаба.

Ланцеа эт Санктум – это вселенская церковь, отображающая все то, чем отдельно взятый вампир видится живому верующему: паразит, монстр, который кормится, развращает и мимикрирует. Но следуя этому пути Посвященные выполняют волю самого Бога. Они испытывают и преследуют, и таким образом закаляют верующих и искореняют неверующих. Они направляют верующих в руки самого Иисуса – туда, куда самим Проклятым навсегда путь закрыт. Теолог из Ланцеа эт Санктум однажды назвал организацию «третьей версией Иуды», настоящими предателями, которые слишком набожны, чтоб им даровать утешение в милости.

¹⁴ как противовес церковному благословию, прим. перев.

Двойственное отношение Посвященных к своему живому стаду – это наглядный пример. Хотя строгое правило не вести богослужения среди живых уже поддерживается веками, вампирские пастыри делают все от них зависящее, чтобы гарантировать сохранение церкви живых, с ужасающей жестокостью преследуя тех, кто подвергает церковь гонению или еще каким-то образом пытается ей навредить. С другой стороны, Посвященные считают, что должны твердо отстаивать свое стадо. С помощью запугивания посвященный монстр удерживает в жесткой узде сбивающихся с пути детей Матери-Церкви: подростки сохраняют свою девственность из страха перед чудовищами, что охотятся у Обрыва Влюбленных¹⁵; сперва недостойным священником кормятся, а затем доводят его до самоубийства; семью страхом вынуждают оставаться в лоне церкви, насылая кошмары и сверхъестественные дурные предзнаменования. Насылая соблазны, чудовища искореняют слабых: вампир играет на глубоких сомнениях монахини, подталкивая ее к экспериментам и зависимостям, затем к проституции и, наконец, к бесприютности и смерти; телеевангелисту дается возможность присвоить средства из Фонда помощи сиротам Руанды; лидер студенческой группы изучения Библии находит свою погибель в прекрасной мрачной женщине. Зачастую те, кого Посвященные подвергают искусу и находят недостойными, сами становятся следующим поколением Посвященных, восстав из могилы, чтоб искупить непростительное.

Приверженцы Ланцеа эт Санктум считают себя средоточием нравственности Сородичей. Они – пастыри, которые направляют прихожан из других ковен, когда те посещают службы.

«Это моя кровь. Сделай это в память обо мне, или я никогда не позволю тебе об этом забыть.»

Божественные чудовища из Ланцеа эт Санктум – это активисты и библиотекари Сородичей. Подобно тому, как средневековые монахи были хранителями знаний, Посвященные сберегли кое-что из древнейших архивов Сородичей. В городах со значительным присутствием Ланцеа эт Санктум обычно имеется Черное Собрание историй, дневников и священных текстов. У Ланцеа эт Санктум даже есть своя небольшая типография – Общество пропаганды доктрины Сотника Лонгина, которое печатает тексты под заказ для распространения среди мертвых (и только среди мертвых). Самый известный из таких текстов – Завет Сотника Лонгина, Библия вампиров. Разумеется, как и их живые предшественники из темного средневековья, библиотекари из Ланцеа эт Санктум запрещают или уничтожают не меньше книг, чем сберегают. Посвященные столь же часто хранят артефакты или тексты подальше от любопытных глаз и загребущих рук как живых, так и мертвых.

Наше происхождение: Сотник Лонгин – римский воин, пронзивший копьем бок Христа, который (в нашей традиции) был перерожден под влиянием крови Спасителя и стал единственным в своем роде среди мертвых, таким вампиром, каких нет больше. При составлении Завета Сотника Лонгина, Завета мертвых в противовес Новому Завету живых,

¹⁵ «Lovers' Leap» — топоним, присвоенный ряду географических объектов различной высотности, расположенных удаленно и представляющих повышенный риск сорваться либо возможность совершить преднамеренный самоубийственный прыжок. С такими локациями обычно связаны романтические трагичные легенды — прим. пер.

последователи Лонгина zaloжили вампирскую церковь, учениям которой многие вампиры следуют и ныне — Ланцеа эт Санктум, храм и копье.

Под «храмом» понимается церковь, основанная последователями Лонгина, под «копьем» имеется в виду копье, пронзившее бок Христа, которое теперь воспринимается в метафорическом смысле как тернии на пути церкви живых и заноза в нравственных устоях церкви мертвых.

Именно Ланцеа эт Санктум председательствовали при падении Камарильи, легендарного вампирского правительства времен Древнего Рима. И это они вместе с Инвиктус поднялись из останков Камарильи и стали основной движущей силой правления Сородичей. Это именно Епископу Посвященных в Константинополе удалось сформулировать Традиции. И это Ланцеа эт Санктум внедрили применение Маскарада. Древнейшие тексты, написанные Сородичами и дошедшие до наших дней, также принадлежат им. Эпоха Просвещения принесла новые ковенy — Картанцев, Ордо Дракул — а вместе с ними пришел и новый уклад. Власть Ланцеа эт Санктум над умами мертвых пошла на убыль, как и влияние мирской Церкви. Когда наконец Колдовскому Кругу удалось объединиться и по праву стать движением, что у всех на слуху, Ланцеа эт Санктум, как некогда в Риме, снова стали всего лишь одним из ковенoв. Однако не стоит недооценивать власть вампирской церкви. Вера – по-прежнему мощный двигатель в жизни миллионов, и там, где есть значительное проявление Христианства, там и Посвященные тоже найдутся.

Наши практики: Ланцеа эт Санктум практически всеми своими действиями старается по меньшей мере сохранить старые устои, поддержать существующий порядок вещей или хотя бы тот порядок, который Посвященные считают правильным. Даже если Посвященный мертвец несет хаос и трагедии в людское сообщество, все это делается с намерением предотвратить более существенные перемены.

Посвященные проповедуют. Мы верим, что все Сородичи существуют в контексте Вечной Церкви Лонгина: Священники и теологи (Ланцеа эт Санктум), прихожане (все, кто за пределами ковена почитает Лонгина и причащается) и дважды проклятые еретики (все остальные, но в высшей степени Колдовской Круг). Вот почему мы действуем, организуя служения, подобно церкви, и вот почему мы вмешиваемся в мирские дела Проклятых, чтобы наилучшим образом проталкивать реализацию наших задач, которые, по мнению некоторых, являются самыми консервативными в сравнении с другими ковенами. Этот консерватизм часто приводит нас к столкновениям с Колдовским Кругом, чей синтез неоязычества обычно воспринимается Посвященными как старая ересь и вероотступничество, оставляющее горьковатое послевкусие.

Посвященные заняты изучением, а это изучение сулит опасности, ведь мы чаще всего воюем, когда находим и получаем исторические документы и артефакты... или когда уничтожаем их и все их следы. Факты и артефакты, которые ищет Ланцеа эт Санктум, также опасны. Порой, нашим неонатам приходится защищать, красть или уничтожать всевозможные свидетельства и артефакты, так и никогда не узнав, в чем была их ценность. Книгу. Бедренную кость. Окаменелый клык, удлинённый и убористо исписанный на латыни Проклятым 19:6 — “Я обжирюсь их фарисейством.” Пыльную склянку. Нетленное яблоко, которому уже две тысячи лет. Совиное перо в золотой раке. Сосуд с мором, что закупорен уже сотни лет, но все еще кишит живыми мухами. Глиняный гроб, в котором сном покоится кто-то старый, чьи знания представляют страшную угрозу для лидеров ковена, но чья воля требует, чтоб его не тревожили.

Один из важных аспектов изучения Посвященных – это Фиванское Чародейство, темные чудеса, переданные от самых древних египетских сенобитов. Величайшие тайны нашего

чародейства известны священникам Ланцеа эт Санктум – это тайны, которыми делятся неохотно, если вообще делятся.

Посвященные также ведут работу с живыми, манипулируя лидерами церкви и религиозных конгрегаций ради достижения собственных целей. Нам может понадобиться подослать неоната, чтоб он подверг министра искушению сексом, наркотиками или темными делишками. Или чтоб он что-то нашептывал евангелисту на ухо ночью. Все это, чтоб лучше контролировать городскую политику. Бесплатная церковная столовая – это и отличное место, чтоб спрятаться, и источник доступной крови. Протест перед клиникой, занимающейся абортами, работает как отвлекающий маневр, позволяющий выкрасть кровь и препараты. Несколько капель Витэ в сосуде с вином для причащения – и крупный мафиози, входящий в группу единоверцев, становится инструментом управления.

Связи с людьми особенно полезны для нас, возможно, развитие таких связей важнее для нас, чем для остальных кланов, за исключением Картианцев. Нет другого способа получить доступ к тем знаниям, которые мы стремимся запретить или использовать.

Прозвища: Посвященные (внутри ковена), Вечная Церковь (старомодное), Второе Сословие (используется кланом Инвиктус), Судии (обычно пренебрежительно).

Стереотипы: Бросающая в дрожь монашка, уличный проповедник грядущего апокалипсиса, исповедник, прилежный семинарист-евангелист, помешанный отщепенец, церковный привратник, ночной смотритель в приюте, пятидесятник из среднего класса, медсестра, закоренелый любитель BDSM, ханжа-холостяк среднего возраста или старая дева-прихожанка, манифестант с плакатом или листовками, «вставший на путь исправления» серийный убийца, библиотекарь.

Когда мы у власти: В отдельных регионах мира, например, в Риме и Ватикане, в Солт-Лейк Сити, Сеуле и кое-где на юге Америки, Посвященные добились огромного влияния. В этих городах под нашей бархатной перчаткой мы прячем поистине стальной кулак. При причащениях к Лонгину обычно применялись узы крови, потому нередко в городах под влиянием Посвященных почти каждый вампир оказывался на поводке у Епископа. Но даже в регионах под нашим влиянием мы лицемерно создаем видимость формального подчинения мирскому правительству Сородичей – князю из Инвиктус либо (что случается куда реже) из Картианцев. Князь ставит свою подпись под распоряжениями и приказами, при этом во многом оставаясь марионеткой Посвященных. Ланцеа эт Санктум, как говорит Епископ, не командует, а просит. Это мирские власти командуют, а Посвященные советуют.

Когда у нас проблемы: Христианство на своей заре процветало во времена гонений. Наше влияние особенно слабо в местах, где наше Христианское стадо притесняют (например, в Пхеньяне или Абу-Даби), либо в светских городах, где христиане в меньшинстве (как, например, в Стокгольме или Таллине). Однако, в таких городах немногочисленные Посвященные проявляют себя наиболее неистово. Мы одновременно и ревностно бережем свои секреты и открыто презираем другие ковенy, разворачивая негласные войны с другими более влиятельными вампирами. Мы присматриваем за своим людским стадом, защищаем их от тех, кто их может убить, приходим с ужасным возмездием к чиновникам, которые нас притесняют. Когда мы в тупике, мы обретаем наше истинное предназначение. Когда нам угрожают, мы искренне верим, что исполняем самую темную волю Бога.

Ордо Дракул

НЕПОКОРНЫЕ

«Самое волнующее в Драконьем Логове то, что ты никогда заранее не знаешь, что оно тебе сулит», — сказала я. Ричард Почти Львиное Сердце взглянул на меня, выгнув бровь под растрёпанной челкой. С его лица сползла привычная ухмылка. Мне по-своему нравится Ричард, но знаю, что его тут неохотно терпят. Он тут новенький, понимаешь? Слегка чудаковатый. Все эти «ой, а мне уже можно тайное имя?» и «когда я уже буду учить что-то стоящее?». Слишком много энтузиазма. И слишком сильно старается показать это другим. Так что господин Когайон говорит, пора его привести в Драконье Логово. Поглядеть, чего он стоит.

«Мы что ли не туда зашли, Фрэнсис?», — спросил он.

«А тебя не впечатляет, как вижу».

«Это всего лишь спортивно-оздоровительный центр».

Рич, Рич, у тебя совсем молоко на губах не обсохло. Да, это спортивно-оздоровительный центр. Если быть точнее, то тот самый, который городские власти закрыли из-за деформаций в несущих бетонных конструкциях всех внешних стен после того, как 55-летнюю женщину убило, когда она битый час занималась на гребном тренажере, и ей на голову внезапно обрушилась часть потолка.

Лучше б она была умеренней в своих тренировках.

Здесь нет освещения. За три месяца с момента закрытия центра — после долгих препирательств в преддверии выборов — никто так и не удосужился вывезти спортивное оборудование. Вот оно, все еще здесь, гниет. Кое-где металл изъеден ржой по краю. Все покрыто слоем старой вонючей пыли. Выглядит все так, будто центр уже годами не работает. Ричу невдомек, насколько это важно. Вероятно, ему плохо видно из-под его дурацкой патлатой челки. А ведь тут вообще нет пауков. Нет жуков. Ничего живого.

Я провожу пальцем по поручню беговой дорожки, рисуя колею в пыли. На пальце остается пыль. Когда я отдергиваю руку, с нее слетают разряды статического электричества. Вскрикиваю, но надеюсь, Рич не услышал. Наверное, не услышал. Вентру. Почти глухой. Когда я осматриваюсь, пытаюсь выглядеть так, будто все в порядке, я замечаю кое-что.

«Эй», — говорю, зализывая палец. «Ты это видишь?»

«Нет».

Я забыла. Он не так хорошо видит в темноте, как я. Включаю фонарик и навожу луч на стену. Граффити. Четыре косые линии под рисунком, похожим на перевернутую подкову. Нанесено краской из баллончика. Мы не спеша подходим ближе.

«Ты знаешь, что это такое?» — спрашивает Рич.

«Это знак на стене», — отвечаю. — «Это сигнал».

«Ну, да». Он нетерпелив. «Только для кого?»

«Не знаю», — говорю я. — «Но разве ты не чувствуешь? Не чувствуешь силу в самом воздухе? Электричество? Энергию? Будто у тебя волосы встают на затылке дыбом. И когда движешься, кажется, что ноги увязли в...в киселе».

«В киселе».

Я так старалась. А он просто пляшет на меня, стоя посреди зала с ржавеющим оборудованием. А ведь вокруг него полно потрясающей энергии, а ему и невдомек.

«Я даже не понимаю, что мы тут делаем», — говорит он.

«Ну, это как бы по-своему полезно — узнать, что конкретно нас тут ждет. В смысле, у меня есть догадка, но нам надо выманить того малого. Пусть покажет себя. Потом мы выясним, сможем ли это место использовать».

Я слышу шаги. Прямо над нами. Перекрытия над нами. Я чую озон и сухую гниль. Я почти его вижу. Или по крайней мере чую его признаки. Как даже старая паутина съезживается при его приближении. Вокруг аура чего-то смертоносного и будто затхлого. Они ж не просто так называют меня Королевой Глаз. Ну, если по-честному, они не зовут меня Королевой Глаз.

Но я ею по факту являюсь.

«Погоди. Что значит выманить его...», — Рич не успевает договорить. Я скрылась – пуф! – в тених, с глаз долой. А этот вечно грозящийся обвалиться потолок обрушивается на него. Обвал приносит кого-то громадного, здоровенного, искрящегося электричеством, с кулаками, точно булыжники, всего утыканного болтами и металлическими клепками. Мертвая плоть, что не мертва. Несвязное рычание. Звук раздираемых тканей. Не слишком приятное зрелище, но для этого я сюда и пришла. Рич борется изо всех сил, дай-то Бог ему. А мы выманили нынешнего хозяина поиграть и разобрались, наконец, действительно ли у Ричарда почти Львиное Сердце. Эм...Было.

Не свезло, Рич.

Причины, по которым ты хочешь вступить в Ордо Дракул: Ты хочешь обмануть смерть – и еще как обмануть. Думаешь, что можешь быть лучше. При жизни ты жаждал стать вампиром. Ты считаешь, что быть вампиром может быть замечательно, нужно только разобраться, что для этого требуется. Хочешь снова стать живым, но чем-то гораздо более совершенным, чем человек. Ты находишь оккультный мир пугающим. Ты боишься того, во что можешь превратиться.

«Я плюну Богу в глаза. И он это позволит».

Общее представление: Мертвый ученый, ставящий эксперименты на людях, оборотнях и феях в стерильно-белой лаборатории. Археолог-окультист, роющийся в могилах кошмарных тварей прошлого. Леденящий душу, но вызывающий доверие проповедник, который ведет своих последователей к самоистязанию и хирургическим модификациям. Служители в мантиях, чьи ритуалы основаны на жертвоприношении ангелов. Это Ордо Дракул. Они – Орден Дракона, дети самого Дракулы.

Они берут тайные имена, проводят темные церемонии, возглавляют подпольные бойцовские клубы, основывают культы, разведывают такие места, куда им не стоило б соваться. Ордо Дракул, пожалуй, знают куда больше о мире тайного, чем любая другая группа вампиров. И хотя они не всегда делятся своими открытиями друг с другом, они все равно остаются такими носителями знаний и опыта, что другие ковены держат их рядом с собой.

Как и Ланцеа эт Санктум, самозванные Драконы стремятся к знаниям через поиск артефактов и текстов. Но в отличие от Посвященных, которые ищут факты, чтоб хранить их или уничтожить, Драконы, как учат их холодные лидеры, которых члены ковена называют Когайонами, должны собирать знания, чтобы изучать и использовать их, и неважно, насколько это может быть опасным. У всего должна быть цель. Ордо Дракул ничего не изучают без практического применения. Все направлено для достижения четко поставленных целей: совершенствование природы вампира, накопление сверхъестественной мощи индивида и свержение Бога.

Как и у Посвященных, вампиры из Ордо Дракул говорят своим неонатам, что Бог обрек их быть вампирами. Но, по их мнению, это делает Бога их врагом. Они плюют в лицо божьей несправедливости. Бог одряхлел, они говорят. Бог безумен. Бога нужно скинуть с его трона. Они готовы биться с самими ангелами, чтоб ослабить власть Бога над Проклятыми. Их цель

– жить. Но не просто человеческой жизнью, а как существо бессмертное, освобождённое от проклятья смертности и проклятья возвращения из мертвых в равной степени. Мистические дисциплины, которым учат в Ордене, так называемые Кольца, не приводят вампира к этой цели, но это хоть какое-то начало движения в этом направлении. Достаточно хотя бы начать двигаться по пути к трансцендентальности.

Но что потом? Что произойдет, когда вампиры скинут свое проклятье и сохранят лишь силу? Голод тоже уйдет? Орден Дракона пока не знает ответа на этот вопрос. Но они стремятся узнать, а когда узнают, они научатся, чему смогут, и они заглянут на Небеса и плюнут в лицо Богу.

Наше происхождение: Дракула. Он был первым Когайоном Драконов, он считается автором «Обряда Дракона», того самого злосчастного гимна о возвращении из мертвых, что все еще в ходу у нынешних Сородичей. Ордо Дракул, не испросив разрешения, взял его имя. Но ведь спрашивать разрешение – это совсем не то, чему учил Дракула. Никто из вампиров точно не знает, каким он в действительности был. Все, что известно, кроме самого текста обряда, это то, что он был Владом Тепешем, Колосажателем, героем Валахии. В конце 1476 года, когда его убийцы настигли его в конце третьего периода его правления, он проклял их и проклял Бога, и Бог услышал его. Той ночью он стал вампиром без Сира, самым известным из всех отступников.

У Сородичей есть знания. И именно вампир из Ордо Дракул выяснил, что Дракула не был первым, кто получил Проклятье в таком индивидуальном порядке, и что он не был последним. В конце концов, таков образ действия, *modus operandi*, Драконов. Они узнают такие факты. Если Драконы представляют угрозу для других ковенов, так это потому, что они постоянно выясняют правду о вампирах. Члены Ордена используют такие знания как оружие – всегда использовали. Но в то же время, замахиваясь на истины, за которые более традиционные ковены давно держались, они делают Сородичей сильнее. И всегда делали. С самого начала вампиры из Ордо Дракул искали пути стать более совершенными чудовищами: более эффективными, более могущественными, расчётливыми, жесткими и гораздо более сообразительными.

Наши практики: Мы, вампиры из Ордо Дракул, ищем способы улучшить себя, и изучение Колец Дракона – это одна из наших практик. Говорят, что мы раскапываем такие факты, которые вообще лучше бы не раскрывать. Мы отвечаем, что единственные открытия, которых стоит избегать, — это те, которые погребут под собой создателя, когда вырвутся из-под контроля. Но никто ж не может знать наперед, что произойдет до того, как мы возьмемся за дело, да?

(Не так уж давно Епископ из Посвященных в Лондоне обвинил Драконов в том, что они вернули Сов. Лондонский Когайон лишь улыбнулся и не стал ничего отрицать.)

Когайон Драконов на удивление устойчиво занимает свой пост. В то время как другие ковены раздирает внутренняя борьба, Драконы, казалось бы, всеми силами избегают роли Когайона, выдвигая на эту позицию наиболее уважаемых членов, будто это тяжкое бремя, даже наказание. Вампиры из других ковенов считают это абсолютно нелогичным. Но каким бы энтузиастом ни был Когайон, все равно он начинает осознавать, что тайны, которые приходится хранить по долгу службы, оказываются тяжким бременем и, в конце концов, сводят с ума.

Быть неонатом Драконов – непрерывное испытание. Старейшины посылают их добыть артефакты и тексты, прежде чем Посвященные наложат на них лапы. Иногда неонатов бросают в опасные ситуации просто чтобы посмотреть, как они с ними справятся. Зачастую именно неонаты первыми входят в такие места, что мы называем «Драконьими Логовами»

— зоны концентрации силы, которые представлены в головокружительном разнообразии. Будь то преднамеренно или случайно, оборотни, колдуны, феи, привидения, духи, ангелы и прочие сущности создают зоны, куда стягиваются сверхъестественные силы мира. Нам не всегда удастся извлечь пользу из таких мест, но, когда мы их находим, мы почти всегда пытаемся. Порой, если неонат оказался неспособным, вылазка в логово может поставить окончательную точку в размышлениях, стоит ли его вообще держать.

Все это значит, что хоть Драконы и многого не знают о других сверхъестественных силах, они знают куда больше, чем большинство других ковен. И Орден не просто хранит знания, а активно их использует. Мы постоянно загоняем себя в опасные ситуации, ведь если само наше существование требует преобразований к лучшему, так дело стоит риска.

Прозвища: Непокорные (внутри ковена), Драконы, Орден (или Орден Дракона за пределами ковена).

Концепции: Рисковый археолог, харизматичный лидер группы, занимающейся оккультными учениями, член подпольного клуба по боксу без перчаток, бесчувственный врач, эксцентричный писатель, самоубийца-неудачник.

Когда мы у власти: Из пяти основных ковен у Ордо Дракул меньше всего шансов иметь власть над доменом Сородичей. В тех районах, где лидерами Сородичей оказываются Драконы, Когайон обычно попустительствует интригам других ковен. Это не значит, что мы слабы. Это значит, что такие вопросы нас мало волнуют, и это часто раздражает соперников. Обычно Князь Драконов (или Воевода, если он в этом плане хочет придерживаться традиций) – это самый сильный и самый продвинутый в магии из всех вампиров домена. Он вполне способен справиться с наемными убийцами и врагами без посторонней помощи. Ему просто совершенно безразлично, почему вокруг него есть враги и убийцы. Такое отношение у лидеров других ковен рождает чувство ослепляющей ярости и собственного бессилия, потому те могут захотеть выжечь домен Драконов.

Когда у нас проблемы: Драконов почти бодрит, когда их преследуют. Все, через что мы проходим, делает нас сильнее: Мы улучшаемся. Толкни Дракона – и скоро тебя сожрут.

VII

Единственное, чего боимся

Мертвый Лейтенант сконфужен. Его лицо затенено, но лампа освещает стол. Он вынимает дело из ящика. Начинает его просматривать, сортируя и перекладывая поближе фотографии и документы.

«Факты, факты. Тебе нужны только гребанные факты, а у меня только домыслы. Ну, ладно. Только факты».

«Во-первых. В последнее время подобное происходит все чаще и чаще. В смысле, Балтимор – не такой уж и старый город по масштабным меркам. Но это происходит. Все еще происходит. Убийства вампиров, совершенные, как полагаю, вампирами. При этом всех стандартных подозреваемых и врагов можно спокойно сбросить со счетов. Это Сородичи. Или кто-то вроде Сородичей. Они творят такие вещи, которые не по плечу обычному парню. Пробираются в такие места, куда дышащему нет пути. И вырезают наших».

«Во-вторых. Они совершенно непредсказуемы». Он откидывается на спинку стула и подталкивает досье ко мне. «У всех этих нападений прослеживается одна общая черта. Никто не улавливает каких-либо предпосылок, что эти нападения планируются. Никаких связей с политикой. Север страны, восток, запад, богатые кварталы, бедные. Никаких предпосылок».

«В-третьих. Единственная причина, по которой мы их называем Семеркой, в том, что после того, как они вырезают какого-нибудь несчастного уебка, они оставляют визитку».

Он показывает мне фото. Стена в захудалом жилом доме. Скелет в новом деловом костюме, остатки гниющей плоти на костях, череп отделен и аккуратно водружен на абажур. На стене кровью выведены три буквы. V, I и I. Римская цифра семь. «Арабскую семерку они никогда не оставляют, только римскую. Мы ее видим и считаем номером. Но, возможно, это и не цифра вовсе. Это может быть все, что угодно. Сокращение от, скажем, «Вампиры в инферно¹⁶». Или «Жертва неспособна спастись¹⁷».

«Но это ж не начинается с буквы 'I', — возражаю я.

«Иди ты», — отмахивается он. «Идея в том, что это может значить что угодно». Тема его уже разгорячила.

«В-четвертых. Они не вступают в разговор». Он достает показания свидетеля и, похоже, собирается их полностью зачитать мне. Нет, он передумал и отложил бумагу в сторону. «Итак. Был один чувак, Гусси Уимс, который присутствовал на кампусе Университета Джонса Хопкинса, мутный такой товарищ. Так вот. Он мне подписал показания, что видел тех, кто обезглавил Отца Эндрю. Говорит, что видел, как ублюдки появились и остановили Отца. И где-то с минуту они просто стояли на месте. Они не произнесли ни единого. Гребанного. Слова. И Отец Эндрю тоже ничего не сказал. Потом они его расчленили, а тот ничем не смог их остановить».

«Пятое. Если ты их засек, они до тебя доберутся. Хоть Уимс и заверял, что он в полной безопасности, что его никто не видел, на следующую же ночь после дачи показаний Уимса расчленили. Все части тела были сожжены — пять маленьких костерков. За исключением головы. И большая римская семерка на стене в его норе. Пока, Уимс».

«Шестое. За исключением случая с Уимсом, у нас нет никакого мотива. По крайней мере понятного нам». Одну за другой, он бросает на стол бумаги. «Священник Посвященных. Солдат Картианцев. Проститутка из Аколитов. Коп. Политик из городского совета. Никакого логичного объяснения почему».

Он делает паузу. Соединяет пальцы в шпиль. Лишь его кисти освещены. «Седьмое. Подчеркивает, насколько, блять, обстоятельно нам нужно к этому делу подойти. Каждое из убийств «Семерки» происходит в течение 72 часов после подтвержденного появления Совы. Когда замечают Сову, на этом месте жертвы нет. Возможно, это лишь совпадение. А возможно, тут есть связь. Это единственный повторяющийся сценарий, что мы можем проследить».

Я наклоняюсь, чтоб лучше рассмотреть бумаги. Он протягивает руку, захлопывает папку и забирает ее, прежде чем я успеваю вымолвить слово.

Интервью окончено.

Причины, по которым ты хочешь вступить в VII: Они безумны. Их нравственные принципы не допускают существования вампиров. Ими управляет нечто иное, и они не отвечают за свои действия. У них есть миссия. У них есть приказы. Они сдерживают древнего врага. Они боятся чего-то более жуткого, чем Сородичи.

Общее представление: Это вампиры, которые охотятся на вампиров. За собой они оставляют останки своих жертв-сородичей, убитых порой с почти творческим подходом, а вместе с останками и три латинские буквы, из которых состоит римская цифра «семь». На видном месте, на стене, на листе бумаги или на дисплее. И все на этом. О них ходят тихие

¹⁶ от английского «Vampires In the Inferno»

¹⁷ от английского «Victims' Inadequate Escape»

слухи и пугающие предположения. Страх перед VII – общая черта всех пяти великих ковеннов.

Кажется, что существует некая связь между VII и Стриксами. Когда появляются Совы, охотники из VII где-то рядом. Но зачем? Они служат Совам или охотятся за ними? VII – инструмент уничтожения вампиров? Или они таким образом всего лишь ищут спасения от собственной злой немезиды?

«Это письма на стене¹⁸».

Происхождение: Откуда появились VII – загадка. И как давно? Уходит их история во времена Рима? Или они – явление новое? Никто точно не скажет. Слухи о Семерке периодически проходят через Какофонию. Любой слух может быть правдой. Даже несколько слухов могут быть верны. Или ни один из них.

Они не осознают, что творят. Каждому вампиру из VII промыли мозги, и он охотится в пост-гипнотическом трансе, побуждаемый неясной целью, ведомый давно утраченным поводом. Любой вампир может быть одним из них, сам того даже не осознавая. Ты можешь быть одним из них.

Их разум и души были сломлены и заново выстроены Богом-Машиной, а теперь, подобно заводным трупам-куклам, они ведут исправительную работу, уничтожая других вампиров, или похищая их, чтобы те тоже смогли стать бездумными уничтожителями. Только Богу-Машине ведомо, почему в одном домене одновременно могут существовать лишь семеро, и почему они оставляют свою метку.

Ими руководит затерянный клан – князи города, уничтоженного во времена Ветхого Завета из-за гнева господнего, что обрушился на мертвых после некой устрашающей миссии, направленной на восстановление в глазах бога давно утраченных городских добродетелей. То, что выглядит как римская семерка, — на самом деле символ из давно забытого алфавита, знак забытого клана.

Есть вампиры, которым каким-то образом удалось вырваться из-под господства Стриксов (возможно, через некий ритуал, известный лишь вампирам из VII). И они теперь охотятся за Совами, их прислужниками и союзниками. Поскольку Сородичи не знают, кого запятнали Стриксы, жертвы VII кажутся случайными. Но их тщательно выбирают.

Они принадлежат к таинственному культу (сокращенное название VII), члены которого практикуют мощную форму магии крови. Они дают Сородичам простой выбор – присоединяйся или будь уничтожен. Вступление влечет за собой ужасные последствия, возможно, членам даже приходится продавать свои души.

Король людей, преданный Сородичами в Средние Века, породил семь кланов, которые сами стали Проклятыми, чтобы эффективней преследовать и уничтожать Сородичей. Кто знает, что они могут натворить, если когда-нибудь одержат верх?

Они – ненастоящие вампиры, а скорее сверхъестественные доппельгангеры вампиров, теневые сущности, возможно, создания или рабы Стриксов. Они отзеркаливают Сородичей.

¹⁸ Выражение пошло из Книги пророка Даниила и означает скорую гибель или неудачу. В Книге Даниила, глава 5, царь Вавилона Валтасар и его поданные наслаждаются банкетом, вкушая вино из кубков, привезенных из священного храма в Иерусалиме. Внезапно появляется рука, которая пишет на стене следующие слова: Мene, Мene, Tekel, Upharsin. Испуганный царь зовёт пророка Даниила, чтобы понять, что это значит. Даниил говорит ему, что Бог сердится на Валтасара за то, что он поклоняется ложным идолам, а не Богу. В качестве наказания его царство будет отобрано и разделено. Той ночью царь был убит, а его земли захвачены вражеским племенем. — прим. перев.

У каждого из них есть задача убить одного вампира, после чего сам убийца тоже перестает существовать. Лишь семеро существуют одновременно.

Их практики: Они охотятся безмолвно. Каким-то образом их жертвы тоже попадают под воздействие тишины, будто это какая-то ловушка или зараза. Им будто не нужно общаться.

Если они преследуют жертву более одной ночи, они не подают знаков и действуют достаточно эффективно, чтобы их жертва ни о чем не догадывалась. Еще больше пугает то обстоятельство, что для выполнения работы им может потребоваться лишь одна ночь. VII никого не предупреждают.

Три буквы «VII», оставленные на видном месте возле останков жертвы, зачастую оказываются единственным указанием, что преступление совершено именно ими.

Не все случаи, когда видели Стриков, предшествуют убийству, совершенному VII. Но большая часть смертей, причиненных VII, имеет место после того, как видели Стрика.

Как охотники и солдаты, эти вампиры сдержанны, эффективны и по-видимому безэмоциональны. Мало общего с горячими головами из Картианского движения или шумливыми Аколитами. Никто никогда не видел вампира из VII в неистовстве.

Учатся ли охотники из VII магии крови? Иногда они оставляют следы ритуалов – странные предметы, следы магического круга, и тому подобное, которые предполагают существование магической системы, неведомой другим ковенам.

Кажется, будто вампиров из VII не волнует, что с ними произойдет. Уничтожат ли они себя после выполнения миссии? Или считают себя другими?

Прозвища: Падшие Принцы, Преданные; Волхвы; Система; Божьи Каратели; Козыри; Самозванцы.

Стереотипы: Лишенный чувства юмора солдат; детектив с угрызениями совести; гонимый ужасом безумец; ничего не ведающий «спящий» агент; искатель мщения; мужчина или женщина вне времени; член культа.

Когда они у власти: VII не приходят к власти. Их бы воля, вампиры бы исчезли один за другим, и вскоре не осталось бы ни одного вампира, даже из VII.

Когда у них проблемы: Никто не скажет, бывают ли у вампиров из VII проблемы. Они охотятся за Сородичами, а потом исчезают. Удачливый или пытливый неонат может когда-нибудь вызнать, куда они уходят и откуда появляются. Либо сам кончит одним из них. А до тех пор их пути остаются загадкой.

Распавшиеся Ковены

Время от времени кованы возникают и распадаются. Такое происходит еще со времен Камарильи, первого и, вероятно, величайшего из всех кованов, который пришел к падению где-то веков 16 назад. О самой Камарилье мало что можно добавить. Она продолжается в Инвиктусе и Ланцеа эт Санктум, которые ее и разрушили.

Некоторые кованы продержались дольше, чем пару столетий. Как ни крути, теперь их не стало, но их следы сохранились. Ужасы, которые они за собой оставили, по-прежнему могут сказаться на любопытных или неудачливых неонатах. По слухам, некоторые кованы продолжают существовать – да, достоверное подтверждение их бывшего существования найти относительно легко, но все-таки существуют ли они сейчас?

Подожди, пока они до тебя доберутся, и, возможно, ты тогда узнаешь.

Легион мертвых

Легион Мертвых вел свое происхождение от Камарильи. Это вампирское правительство было распущено, и большая часть военного крыла присоединилась к Ланцеа эт Санктум, а позднее к Инвиктус. Но Легион, Мрачный Батальон, продолжил существовать как отдельный орган. Он отличался чудовищностью. Это была банда наемников по локоть в крови, сколоченная из кровопийц-головорезов, ассасинов и убийц, которые процветали в лихие времена темного средневековья. К IX веку кредо Мрачного Батальона упростилось до “выгода или смерть.”

Работа на того, кто больше заплатит, связана со своим риском. Слишком много предательств было совершено, слишком много отказов получено, слишком много взяток принято – и былое доверие было утрачено. Одного за другим, членов Легиона мертвых стали устранять. К XII веку не осталось никого.

До настоящих времен следы их наследия можно увидеть в музеях: меч с тысячелетней историей, чудесным образом сохранившейся, но несущий на себе известное проклятие; ржавое доспешное облачение, сокрытое в склепе, где водятся ужасающие разъяренные жертвы его носителя; горы проклятых монет, покинутые исполненными алчности солдатами Мрачного Батальона, ждут момента своего обнаружения, чтоб обрушить ужас на мертвых, которые все еще жаждут крови, славы и богатства.

Лагерь висельников

В определенном смысле позднее средневековье было золотой эрой мертвых. По Европе и Северной Африке шествовали мор и войны. Люди скрывались во мраке, в своих общинах, едва ли вообще куда-либо путешествовали за свою жизнь. Тракты и неосвоенные земли Европы стали опасными; нередко были истории об ужасных тварях, промышлявших на пустынных тропах севера.

На самом деле источником такой опасности были слабо сплоченные формирования, которых в конечном итоге стали называть Лагерем висельников. Твари, что пировали на живой крови одиноких путников. За определенную цену они организовывали беспрепятственный путь для других мертвых и заправляли тайными убежищами вдали от цивилизации, где Сородичи могли провести день. Лагерь висельников обеспечивал поддержание путей сообщения, благодаря которым было возможно существование вампирских коенов.

По мере того, как мир живых становился относительно более открытым, маршруты стали более доступными для путников, а границы стали более оформленными и более эффективно охраняемыми. Мир закрылся для Сородичей; и мертвым стало сложнее путешествовать. Достигнув пика своего существования в XVI веке, Лагерь висельников стал медленно приходить в упадок. Последний вампир из Лагеря висельников встретил свою окончательную смерть в 1892 г.

Для тех, кто знает толк в символах и древних сооружениях, тайные нехоженные места по-прежнему хранят память об укрытиях, в которых Лагерь висельников позволял мертвым сделать привал на своем пути. Но кто знает, что еще ждет своего часа в таких местах?

Детский крестовый поход

Сородичи – те, у которых еще осталась толика человеческой сознательности – смущаются обращать поистине невинных. Но так было не всегда. В течение более чем пяти

столетий в период между XII и XVIII веками обращение детей было прерогативой Детского крестового похода; и наоборот, если дети были обращены, то Первое и Второе Сословия во многих доменах настаивали на том, чтоб таких детей передавали под опеку Крестового похода.

Ставший чудовищем ребенок — явление поистине ужасное. Он лишенный права вырасти, и, вполне вероятно, недостаточно зрел, чтобы справиться с физическими и моральными ужасами вампирского существования. Такие мертвые дети сами расправлялись с себе подобными, с жутковатым ликованием охотясь за братьями и сестрами, которые лишились рассудка. Но со временем стало ясным и для Инвиктус, и для Ланцеа эт Санктум в сотнях городов, что Детский крестовый поход так прогнил изнутри, как взрослым чудовищам и не снилось даже. Крестоносцы скрывали преступления обезумевших мертвых детей, которые занимали видные позиции в рядах самой группы. Дети заключали сделки с Совами.

Облавы имели место. Страшные вещи творились. Детского крестового похода больше нет — остались лишь смутные воспоминания старших Сородичей, несколько писем, единственная книга, отпечатанная под заказ в XIX веке. Но некоторые из его членов не ушли навечно. Немногие, лишь очень немногие, по-прежнему спят в тайных уединенных укрытиях — на заброшенных чердаках, в коллекторах, в пещерах. И если только эти твари пробудятся, эти ужасные дьявольские дети трагичного облика, то они могут попытаться снова шаг за шагом возродить свои традиции и снова начать Детский крестовый поход.

Десятый хор

Если Десятый хор¹⁹ и существовал за пределами неписанных легенд и устных сказаний, которые даже несколько чрезмерно отрицались отдельными Посвященными, то свидетельств тому сохранилось мало.

Елизавета Чумная Монашка порой рассказывает о братстве вампиров, которые верили, что их голодное посмертие является проклятьем божьим, и коль так, они должны отомстить небесному. В период между 17-ым и 20-ым веками, Хор разработал систему магии крови, привязанную к ангелам и демонам.

Они пили кровь ангелов. Они стремились уничтожить Бога. Одна история, рассказанная неонату Эфраимом Тенчем, Чудовищем Аттоксетера²⁰, повествовала о том, как вампир обратился к ангелу. Или стал ангелом-кровопийцей (Эфраим четко не помнит, как было дело). Имело ли это символический смысл? Прибегали ли члены Десятого хора к метафорам? Существовал ли вообще Десятый хор?

Последний случай, когда хоть кто-то что-то слышал о Десятом хоре, имел место еще при Лондонском блище²¹.

Если бы дневник или гримуар с идеями этих мертвецов-богохульников выплыл на поверхность, чего бы он стоил? Кто — или даже что — был бы готов на все, чтобы заполучить его?

Существует ли Десятый хор и ныне?

¹⁹ идет отсылка к ангельской иерархии — в классической интерпретации у ангелов было девять рангов или хоров, объединенных в три триады, прим. перев.

²⁰ городок в Великобритании, графство Стаффордшир, прим. перев.

²¹ бомбардировка Великобритании нацистской Германией в период с сентября 1940 г. по май 1941 г., прим. перев.

Нет церкви в диких землях (Часть II)

Эди

Джекрэббит²², Джеф, Кэти Круэл и я – все мы собрались возле объекта своих желаний. Воздух, казалось, был готов завибрировать, как гитарная струна.

В своих планах мы так далеко не заходили, видишь ли. Мы знали, кто должен перехватить машину сопровождения, кто снимает охрану там и здесь, кто вскрывает минивэн, точно яичную скорлупку, и кто хватается сумку и бежит (это должна была быть я). Мы просто оптимистично полагали, что она будет только одна.

Мы собирались всего лишь ограбить старый автофургон хиппи, который катил на юг в земли конопляного молока и сырого меда. Маленькие деньги, но небольшой риск для кучки ребят. Кэти оставит их в компании парочки кошмаров, чтоб они в следующий раз дважды подумали, прежде чем садиться за руль ночью. У нас были четкие указания – никакой громкой стрельбы, никакого вреда местной инфраструктуре, никаких подозрительных смертей. Собираем куш, перепродаем где-то еще и выжидаем пару недель, прежде чем все это повторить.

У Джека все еще было миленькое личико, несмотря на эти зубы, и он мог коварно притвориться «одиноким заблудившимся путником». Так что он вступал в игру первым, прикинувшись замерзшим и напуганным, с таким видом, будто сейчас спросит: «Приятель, четвертака не найдется?». Но из-за тонированных стекол авто показалось лицо худое, злобное и сероватое в свете луны. Джеф и Кэти были заняты выпроваживанием охраны минивэна в пустыню. Так что, когда кто-то выскочил сзади из минивэна – реально бесшумно и попахивая чужой кровью – я оказалась ближе всех, и мне пришлось на него среагировать. Вот тут-то это дерьмо и вырвалось у нас как-то из-под контроля.

Ни один из нас не ожидал такой встречи, и не думал, что мы можем разделять такой ужасно знакомый запах. Боже, папаша, придержи в штанах. И это привнесло элемент неожиданности и предательства к в ином случае обыденной боли, когда он выстрелил в меня, а я разбила ему лицо. Маскировку мы просрали, потому я решила, что могу в этом случае открыть минивэн и взглянуть, есть ли там еще кто-то из родни. И если мне для того, чтоб забраться внутрь, и пришлось наступить кому-то на раздробленную скулу, то, ну, никто б из нас ничего на этот счет не сказал.

Еще пару выстрелов мне в грудь – и я потеряла осторожность, Зверя уже было не удержать. Вероятно, я кричала, или хрипела или пела, как птица, потому что Джек заглянул за тяжелые шторы как раз вовремя, чтоб увидеть, как я вытираю кровь с рук. Точнее, чтоб увидеть кое-что за моей спиной. Сотни свертков в черном полиэтилене, которые я закидала внутренностями людей, вероятно работавших на моего отца. Что, как понимаешь, по-своему причинило мне боль.

Фургон, набитый героином, не стоял у нас на повестке. Да и день уже почти катил в глаза.

Кэти заставила меня закопать тела, что на мой взгляд было честным. И мы побежали.

²² рогатый заяц, прим. перев.

Глава 2: Полуночное сообщество (100%)

Есть только преследуемые и преследующие, занятые и уставшие

Ф. Скотт Фицджеральд, «Великий Гэтсби»

Как ты сюда попал?

Все здесь не отсюда.

Все сюда пришли с благими намерениями, но паршивым представлением о маршруте.

Все они не туда свернули на перекрестке 9ой и Хеннепин авеню. Есть одна закусовая далеко вниз по улице, там, где ГОРИЗОНТ съедает дорогу. «ВСЮ НОЧЬ» — мигает неоновая вывеска. Внутри лица давно ушедших душ — и совсем знакомые, и будто ускользающие. Точно на одной из тех картин, что полны ностальгии по мертвым архетипам – Мэрилин, Элвис и Богарт²³.

Внутри все они смеются и улыбаются, поскольку знают, как себя подать, подобно тому, как жидкий латекс знает, как принять форму для отлива. Все пьют свой ужин. Они сюда приходят каждую ночь, как только лучи солнца срезаются осколочным краем горизонта, небо становится красным бурлящим месивом, а жаркий воздух стынет, как вода в ванне. Угасающий день знает, что они идут. Полуночное сообщество.

Старухи бормочут, что мертвые прячутся в темных уголках, потому что боятся солнца. Возможно, всего лишь возможно, мертвые любят поиграть и дают дневному свету фору на старте. «Ты прячешься, а я досчитаю до вечерних сумерек».

Добро пожаловать. Есть свободное место. Всегда есть.

Потребности

Если что-то стоит между жаждущим человеком и стаканом воды, мы получаем убедительные страдания. Все дело в жажде.

Вампир завораживает не своей чуждой природой, а благодаря тому, что нам близки его мотивы. Нам понятны его потребности. Мы знаем, что значит жаждать. Эта тьма имеет понятные нам корни. Мы такое испытывали. Зверь усиливает потребности. Вампир – восхитительный омут потребностей, которые невозможно удовлетворить полностью. Потому он всегда на слуху.

И вот он ты. Вот стакан воды. А между вами – амфетаминовый бедлам.

Жажди.

Все то, чем я стал

Все такая же ночь. Солнце село, но я все еще чувствую жар улиц, горести и радости повседневности, тоску сентября. Все такая же ночь, как когда мы дали обещание. Она была ребенком, я был ребенком, примостившись на пожарной лестнице, мы болтали ногами над вечностью.

²³ Хамфри Богарт, — лучший американский актер, согласно Американскому институту киноискусства, прим. перев

«Если вдруг кто-то из нас станет вампиром, мы должны обратить второго», — сказала она. – «Обещаешь?»

Я пообещал. Глупо. Случайно. Но это произошло с такой вселенской серьезностью, как бывает лишь когда ты так юн. Булавочный укол – и мы обменялись кровавыми отпечатками больших пальцев на каталожных карточках, исписанных пометками из теста по биологии.

Беспокойные, мы чувствовали давление приближающейся бренности. Всего лишь отзвук – ведь мы все еще были уверены, что никогда не повзрослеем. Наше обещание было вызовом всей этой биологии. Мы немного пообжигались. Нетерпеливо и неуклюже, как июньские жуки, врезающиеся в освещенные натриевыми лампами стены.

Время прошло. Жизнь все портит. Мы потеряли связь. В конце концов, смерть – тоже та еще сука.

Этим вечером я нашел каталожную карточку, невероятным образом сохранившуюся в мавзолее моей жизни. Я лизнул ее отпечаток – и я уже был там. Немного ниндзюцу²⁴ сформировавшаяся в Японии в XV—XVI вв. комплексная дисциплина, включающая в себя искусство шпионажа, методику диверсионной работы в тылу врага, элементы выживания и многое другое, прим. перев. в социальных сетях — и у меня был адрес.

Вот я скачу по улице. Ностальгия роится снежным вихрем в моей мертвой голове. Нет ничего невозможного. Безрассудство! Сдержат глупое, нелепое обещание, ткнуть средний палец в лицо их глупой Пляске Смерти и голодному-голодному небу.

Я взбираюсь по пожарной лестнице. Стучусь в ее окно.

Она пугается. Я влезаю. Произношу ее имя. Она произносит мое, но с вопросительной интонацией. Никакого взрыва сдерживаемых эмоций. Я показываю ей карточку. «Обещание!» — я говорю. Я могу сдержать обещание, опечатать его алыми антиоксидантами, и похуй, какие свободные радикалы могут появиться.

Она роняет карточку. Растеряна. Она даже не помнит. Она отшатывается. Я кусаю, ловлю ее обмякшее тело, пытаюсь извиниться. При свете я вижу гусиные лапки в уголках е глаз, из-под задранной юбки виднеются растяжки. Где же девчонка? Я снова кусаю. Жадно пью. Это безумно, глупо, но внутренний голос говорит, что я питаюсь жизнью, так что могу выпить все годы между «прежде» и «теперь». Я познаю ее глубины. Касаюсь самого дна. Нет девчонки.

Я смотрю в мутное отражение своего лица в зеркале в прихожей. Сколько ж времени прошло? Так больно, но я очищаю свои мысли, прорываюсь через завесу, и мое отражение проясняется. Редящие волосы. Второй подбородок. Когда это случилось? Куда подевался сухопарый байроновский мальчишка?

В соседней комнате заплакал ребенок.

Моя тень смеется надо мной. Венди не в строю, да и я не е*ный Питер Пэн.

У Проклятых есть иерархия потребностей. Она начинается с самого низа, когда ты стоишь на четвереньках и отчаянно вылизываешь алый струп из щелей в тротуарной плитке – и никого не касается, что ты при этом портишь свою лучшую воскресную одежду.

Вампирам нужна кровь и убежище, подобно тому, как людям нужна еда и убежище, или даже любовь.

²⁴ сформировавшаяся в Японии в XV—XVI вв. комплексная дисциплина, включающая в себя искусство шпионажа, методику диверсионной работы в тылу врага, элементы выживания и многое другое, прим. перев.

Кровь

Все к этому сводится. Открой любую дверь. Неважно. В этом кошмарном лабиринте развлечений всякий коридор ведет в комнату для кормежки.

Как и всем, вампирам нужна еда. Они жаждут крови живых. У вампиров голод более императивный, чем у смертных. Если он истощен и не может поесть, он впадет в торпор, в длительную спячку мертвых.

Вампир хорошо приспособлен для кормления. Когда он готов, его клыки вытягиваются. Вампирская кровь, микроконцентрация которой присутствует во рту, как и укус сам по себе, вызывают интенсивное чувство эйфории у реципиента. Вампиры называют это Поцелуем. Это и любовь, и похоть для обеих сторон процесса. Это как секс, от которого вы хотели бы воздержаться, но не можете. Это порочно по природе своей, нарушает любые моральные устои и разумные ограничения. Затем наступает кульминация – кровь бежит по венам вампира, будто он все еще жив.

Закончив пить, вампир просто зализывает рану, и она затягивается, подобно тому, как он может заставить собственную кровь, или Витэ, латать свои раны.

После Смертный наслаждается приятной сонной истомой. Тело вампира активизируется. Раньше оно было пустым, а теперь полно. Вампир может сделать все, что угодно! Но кайф угасает быстрее, чем янтарные огоньки сигаретных окурков. И хищник, и жертва чувствуют внутреннюю дрожь, понимая, что есть причина, по которой живым нельзя сношаться с мертвыми.

После Поцелуя у смертных остается неясное воспоминание о произошедшем. Сила и сверхъестественные гипнотические способности обычно для этого и не нужны, но легкость кормления не освобождает вампира от греха. Существуют последствия. Причинен вред, а вред другому влечет вред самому себе. С Поцелуем кое-что передается. Разум жертвы слабеет перед волей вампира, становится более уязвимым. Это лишь капля разбавленного Проклятья, но загрязнение аккумулируется со временем, просачивается в людей, от которых вампир кормится, и уже через них отражается на его территории. Так Проклятье разделяется с другими.

Убежище

Вампир бессмертен, однако, для него идет строгий отсчет времени — тик-так. Каждое утро на рассвете его склоняет в сон. Если он сопротивляется этому позыву и подвергается воздействию света, кожа его начинает тлеть. Молодой вампир медленно покрывается волдырями и ожогами. Старый же, разительно отличаясь от людей, что смеются и улыбаются под солнцем, может буквально воспламениться.

У Сородичей должно быть убежище – мы пока не говорим о настоящей гавани, поскольку пока не поднялись так высоко по иерархии. Пока речь идет о выживании на улицах, когда есть лишь мгновения на передышку. Как бы ты поступил?

Они изгнали Эдди из города. Ничто не страшит сильнее, чем пустынный простор пригорода – все вокруг незнакомое, нет обветшалых, покинутых построек. Солнце спекает его кожу, как яичный желток на голой скале. Эдди был готов сжаться в клубок и умереть, но нечто внутри него придало ему силы пробежать по асфальту, убить человека, который мыл фургон мороженщика, и запереться в холодильном отделении. Три ночи спустя, до него доносятся звуки музыки. На улице довольно жарко, и люди хотят купить замороженное угощение после заката. Эдди не знает, куда ему податься. Он слишком боится покинуть свой

белый гроб. Он садится за руль, люди его останавливают, и ему кажется, будто он – тот чувак, что занял место джина в бутылке.

«Все хорошо, Лори. Я посмотрел, у тебя нет ничего под кроватью», — сказал папочка, прежде чем закрыть дверь. Мерцают ночные огни, а Лори вцепилась в одеяло. «Просто не свешивай руки и ноги с кровати, и с тобой ничего не случится», — слышится голос снизу.

Хотя это и было отвратительно, едва ли не позорно, канализация оказалась не таким уж плохим решением. Платье Виктории стало походить на тряпку, но она уж точно не умрет, если один день поспит в грязи. Она знала, что истории о здешних обитателях – это всего лишь сказки, призванные напугать беглецов из Элизиума, еще один способ проявить превосходство над слабыми. На склизких стенах были начертаны фразы, которые Виктория совершенно не понимала. Она так и не настроилась на Какофонию. Она скинула со счетов отдаленные шорохи, приняв их за игру воображения. Но это не помешало им настичь ее.

Потребности следующего порядка

А если вампиру удастся добиться чего-то большего, чем банального выживания? Что тогда? Квартирка получше? Сородичи – ночные хищники, демоны в телах, оформленных в человеческом подобию. К чему им домашний уют? Однако, потребность вить гнездо остается. Четыре стены не просто сдерживают солнце. Они еще и могут кое-что содержать внутри. Сообразительные Сородичи возводят себе целые мавзолеи в память об утраченной жизни. Добавь немного тепла, укрась все парочкой знакомых вещей – и призрак Человека будет слоняться в твоих коридорах немного дольше.

Среди шипов

Сородичи не так уж и далеко выше или ниже по иерархической лестнице отстоят от своего стада, как им хотелось бы верить. Они играют с едой. Они берут. Они прикасаются, портят. В конечном итоге, все оказывается частью общего целого.

Контекст – всему голова. Роза прекрасна не потому, что у нее алые лепестки. А потому что пропускает свою красоту через шипы, о которые вам порой приходится раниться в кровь, чтоб насладиться цветком.

Как меняются твои отношения, после того, как сердце прекращает биться? У тебя осталась дышащая родня? Как затягивается этот узел? А что у тебя с соседями? Натянутые разговоры в вестибюле или лифте, когда вы находитесь в вынужденно тесном пространстве, и Зверь нашептывает тебе предложения – о, как вкрадчиво! — а они нутром чувствуют, что с тобой что-то не так. Помнишь бездомных, на которых ты раньше не обращал внимания? Валяются у порога, точно брошенные сумки с продуктами. Как ты их сейчас воспринимаешь?

Контекст – это не только люди, но и места, культура, городской вид с определенного балкона. Библиотека. Паб. Спортивный стадион. Парк. Ты все еще ходишь в супермаркет с пустой тележкой, посматривая на прогуливающуюся еду? Вампиры существуют в экосистеме. Она не сбалансирована, не благоприятна, но в ней все объединяется, как в паутине.

Ты меняешь смертных, а они меняют тебя. Они – не просто пакеты с соком, не простые овцы. Они действуют, как полноценный якорь, как колючая проволока, удерживающая Человека от срыва в Зверя. И это немаловажно, ведь Зверь и Человек – не всегда враги. Зверь защищает Человека от опасностей и голода, и от тех, кто встает у него на пути. Этот

мир жесток, и порой бывает полезным иметь большого брата. Человек делает Зверя более изощренным хищником, он дает ему возможность адаптироваться и мыслить творчески. Но человечность вампира атрофируется, как мышцы. Ее следует напрягать, иначе она будет угасать. С дезадаптацией, охлаждением чувств, стоит бороться, или хотя бы пытаться замедлить процесс. Отношения со смертными дают такую возможность. Тебе нужна любовь, даже если она для тебя – всего лишь точильный камень для зубов.

Ты жив ровно настолько, насколько живы твои компаньоны. Кто станет твоим пробным камнем²⁵?

- Тонкие отношения выстраиваются у тебя с консьержкой. Вы видите каждую ночь. Ты приносишь ей кофе, ведешь будничные разговоры. В эти короткие часы будто на Земле остаётся лишь вы двое. Она больше не вздрагивает, когда твои глаза отражают вспышки света. У нее была дочь до того злополучного грабежа в этом самом доме. Она указывает на покрытый мехом силуэт, шныряющий через дорогу. «За последние десять лет в город пришло много койотов, но мы их почти не замечаем. Как призраки. Сперва мы испугались. Что будет с нашими питомцами? С нашими детьми? Но теперь я оглядываюсь вокруг и вижу, что крыс стало куда меньше. Сечешь?» Да. Ты сечешь.
- Ты стал дилером в этом прожженном городишке, толкаешь Витэ и Поцелуй, предлагая этим дышащим зомби альтернативу мету. Сперва ты их презирал за пустые глаза и тупо приоткрытые рты, но они тебя начали затягивать. Что это? Зарождающаяся эмпатия? Или ты становишься таким же неудачником, как они?
- Спортивному стадиону лет больше, чем твоему сиру. Это успокаивает. Подобно тому, как в твоём представлении океан или звезды должны успокаивать старейшин. Ты берешь все от ночных матчей. Отдельные лица в ревущей толпе меняются, но толпа остаётся все той же общностью, той же колонией кораллов. Ты вбираешь их запах, и тебе становится весело. Ты здесь никогда не кормишься. Ты не хочешь марать это место, и ты не единожды загонял обломок бейсбольной биты в чужую грудь, чтоб все здесь оставалось по-прежнему.
- Ты живешь на чердаке у школьного громилы, который прежде донимал тебя. Он никогда тебя не замечает, но ты ночи напролет проводишь рядом с ним, чуя жар его тела. Ты позволяешь Зверю играть с его страхом, подобно тому, как кошка играет с клубком, мечтая об убийстве. Ты вовсе такого не планировал. Ты пришел его убить несколько месяцев назад, но не смог. Сейчас ты живешь ностальгией и понимаешь, что тебе его будет не хватать. Ведь когда его не станет, в твоём распоряжении останется все время мира.

Паразитарное заражение

«Замечал когда-нибудь, как люди и их питомцы начинают походить друг на друга?», — спрашивает один пацан у другого. Они распивают бутылку краденого шнапса на жаляще-холодном октябрьском ветру. Они болтают по пути через старое кладбище. И совсем не замечают, как за ними наблюдает затаившееся существо, которое сейчас прикидывается изваянием ангела в мантии из изъеденных дождем крыльев, чьи сточенные временем пальцы походят на когти. Вороны примостились на его голове и плечах.

²⁵ Нечто, на чём раскрывается истинная суть человека или явления, прим. перев.

Мертвые меняются под воздействием своей территории и жертв. В свою очередь, они изменяют территорию и жертв. Кровь приходит, кровь уходит. Становится все трудней и трудней понять, кто тут чей кошмар.

Это попадает в кровь. В краткосрочной перспективе это проявляется в том, что вампир получает опьянение от алкоголиков и кайф от наркоманов. А что в долгосрочной перспективе? Ну, вода и камень точит, со временем формируя каньоны.

Древний монстр, обретающийся в Нью-Йорке, смешивается с людьми, от которых кормится, потому что их индивидуальные особенности и культура проникают в его кровь. Становится трудным заглянуть за эту пелену крови, вспомнить Францию эпохи Возрождения, которая некогда так была близка ему. Время и кровь разъели камень.

Но эта река течет в двух направлениях.

Сообщество, в котором охотится Гангрел, постепенно становится все более диким. Физическая близость выходит на первый план. Конфликты в баре перетекают в драки. Все чувствуют тот зуд, с которым умели справляться предки.

Носферату поселился в торговом центре. Там есть детский ресторан, полный игровых автоматов и веселья, обстановка в котором вдруг стала необъяснимо зловещей. Взрослые это игнорируют, не обращая внимания, что ухмыляющиеся лица роботов-аниматоров стали настолько гротескными. Всегда проще не обращать внимания. И родители бросают целые поколения визжащих детей в руки клоунов. Дети не могут не обращать внимания. И дешевая пицца напивается слезами.

Кто я для тебя?

Все точки опоры на дереве мне знакомы. Даже нет нужды стучать в окно на втором этаже. Оно открывается. Он меня ждал. В первый раз мне пришлось заставить его. Во второй раз – упрашивать. Какое облегчение, что мне больше не нужно это делать. Но какая-то часть меня ненавидит его за отсутствие сопротивления.

«Мне нужно больше», — говорю я.

«Ладно...ладно», — отвечает он. «Побуду завтра дома на больничном. Все равно ненавижу алгебру».

Это всегда начинается неловко. Я снимаю свою куртку с эмблемой колледжа, и мы присаживаемся на его кровати. Между нами не больше полуметра. Тишина. Потом мы неловко склоняемся навстречу, двигаясь не согласованно — в шею? В запястье? Еще куда-то? – вежливо улыбаемся, как люди, которые снова и снова сталкиваются друг с другом, пытаясь пройти по тесному коридору.

В шею. Зубы. Вся эта неловкость моментально исчезает. Так хорошо. Он стонет мне в ухо. Я приглушаю стон, который вибрацией проходит по его горлу. Он тяжело дышит. Держится за меня, чтобы не упасть. Я осторожно опускаюсь с ним на кровать. Я чувствую, как он твердеет. Беспорядочно движущаяся рука неосознанно накрывает мою грудь, сжимает и массирует. И сосок твердеет, мое тело больше ни на что так не реагирует. Только на такие моменты. И это так приятно. Я пью, и мы нежно трем друг о друга – а что еще можно сделать, чтоб тебя не унесло? Он хватается ртом воздух и содрогается – маленькая смерть, всего лишь маленькая смерть – и я прижимаю его лицо к своему плечу, чтоб не нарушить тишину. Я могла бы выпить его до дна, но останавливаюсь.

Мы лежим рядом на кровати. Оба дышим. Оба теплые и улыбающиеся. И все проблемы на расстоянии миллиона световых лет. Затем настрой меняется, остывает, мы испытываем

какую-то гадливость. Мы оба встряхиваемся и подскакиваем, будто нас застали врасплох в ванной.

Я надеваю пиджак.

«Мне бы...», — говорю. — «Еще...»

Он открывает свой бумажник со Спайдерменом и отдает мне последние десять баксов. Это разрывает мое сердце еще сильнее, чем кровь, потому что больше у него нечего взять.

«Это в последний раз», — говорю я. И это такое милое вранье. Я запрыгиваю на подоконник, на воздухе мне хорошо, мне нужно наружу. Я не оборачиваюсь. «Передай маме и папе привет».

Ложь во благо

Вампиры часто говорят о Маскараде, о величайшем обмане, который удерживает толпу за их порог. Для большинства вампиров, однако, Маскарад – это не всемирный заговор. Это маскировка, в которую вампир облачается каждую ночь, чтоб уберечься от солнца и охотников с огнем.

Каждая нить в этом облачении – ложь. Научись лгать – и твое тело тоже будет лгать. Биением сердца, румянцем, теплом и дыханием. Ложь, порождающая ложь, которая порождает очередную ложь. Таково твое существование отныне. Чем это тебе грозит? Если не научишься хорошо лгать, умрут люди. Ну...больше людей, чем обычно.

Личный Маскарад вампира – это ряд фокусов. Как ты получаешь кровь? Как скрываешься, когда приходят переписчики населения? Ложь любимым. Ложь чужакам. Ложь пище. Жаль, что ты не начал практиковаться раньше, рассказывая байки стейкам на тарелке, просто чтоб прочувствовать момент.

А что с людьми, которых знал при жизни? Потребуется столько мелкого вранья, чтоб все уладить. «Прости, страдал от страшного похмелья и не мог выйти на утреннюю тренировку». «У меня повышенная светочувствительность». «Засосала рутина, не могу приехать домой на Рождество». Ты мог бы все это уладить одной большой ложью, позволив миру поверить, что ты мертв. В этой лжи даже было бы достаточно правды.

Все это может немного ошеломлять, будто выходишь на жизненно важное прослушивание без подготовки. Не волноваться. Ложь с каждым разом дается со все более пугающей легкостью. И во вранье есть свои плюсы. Так тошнотворно чудесно бывает только тогда, когда тебе что-то сходит с рук.

Поиск источников

Зверь кричит о твоей потребности в крови. Зверь вселяет в тебя долю безрассудства, чтобы подкрепить твою решимость. Что же касается планирования, то Зверь в нем преуспевает не лучше, чем безумная сортирная крыса. Тут в дело должен вступить Человек. У него есть Поцелуй, есть стимул, нужно добавить лишь немного изящества, чтоб красиво завершить дело. Как ты жульничаешь, наклоняя стол для пейнтбола в свою пользу? Как подбираешь угол, чтобы кровь заливалась в твою лузу? Но будь осторожен и внимателен при выборе того, что попадает в нее попадет. Помни, это тебя меняет.

- Ты питаешься животными, бродячими кошками и собаками, как-то даже голубя употребил. Ты убеждаешь себя, что приспособился, что можешь продолжать в этом духе бесконечно. Проще всего одурачить самого себя. Может быть, если подмешать парочку капель человеческой крови, боль в твоей груди уймется.

- Ты строишь из себя ангела милосердия. Охотишься в домах престарелых. Долго беседуешь с изголодавшимися по общению; и где-то около 3 ночи, когда уже настолько с ними знаком, что даже больно, ты отпускаешь их и насыщаешься. Тебе сперва надо с ними пообщаться. Ты должен мучиться за обедом.
- Ты рыскаешь по самым популярным у самоубийц местам. В лесу Аокигахара у подножья горы Фудзи в Японии. У моста через реку Янцзы в Нанкине в Китае. У моста Золотые Ворота в Сан-Франциско в Калифорнии. Что-то же подталкивает этих людей на такой шаг, точно так же, как тебя что-то подталкивает к кормлению. После затяжного прыжка тело ударяется о воду, будто о бетон. Не все из них умирают от удара о воду. Ты им помогаешь.
- Ты – член группы по ликвидации аварий в ночную смену. Ответы мигалки. Людей — просто непаханая целина. Все знают, что твоя машина курсирует в обществе между жизнью и смертью – как раз там, где тебе подобным комфортно. Похоже на автомобильную доставку еды, только ты сам себе ее доставляешь. Как долго это может продолжаться?
- Ты мигрируешь за едой в самые горячие точки военных конфликтов. У тебя есть старый паспорт, просроченный журналистский пропуск и нерабочая фотокамера. Ты спишь в земле, и весь день пьешь кровь, что раз за разом проливается и просачивается сквозь землю.
- Ты исполняешь стриптиз. Никто не говорит тебе «нет», когда ты предлагаешь пройти в комнату за кулисами для кое-чего особенного. Это приносит деньги, причем наличкой, и они всегда дают щедрые чаевые после Поцелуя.
- Ты – завсегдатай стрип-клубов. И ты всегда соглашаешься пройти в комнату за кулисами. Танцовщицы никогда не жалуются, что ты оставляешь скудные чаевые после Поцелуя.

Гули

Голодный мертвец берет и берут, но они и отдают кое-что сообществу. Они распространяют свою кровь, поскольку она делает смертных сговорчивыми. Она также может создать гуля, если ты, конечно, того захочешь.

Гули – это полу-проклятые смертные, которые питаются кровью вампира. Помимо дурных наклонностей, они получают и некоторые из вампирских сверхъестественных способностей с парочкой нелицеприятных слабостей. Вампиры используют гулей не только для грязной работы в дневное время, но и для поддержания связи с миром смертных. Успешный Маскарад строится на понимании смертных на уровне, достаточном по меньшей мере для того, чтобы проталкивать свои интересы. А гули могут стать соединительным мостом между живыми и мертвыми.

В среде вампиров гули получают лишь крохи уважения. Они – это не семья, никоим образом не Сородичи. ... но гуль – это некто, кого другой вампир хочет поощрять. Разумеется, это еще и делает гулей более уязвимыми, поскольку вселение ужаса в сердце гуля – это один из способов остудить кровь его хозяина.

Гуль становится зависимым, испытывая отзвук вампирского голода. Но человеческая кровь не способна утолить этот голод. Гулю нужна Витэ.

Вампиру даже не приходится толкать будущего гуля к собственному запястью. Есть другие способы поиметь желаемое.

Искусителю достаточно прикусить губу, и ты едва ли заметишь привкус меди в поцелуе.

Призрак плюнет тебе в глаза кровавой слезью безо всяких объяснений, пока ты куда-то идешь в полночь. И вот ты уже сидишь в своей квартире, и боишься куда сильнее, чем тебе следовало б на твой взгляд. И задаешься вопросом, стоит ли провериться на какую-нибудь заразу.

Ты тянешься за своим дорогим кофе, но он странноватый на вкус. Тень усмехается тебе в лицо, но ты ее не видишь.

Ты испил из чаши для причастий, когда Лорд повелел тебе. И теперь ты... нет... ты плохо помнишь, что произошло.

Дикарь ранит себя, а затем тебя и прижимает раны друг к другу. Нечто дикое вбрасывается при этом.

Пусть сторонники теории заговора треплют языком на радио-эфирах. Вторжение уже происходит, уже происходило, капля за каплей. Всеохватывающее заражение. Сородичи, шагая по улице, могут чутя знакомый «купаж» от незнакомцев. Проклятье хочет распространяться.

Традиции

Благодаря нам тыходишь в общество лжецов и воров. Благодаря нам ты присоединяешься к популяции кровопийц и тех, чье эго непомерно разрослось от многочисленных убийств, что сходят с рук. Благодаря нам ты присоединяешься к стае трупов, которым не достает скромности смирно лежать.

Какие законы мы могли бы соблюдать?

Существуют три правила, которые даже мертвые страшатся переступить. Традиции. Прочитируй их сейчас – ты заметишь, что они у тебя просто от зубов отлетают.

Культура монстров покоится на трех столпах. Откуда это пошло? Нет общего мнения о происхождении этих правил. Никто не помнит времен до их появления. Они извечны. Кто первым обличил их в слова? Кто-то произносит название «Камарилья», но оно находит не больший отклик в хладных ушах, чем слово «Камелот» в ушах теплокровных. Если мы окинем взглядом непосредственно приближенных к Зверю и Крови, мы, вероятно, узрим тайну веков, сплетающуюся над ними в отдаленной тьме.

ПЕРВАЯ ТРАДИЦИЯ: МАСКАРАД

Не раскрывай свою истинную природу перед теми, у кого другая Кровь.

Нарушение этой традиции лишает тебя притязаний по Крови.

ВТОРАЯ ТРАДИЦИЯ: ПОТОМСТВО

Обращай другого на свой собственный страх и риск и страх и риск своего потомка.

Если создаешь дитя, весь вес этого деяния ложится на твои плечи.

ТРЕТЬЯ ТРАДИЦИЯ: АМАРАНТ

Тебе запрещается поглощать сокровенную кровь Сородичей. Если нарушишь эту заповедь, Зверь призовет твою собственную Кровь.

Консерваторы говорят, что Традиции написаны на Крови изначально. Говорят, что эти законы были навязаны мистическими силами. Разумеется, Посвященные соглашаются. Некоторые из них доходят до того, что утверждают, будто сам Лонгин продиктовал эти слова, когда его копьё еще было обагрено кровью мессии.

Но среди провокаторов ходит слухок, что Традиции настолько универсальны, настолько стары, потому что несут здравый смысл, понятный всем Сородичам. Довольно разумно скрываться от стада, не перенаселять мир хищниками, отвращать своих собратьев от пожирания друг друга. Эти так называемые сверхъестественные последствия, возражают они, всего лишь присущи природе вампира. И если бы Традиции были продиктованы мистикой, зачем бы тогда князьям приходилось стоять над ними? Какофонии и тысячелетнего существования культуры Сородичей достаточно, чтобы вложить эти три простые правила в сознание монстров.

Споры продолжаются, но они уклоняются от сути. Есть три правила. Их нарушение приносит боль.

Первая традиция

Зебра знает, что есть лев, но она о нем не вспоминает, когда идет на водопой или спит. Аналогично дела обстоят и с Маскарадом. Это не великий заговор, а предписания для Сородичей насчет того, как им надлежит взаимодействовать с миром смертных. Речь идет не о том, как обдурить мировое сообщество, а о том, как гарантировать, что сосед сверху ничего не подозревает.

Маскарад – источник разногласий в Полночном Сообществе. Что считать нарушением? Какими должны быть ответные меры? Ответы неоднозначные и варьируют от домена к домену. Беспринципные авантюристы не преминут воспользоваться лазейкой, возникающей на месте различий в интерпретации, чтобы урыть конкурентов.

Сородичи охраняют свое «здесь и сейчас» — этой ночью, квартал за кровавым кварталом. Они не позволяют местным жителям совать нос не в свое дело, будь то самоотверженный коп или напористый репортер. Маскарад решается на местном уровне. То есть ты сам допускаешь — осознанно или по крайней небрежности — нагадить там, где ты и твои близкие питаются.

Вера тут ни при чем. Люди могут верить в сверхъестественное. Они даже могут верить в вампиров. Все дело в знании. До тех пор, пока параноик не подозревает, что тот самый бармен, которому он излагает свои безумные теории, и есть один из Сородичей, верования не играют роли.

Речь идет не о том, что вампиры должны молчать и прятаться, а о том ужасе, что люди испытывают пред тем, что он них скрыто за правдой о Санта Клаусе и всеми этими ужасными взрослыми откровениями. Страх, что если пошатнуть самую незыблемую структуру, наружу повалятся ползучие твари.

Утраченный облик

Нельзя сказать, что у вампира нет отражения. Просто ты никогда его не видишь в зеркале. Зверь точно знает, где и как встать. Вампир не выглядит размытым пятном на фотографиях, но по вышеупомянутым причинам он будто никогда не смотрит в объектив, либо вспышка смазывает кадр, либо снимок выходит пере- или недо-экспонированным.

Это раздражает, да, но едва ли в этом что-то сверхъестественное. Если только ты не оказался заикленным сборщиком статистических данных, маниакально анализирующим контакты с вампирами и...что это мелькнуло в зеркале? Наверняка, показалось. Наверняка, слишком много кофеина. Наверняка.

Это защитный механизм. Вампир окутывается ложью, пока она не прирастет к его коже. Сородичи лгут о своем происхождении, лгут друг другу, секретируют ложь, чтобы скрепить ячейки своего общества, лгут сами себе, лгут, чтобы показаться более значимыми и устрашающими, чтобы показаться менее значимыми и менее угрожающими, чтобы показаться сексуально притягательными, вместо того, чтоб настораживать. Вампир обрастает ложью, как акула полипами.

Вторая традиция

Вторая традиция парадоксальна и часто вызывает споры. Если бы соблюдение этой традиции в обществе вампиров было доведено до абсурдной неукоснительности, само общество перестало бы существовать. Мы трахаемся. Мы размножаемся. Мы производим новые рты, которые в свою очередь будут спорить, почему не следует трахаться.

Посвященные заходятся в неистовых нотациях, выдавая тернистые проповеди в ветхозаветном стиле. Мы не вправе передавать проклятье, говорят они. Во многих мифах Сородичей прослеживается повторяющаяся тема: Одиноким вампир-прародитель создает себе спутников, но глупость этого деяния осознает слишком поздно. Те, кто блюдают эту Традицию, предупреждают о гневном первом вампира или оскорбленных богов, которые наложили изначальное Проклятье. Производя больше голодных мертвецов можно призвать ярость свыше или из преисподней.

Пишу в темноте. Не хочу, чтоб ОНО видело. Не хочу, чтоб ОНО знало. Может ли ОНО разобрать, что именно я пишу, по скрипу моей ручки? Не знаю. Придется рискнуть. Пишу так тихо, как только могу. Надеюсь, ты это найдешь. Не осмелюсь послать почтой. ОНО узнает. ВТОРАЯ ТРАДИЦИЯ – ЭТО ЛОЖЬ! Они ведут себя так, будто нечто божественное хочет остановить распространение, будто Проклятье хочет быть одиноким. Но информация говорит об обратном. Проклятье хочет распространяться! Проклятье. Кровь. Одно и то же. ОНО живет. ОНО заразно. ОНО не хочет, чтобы мы остановились. Стандартное Обращение – не единственный способ. Проклятье просачивается наружу, проникает в людей, когда мы кормимся, когда даем им кровь, когда насаждаем им свою волю. Я собрал истории. Излюбленные сосуды остаются пригодными кандидатами для Обращения долго после смерти. Гули встают из могил. Ревенанты бездумно убивают, бьют черной кровью на своих жертв, а те в свою очередь восстают как бьющие разносчики Проклятья. Размножение ревенантов вспыхивает, когда ОНО становится нетерпеливым. Обычно оно очень терпеливое. Оно знает, что в конце концов мы расплатимся по счетам. Есть мифы. Лонгин, Дракула и другие прародители. Говорят, что есть много случаев штучного проклятья. ЕСТЬ ЛИШЬ ОДНО! И оно в воздухе. Повсюду. Поджидает. Есть зло, что люди творят, есть внутренняя пустота, что они в себе создают, Проклятье – это такая штука, которая просачивается в пустоты, созревает, ждет подходящего стечения духовно-химических переменных. Абсурдная алхимия. Каждый отдельный тип проклятья – всего лишь еще один штырек в замке, а Проклятье – это поворотный ключ, который всегда проворачивается и у которого ТАК МНОГО ЗУБЬЕВ. Одна из Призраков рассказала мне, что ее клан возник спонтанно, с нуля. О, Боже. Я чувствую, как оно копошится внутри меня. Я осознаю это сверх меры. Всегда здесь. Так мерзко. Все мы, Сородичи – всего лишь ЕГО органы. Пытался сказать своему сиру. Наша кровь слишком близка. Слишком созвучна. ОНО знало. ОНО наказывает меня каждый день, когда я сплю. Играет со мной. Просыпаюсь, а в комнате все перевернуто. Спрятаны ключи. Просыпаюсь с ножницами в руках и вырезанными рунами

на груди. Я думаю, это предупреждение. Будь осторожен, когда прочтешь. Кровь знает. Кровь что-то замышляет.

Соблюдение этой Традиции обычно не исключает полностью обращение новых вампиров, а лишь ограничивает процесс, налагает узы ответственности на тех, кому разрешено производить потомство. В некоторых доменах князь или старейшина-Сородич контролирует популяцию, выдавая дозволение на Обращение. В других же доменах соблюдение не навязывается. Некоторые Сородичи, например, из Колдовского Круга, понимают Обращение как необходимый ритуал. Но есть домены, которые страшатся столпа Второй Традиции. Есть места, где сира и его новообращенное дитя ждет крест или сожжение в «плетеном человеке»²⁶ в наказание за оскорбление каких-либо сил, которых по мнению Сородичей Обращение задевает.

Диссиденты возражают, заявляя, что этот закон не требует контроля за соблюдением. Популяции хищников сами о себе заботятся, и самой платы за Обращение довольно, чтоб контролировать численность. Существует плата. Зверь берет мзду за этот переход. Сир что-то теряет, часть своей личности, быть может, часть Человечности отсекается на алтаре Зверя, на котором всякий вампир жертвует все больше и больше частиц самого себя.

Третья традиция

Какой из грехов заставляет даже монстров умолкнуть? Амарант. Какой из законов даже социопаты боятся нарушить? Амарант. Серийный убийца, диктатор и дьявол устраивают чаепитие со сшитыми воедино трупами – они смеются, они богохульничают, они по очереди занимаются любовью с самым миловидным трупом – и какая же тема для беседы заставит их уставиться в свои заляпанные кровавой мешаниной тарелки? Амарант.

Третья Традиция отличается минимумом разночтений и почти не вызывает споров, поскольку даже самый злокозненный враг с трудом говорит о ней открыто. Это выходит за пределы убийства или нанесения увечий. Тут ставки более извечны. Тот, кто поглощает сокровенную кровь вампира, также поглощает и душу.

Это самый быстрый способ стать более крутым, более устрашающим вампиром. Цена, однако, непомерно высока. Дияблери садит Человека на крючок и размахивает им перед прожорливым Зверем. Невозможно огрубеть настолько, чтобы это перестало иметь значение. И мучитель, и массовый убийца пострадают от этого деяния. Ты забираешь силу и часть памяти у своей жертвы, но ты получаешь не только это. Личность жертвы просачивается в тебя, спутывая и без того диссоциированный разум вампира. Те, кому ты причинил наивысший вред, живут в твоей голове вечно, и они добра тебе не желают.

Как только ты совершаешь Дияблери, личность, которой ты был, перестает существовать. После того, как ты переступаешь этот порог, в твоём обличье поселяется нечто иное.

У. Х.,

Ниже приведена стенограмма показаний. Оригинал изъят из полицейского хранилища улик. Похоже, что священник, некий Отец Виктор Льюис, записывал данную исповедь тайно

²⁶ клетка из прутьев в форме человека, которую использовали для казней и жертвоприношений, сжигая её вместе с запертыми там людьми, осуждёнными за преступления или предназначенными в жертву богам, прим. перев.

для своих личных целей. Судя по тому, чем все заканчивается, можем предположить, что Первая Традиция не нарушена. Соответственно, нам приходится иметь дело с внушающей куда больше опасений Третьей. Имена Монтресор и Фортунато являются вымышленными, отсылками к истории Эдгара Алана По. Таким образом, мы ищем неких местных Сородичей, у которых была вражда. Это не слишком сужает круг подозреваемых, но мы проверим, кто пропал без вести, и будем от этого отталкиваться. Буду держать в курсе событий.

—Хардайкен

[Начало записи.]

Отец Льюис: ...как давно Вы не исповедовались?

[молчание] [искаженный голос, фоновые помехи]

Джон Доу²⁷: Давно.

ОЛ: В каких грехах желаете покаяться? Пожалуйста, не торопитесь.

ДД: Грехи мои... многочисленны и многолики. Но я здесь только из-за одного из них.

ОЛ: И что это за грех?

ДД: Я – циничная тварь, отец. Но теперь я знаю безо всякой тени сомнений, что бессмертная душа существует.

ОЛ: Укрепление в вере – не грех, сын...

ДД: Я знаю, какова душа на вкус.

ОЛ: Прошу прощения?

ДД: Подобно Монтресору, я снес тысячу обид от Фортунато. Он был моим близким другом, но за это время он стал моим самым ненавистным знакомцем. После очередного, несмыслимого оскорбления, я отомстил. Я навечно замуровал его в катакомбах самого себя. Я выпил его душу.

ОЛ: Послушайте, это священный ритуал. Вы...

ДД: Пожалуйста, выслушайте мою исповедь, отец. Я не могу признаться в этом в своем кругу. Я страдаю от своего греха. Я не осознавал. Я не в полной мере понимал Третью Традицию. Он живет внутри меня. Я... Я стал пристанищем для его беспокойного призрака. Я – тайный склеп для того, кого я безмерно презирал. Я слышу, как он смеется прямо сейчас, звенит своими оковами в моих коридорах. Он дурного мне желает, отец. Он отвлек меня, когда я переходил загруженную дорогу. И меня сбила машина. Он научился подражать моему внутреннему голосу и подбивает меня на акты саморазрушения.

ОЛ: Я думаю... думаю, Вам лучше уйти.

ДД: Я впустил самую дьявольскую тварь из всех, что я знал, в собственное сознание. Он копается в моих самых интимных воспоминаниях. Я всегда на виду. Мои границы вечно попрут! Я знаю, в чем проблема. Вместе с моим Фортунато я проглотил слишком много зла. Все, что мне нужно было сделать – разбавить это зло добром.

ОЛ: Я не понимаю.

ДД: Я пробовал детей. Я наполнил себя полчищем детей. Но их голоса не слышны. Я думаю, они боятся Фортунато. Думаю, они спрятались. Я б тоже на их месте. Но я больше не могу спрятаться от Фортунато.

[слышен грохот]

ОЛ: Что? Дверь?

ДД: Вот тут я и понял, что мне стоит попробовать священника.

ОЛ: На помощь! О, Боже! На помощь!

²⁷ используется в СМИ для обозначения анонима, прим. перев.

ДД: Дети вызывают о помощи, отец, беззвучно вызывают. Ты ведь о них позаботишься, да? Я знаю, позаботишься. Ты поведешь их против зла, против моего Фортунато.

[звуки расправы, треск дерева (кабинка исповедальни была превращена в щепки)] [крики] [тишина]

Нарушение Традиций

По атмосфере игры «Vampire» подразумевается, что вампиры умеют скрываться, не проводят Обращение, как безумцы, и лишь изредка пожирают друг друга. Традиции нарушаются достаточно часто, чтобы требовалось вмешательство закона, но не настолько часто, чтоб развалить вампирское сообщество или сорвать покров обыденности, за которым прячутся Сородичи.

Однако, мы ждем, что в своих играх вы будете с некоторой регулярностью нарушать Традиции. Скрытие фактов нарушения Маскарада – классический ход сюжета и основная обязанность для персонажей, которые являются членами Инвиктус. Традиции специально разработаны так, чтобы у вампиров была мотивация их нарушать, и чтобы появлялся накал страстей при их нарушении.

Грешники в городе

Яркий свет, длинные тени. Мы любим город. Гламур и разложение. Потребность к переездам уменьшается. Все, что нам нужно, все, что нам может угрожать – уже здесь. Город – это целый мир. Возьми кусочек, взгляни на него мертвыми глазами. Увидишь все слои. Мы добавляем еще парочку своим Проклятьем и Какофонией.

Город нас пережевывает. Иногда этот роман жесток. Мы всегда охотно возвращаемся. Мы любим город.

И молимся, чтоб и он нас любил в ответ.

Пища

Город кишит толпами. Это важно при кормлении. И дело не просто в объеме крови, ведь и в самом маленьком городишке хватит крови, чтоб насытить вампира, а дело в возможности охотиться незаметно. Гуще всего разум смертного затуманивается апатией, а апатия достигается тошнотворной избыточностью. Лица, лица, еще лица – кто с этим справится? Смертные могут отдать ровно столько любви, чтоб она не обесценивалась. Если кто-то исчезает в маленьком городке – это трагедия. Если же кто-то исчезнет в большом городе, в топком болоте чрезмерной стимуляции средствами массовой информации, то... а о чем мы вообще говорили?

Народ

В городе есть сообщества и живых, и мертвых, которые играют роль в Маскараде и Реквиеме. В городе эти два сообщества могут хаотично сплетаться одно с другим. Город предлагает социальную активность (концерты, вечера поэзии, спортивные мероприятия, вечерние курсы при колледжах, т. д.), в которой Сородичи могут начать или прекратить участвовать, сохраняя относительную анонимность. Здесь мы можем согреться теплом человечества. Важно быть в шумной толпе людей, поскольку Зверь подкрепляется

изолированностью. Здесь мы можем изучить уловки Человека, даже если и только с целью стать более изощренными охотниками. И мы можем поостыть в компании Сородичей. Хотя вампиры и селятся в менее густонаселенных районах, они редко сбиваются в группы, которые по численности можно считать сообществом. Город дает вампиру возможность согреться и остывать, курсировать между людьми и монстрами.

Развлечения

Что за прок в окропленном слезами бессмертии, если ты даже не можешь чуть поразвлечься? Чем может заняться элегантный труп вечером в пятницу?

- Вечеринки: В Полночном Сообществе вечеринок в избытке. Есть Элизиум – место встречи мертвых, но вечеринки смертных тоже кое-чем могут заинтересовать Сородичей. Используя силу убеждения и скрытность, вампир может попасть даже на самую эксклюзивную закрытую вечеринку. Очереди на входе в клубы исчезают. В ночную жизнь у вас допуск с черного входа. Как ты им распорядишься?
- Развлечения: Фильмы, постановки, концерты и всевозможные показы – это не пустые излишества для Сородичей, а практичный инструмент. Едва ли есть более быстрые способы впитать культуру, чем через искусство. В фильмах представлен сленг. В песнях и постановках – контекст. Ты останешься в зрительном зале? Или выйдешь на сцену?
- Вуайеризм: Многие Сородичи могут незаметно передвигаться или обладают чувствами, которые позволяют им наблюдать за людьми издалека. Всякий здесь — либо вуайерист, либо мастер самообмана. Вампиры часто наблюдают за смертными в их естественной среде, в моменты наивысшей откровенности. Ты можешь наблюдать за наркоторговцами, слушать исповеди, посещать места преступлений, ходить тенью за знаменитостями. Быть может, у тебя есть чувства, которые позволяют заглянуть глубже в людей. В какой цвет окрашивается его душа, когда он под кокаиновым кайфом, когда у него момент духовного откровения, когда он трахает сестру своей девушки? Ты обо всем этом узнаешь. Что ты будешь делать? За чем больше всего тебе хочется понаблюдать?

Что здесь есть?

Город, он многое предлагает. Он щедро подносит пищу. Лица в нем исчезают, и никто не замечает. Он предлагает очаг и дом. Он безопасно укрывает вампиров от солнца в своих многочисленных уголках и покинутых логовах. В нем теней в избытке. Он предлагает конгломерат мертвых, в котором Сородичи могут играть с обществом.

Зоны кормежки

Несмотря на то, что происки Сородичей и их Пляска Смерти сложны, как ржавый часовой механизм, большая часть конфликтов возникает на этой почве. Голодный мертвые псы ночь за ночью перебиваются опасно непредсказуемой охотой. Более удачно устроившийся вампир находит место, где он будет знать свои преимущества, существующие пути отступления и особенности. Какого типа зону кормежки тебе удалось урвать у ночи?

- Трущобы: Ты отстегиваешь некую сумму, чтоб стать ночным лордом трущоб. Они также могут служить тебе и убежищем, хотя питаться там, где спишь, может быть

чреватым. Они — набитая кладовая. Они вмещают столько теплых тел, сколько могут принять переполненные застенки малоимущих. Текучка жильцов не дает людям слишком близко тебя узнать и обеспечивает свежую кровь. Еще лучше, если жильцы сами тебя приглашают зайти, приятно удивляясь, насколько быстро в 3 часа ночи ты вызываешься устранить внезапно возникшую проблему.

- **Ночной клуб:** Это просто классика жанра. Ты можешь не быть хозяином клуба, но ты его застолбил за собой в кругах Сородичей. Жаркий напор тел и мощная вибрация ритма в груди дают почувствовать себя живым. Вы с приятелями играете в кормежку «на скорость» в прерывистом свете прожекторов – сколько мелких злодеяний можно повернуть в дезориентирующем мерцании. Зверь четко ловит момент, попадая в долю секунды между вспышками света. Они никогда тебя не замечают.
- **Приют для бездомных:** Ты – волонтер в ближайшей столовой для бездомных или в приюте. Это вызывает определенную долю уважения и доверия у сообщества. Как все чудесно устроено – ты кормишь других, а они кормят тебя. Ты крадешься между рядами пружинных коек в предзакатный час. Кровать за кроватью, их столько, что тебе даже не приходится брать много у одного человека. Звук дрожи, невнятное бормотание и стоны ничем не отличаются от обычных звуков дрожи, бормотания и стонов. Маскарад реально легко соблюдать, когда имеешь дело с наименее удачливыми слоями общества. Ты привычно обманываешь себя, что Поцелуй – единственное из доступных этим отбросам удовольствий.
- **Конвенции/съезды:** Ты посещаешь местный дворец съездов и близлежащие гостиницы. Всегда происходит какой-то съезд. Профессионалы и фанаты из всех сфер собираются вместе, и многие из них хотят выпить или заняться сексом в отеле. Питание наилучшего качества, а постоянная ротация гарантирует, что твое лицо останется неузнанным. Ты даже можешь купить бейдж и посетить семинар-другой. Реквием долгов. Ты можешь и чему-нибудь научиться.
- **Всенощная:** Не ритуал Посвященных, а богослужение смертных. Некоторые из Собратьев избегают церкви, но ты выше такого. Здесь в твоём распоряжении большие группы смертных, которые регулярно собираются. В городах есть церкви различных направлений. Твое преимущество в том, что ты понимаешь, что именно хочет услышать твоя потенциальная пища.
- **Собрания анонимных алкоголиков:** Выздоровливающие наркоманы и алкоголики просто созданы для вампиров. Группы психически неустойчивых лиц, которым, вероятно, понадобится подставить плечо, которых так легко соблазнить. Сородичи даже могут испытывать некую долю эмпатии. Никто не знает зависимость лучше, чем голодный мертвец. Любой вампир может встать и рассказать о своей «зависимости» с абсолютной искренностью (а если ты можешь выдать такой монолог, то дело уже в шляпе).

Убежища

Тебе надо прятаться от солнца. Ты можешь для этого подыскать и такое место, в котором тебе нравится быть, что-то получше, чем просто четыре стены и крыша над головой, о которых мы говорили раньше. Какое логово ты себе устроишь?

- **Пентхаус:** Выбор влиятельных детей ночи с чувством вкуса. Вампир-труп тяготеет к подвальному или нижним этажам, следуя за инстинктом скрываться в склепе. Но

вампи́р-хищник наслаждается высотой, взирая на жертв сверху, как птица, рассматривая городской пейзаж, точно реальное игровое поле – нужно лишь дотянуться и взять его в свои руки.

- Склады: Убежища по дешевке. Их можно надежно запереть, если знаешь, как.
- Плавающий дом: Многим Сородичам убежище на корабле кажется недостаточно надежным. Но тебе по нраву острые ощущения — при разумной поддержке надежного гуля, конечно. Тебе нравится океан, он помогает чувствовать себя моложе. А если придется спешно покидать домен, твое убежище останется с тобой.
- Аттракцион с призраками: Обычно они появляются на сезон, в октябре, но ты нашел круглогодичный развлекательный комплекс с призраками, чтоб поселиться. Тебя будоражит атмосфера веселья и запах латекса. Никто не обращает внимания на твои гротескные или звериные черты, а иногда ты принимаешь участие в шоу из спортивного интереса. В хаосе дыма и криков ты – всего лишь еще один элемент аттракциона. Присутствие твоего Проклятья лишь поднимает репутацию и посещаемость заведения. Аттракцион очень близко напоминает твое существование на стыке ужаса и веселья. Ты упиваешься сладостью веселых криков и берешь от них все.
- Кладбище домашних питомцев: Ты умеешь спать в земле. Но ты не бродяжничаешь, не зарываешься спать, где ни попадя. Своей зоной отдыха ты выбрал место, где люди с твоего района хоронят своих питомцев. Сюда они приносят самых любимых питомцев и зарывают. Тебе нравится чувство глубокой, пронизывающей до костей ностальгии. В этом есть горьковатая сладость одиночества, что так гармонирует с твоим Реквиемом.

Элизиум

Название его меняется от домена к домену, но давайте называть его Элизиумом. В некотором роде, это — жизнь после смерти. Это — Полночное Сообщество в своем абсолюте. Здесь на разных уровнях благопристойности разыгрываются интриги мертвых.

В сообществе эгоманиакальных хищников нейтральная территория – вынужденная необходимость. Элизиум – это локация, где по договоренности Сородичи, которые не пребывают в состоянии конфликта с властями, могут собираться без страха, что им причинят вред.

В некоторых городах зона Элизиума мигрирует, как выносной рынок или тайное шоу. Чаще местонахождение таких зон зафиксировано. В отдельных городах территория подразделяется на радиальные сектора, которые сходятся к центру, где и находится главный Элизиум. Таким образом, у каждого основного домена теоретически есть доступ к нейтральному центру.

Обещание защищенности от прямой физической угрозы не распространяется на защиту от предательства. Сородичи щупают друг друга своими жуткими способностями и коварными умениями, и это разрешено. Обычаи разнятся, но кормление зачастую запрещено. Столько всего может пойти не так.

Ты вышел в город на светский бал монстров. Как ты произведешь впечатление?

Город как государство

В Полуночном сообществе города получают статус государства. Культура и границы проявляются только после захода солнца. Иерархия вампиров часто идет по нарастающей к вершине. Такая система является естественной для хищников. На самом верху обычно есть вампир, назовем его Князем или Боссом, или Высокопоставленным, или Епископом, или Президентом. Доменам присущ авторитарный режим, правление зубов и когтей, и смех гиен. Одни князья проявляют более открытую жестокость, чем другие.

Правительству мертвых нет резона постоянно вмешиваться в мельчайшие детали работы подчиненных. Князья властвуют, управляя другими. Получение влияния над промышленностью, организациями и городской территорией – не единственная задача старейшин. У власти много форм и оттенков. В какой сфере ты мог бы добиться успеха?

Политический аппарат все перемалывает своими зубами. Кровь в нем выступает как смазочное вещество. Страх – это источник власти. Страх – это основной стимул, побуждающий вампиров к участию. Но дело не только в страхе перед большими злыми старейшинами. Когда дерьмо влетает в пропеллер, неплохо бы иметь устрашающий вампирский политический аппарат, который смолоть все опасности в муку. Может произойти нарушение Маскарада не по вине вампиров, да много что еще может разразиться ночью. Вот тогда клыкастый аппарат и покажет себя. Не стоит недооценивать способность конгломерата эгоистичных особей объединяться перед лицом надвигающейся общей угрозы. Справедливость вампиров беспощадна и прекрасна в своей эффективности в такие моменты.

Политические системы Сородичей представлены в целом спектре изысканных вариаций, столь же непохожих одна на другую, как и все смертоносные экосистемы земли.

Княжество

Он – состоятельный мужчина с утонченным вкусом. Силой воли и оружием, да что там говорить, еще и некой долей харизмы старого мира, он завоевал уважение и страх среди Проклятых. Он принял облачение беспощадного лидера и великодушного патрона. Он – князь. Его советниками служат старейшины от каждого из кланов и представители каждого ковена. Хищники критикуют правительство, при этом стараясь гарантировать, что Маскарад каждого отдельного вампира остается правдоподобным. Все они стоят у власти, но настоящим инструментом княжеской воли выступает его шериф и свора – прагматичные монстры, которые предадут огню бунтовщиков и виноватых.

Пример замкнутой общины: Четыре феода

Давным-давно, было королевство, состоящее из четырех феодов в центральном Иллинойсе. Это были Пеория и Восточная Пеория, а через реку, вниз по гоблинской дороге, Блумингтон и Нормал. Появился князь, могущественный Лорд, что назывался Рэмом в честь легендарного основателя некрополя под Римом. У него был план объединить четыре крохотных феода в более крупное королевство, которое будет отделено Лесами от других королевств.

Что такое эти Леса? Сородичи тяготеют к городам. Все остальные территории – это Леса. Четыре феода – точно остров в океане полей, пустынных дорог и призрачных городишек, в которых и крови кот наплакал, и мест, где можно укрыться от солнца, негусто. Сородичам не нравится обозревать бескрайние просторы и видеть зловещую улыбку горизонта.

В таких местах шастают волки и всякое Потустороннее.

Что есть это Потустороннее? Помимо вампиров, есть и иные сущности, что разгуливают в ночи, но не имеют названия, а Сородичам не по вкусу то, что они не могут назвать.

Даже у общепризнанных страшилищ есть свои страшилки. Внутри четырех феодов царили безопасность, процветание и изобилие корма.

Снаружи – ужас и смерть, и города Сов.

Ты можешь спросить, как же князь Рэм управлял таким местом. Власть князя опиралась на плечи его четырех баронов. Он избрал их из своего ковена – Инвиктус, и из своего клана – Гангрел. Четыре старых монстра, что не страшились Лесов.

В каждом Сородиче живет Зверь. Но Зверь у Гангрелов – это не абстрактная пакость. Их Зверь имеет зубы, когти, крылья и мех, таящийся под кожей. Дикари могут говорить с койотами, соскакивать из грузовика на полном ходу и спать в земле. Весь мир – их убежище. Таким образом, четыре барона и их дети были посланниками и паромщиками, проводниками через Леса для дрожащих Сородичей. А Рэм правил объединенным королевством. Всем были нужны Гангрелы, соответственно, всем был нужен и князь. А потом дела пошли из рук вон.

Князь позабыл, кому он обязан своей властью. Дикари не слишком уж долго сносят обиды. Бароны вытащили князя из его гроба. Они затащили его в Глубокие Леса, в поле, где пугала оживали.

Бароны сказали: «Рэм, больше ты не будешь сосать из четырех сисек Волчицы. Это твое испытание. Пусть Потустороннее поберет тебя!» Они связали ему ноги и бросили его в лесу. Больше его никто не видел.

Четыре феода раскололись. Каждый из баронов теперь властвует обособленно. Они грызутся меж собой, и ночи наполнены жестокостью. Леса и Потустороннее подкрадываются – не только в полях, но и в неприметных аллеях, на бесхозных складах. За любой дверью, за любой замочной скважиной могут притаиться Леса. Сородичи жмутся друг к другу в своих крошечных поселениях. И в этом состоянии им как никогда нужны Дикари. Гангрелы – это ужасающие психопомпы.²⁸ Никто из остальных Сородичей не осмеливается пересечь расстояние между феодами без их сопровождения. И никто не хочет уходить за границы.

²⁸ от греческого «проводник душ», прим. перев.

Сказка продолжается.

Коалиция

Домены, в которых управление осуществляется разного рода коалициями, тоже имеют место, хотя и редки. Допустим, Картианцы победили и правят через вампирский Сенат. Допустим, Ордо Дракул в качестве большого политического эксперимента управляет городом, в котором происходит раздвоение по силовым линиям, пересекающимся во многочисленных и равнозначных полюсах власти. Это может быть собранием старейшин Инвиктус, обладающих настолько равнозначным могуществом, что из них нельзя выбрать князя. В этом случае формируется временный совет знати, чтобы предотвратить разжигание конфликтов на улице. Коалиции обычно не менее авторитарны.

Теократия

Духовенство – мощный политический рычаг. Посмотрите на смертных. Даже такие светские государства, как нынешние Соединенные Штаты, по-прежнему раздираемы религиозными столкновениями. В городе доминирует Ланцеа эт Санктум. Ночная месса предшествует всякому Элизиуму. Посещение официально не считается обязательным, но всякий понимает, как поступать себе во благо. Традиции соблюдаются досконально, наказания за несоблюдение суровы. Как вариант, Колдовской Круг заправляет ночным балом. Верховный жрец следит за доменом через различных жрецов и жриц. Всякий пускал свою кровь на алтаре. Все поголовно видели странные и ужасающие вещи, и потому держатся вместе. Вторая Традиция тут попросту не существует.

Теократия может сформироваться и на основе другой религии Проклятых, не имеющей отношения к Копью и Кругу. Теократии вампиров могут быть пугающими местами, однако, они являются мощным источником вдохновения и направляющей рукой для монстров. Участие в теократии базируется на изрядной доле энтузиазма. Все отлично, пока ты не окажешься еретиком.

Замкнутые общины

Добро пожаловать в страну ксенофобии. Замкнутые общины – это отмежеванные города, полностью изолированные от глобального сообщества Сородичей. Путешествия опасны для мертвых, а города обладают независимостью. И Сородичам свойственно с недоверием относиться к чужакам. Но коммуникации между доменами обычно сохраняются (особенно в век информационных технологий). Однако в замкнутых общинах дела обстоят совсем иначе. Это настоящие мертвые зоны. Вне системы. Полное затемнение.

Город может стать замкнутым под действием особо эффективного авторитарного режима. Связь с внешним миром полностью контролируется властями. Никому не дозволен въезд. Возможно, ты существуешь под пятой жесткого сородича-диктатора. Или, быть может, тебе повезло оказаться в раю Проклятых, границы которого ревностно обороняются от чужаков.

И наоборот, замкнутым городом может быть домен, который никому не дозволяется покидать. Город, зачумленный Малкавией. Большинство Сородичей в нем безумны. Соседние домены сообща установили карантин вокруг обреченного города. Никто зону не покидает под угрозой Окончательной Смерти. Каждую ночь ты просыпаешься в дурдоме,

пытаясь выжить среди лунатиков. Реальность деформируется. Тебя это уже тоже коснулось? А сможешь заметить, когда сойдешь с ума?

Застольная молитва монстров

Майкл,

Приятно было с тобой пообщаться в церкви. Позволю себе заметить, что весьма отраднo видеть рыцаря из Первого Сословия, который настолько преданно и неустанно посещает Ночные Мессы.

Нашу беседу прервали. Общество. Вот о чем мы говорили. Почему Проклятые ищут Проклятых? Это не должно быть настолько естественным для нас. Мы – одинокие хищники. У нас шерсть дыбом встает при малейшем намеке на соперничество, ведь грешники так вкусны, а тьма кишит дегустаторами. Мы – как тигры, шагающие в ночном лесу. Однако, мы ищем бессмертные руки и глаза, чтоб оттенить наш пугающее совершенство. Почему?

Возможно, наши безжизненные черепа – это реликварии для остаточных артефактов, шаблонов поведения, которые вытравлены на мертвых синапсах млекопитающих и теперь считываются, как сценарий. Мы – вместители, наполненные божественным проклятьем, но, тем не менее, мы вылеплены из дышащей глины.

Возможно, мы ищем общество тех, с кем можем себя соотнести. Кто еще понимает, каково это – укрощать смертную плоть зубами? Одиночество, бесконтрольность могут привести к греху продолжения рода, от которого мы должны воздерживаться.

Возможно, это нас тихо подучивают предусмотрительные инстинкты, повеление голода толкает быть рядом с себе подобными, на случай если человеческого купажу будет недостаточно.

Возможно, дело в страхе. Подобно тому, как Его стадо овец держится рядом и сбивается у огня (и небезосновательно), так и мы, истинные враги, имеем свои страхи. Доводилось слышать истории о крыльях сов, что распространяются, подобно заразе, среди варварского отребья на границах нашего домена?

Мы – сообщество бессмертных, но мы не пребываем в полном застое. Молодые смутьяны описывают древних Сородичей так, будто они нервничают от звонков мобильных и пугаются от звука автомобильного сигнала. Это не так. Я была удостоена чести служить посредником для Затменных в нашей церкви. Я помогаю этим старым Посвященным пробуждаться от долгой спячки, облегчая их переход в новую эпоху. Так что, я могу судить об этом.

Наш мертвый разум сохраняет активность в торпоре. Он оттачивается в кошмарах, готовится ко все более современному миру. Эта Долгая Ночь Души очищает нас для нашего жуткого предназначения. Старейшины просыпаются с пластичным, гибким сознанием. Они подражают толпе, подхватывая новые трюки с пугающей стремительностью, точно трехлетка со смартфоном. Старейшина, который ушел в спячку перед Великим чикагским пожаром²⁹, недавно показал мне, как пользоваться такой штукой, как Твиттер.

Мы просыпаемся в наших склепах, предвосхищая восторг новых ночей. Мы следим за популярными туристическими местами через публичные веб-камеры, оцениваем передвижение стада. Мы охотимся через сайты интернет-знакомств, где от личных профилей разит отчаяньем, точно мускусом. Есть даже новые формы совращения. Дойные коровы занимаются сексом по переписке в сети. Ты об этом знал? Мы осваиваем новые

²⁹ продолжался с 8 по 10 октября 1971 года и уничтожил почти весь город, прим. перев.

способы наслаждаться, грешить и испытывать дышащих грешников. Мы все это можем, потому что мы – вовсе не покрытые плесенью трупы из темных веков. Мы – совершенные хищники Господа, на все века ниспосланные, как чума на человечество. Мы пьем кровь новой эпохи. И мы – эта эпоха. Застольная молитва монстров ужасающе прекрасна.

Это эпоха электронных социальных сетей. Соответственно меняется и наше общество. Стадо общается заочно, похоронив себя за мерцанием экранов. Они непрерывно взаимодействуют, но все больше отдаляются – плавающие острова самолюбия, транслируемого друг другу. Человечество развивается, как социальная модель, которая напоминает нашу, но с некоторыми инновациями и нюансами, которые мы осваиваем.

Мы все мастерски осваиваем одиночество в толпе, как искусство.

Всегда с тобой,

Настоятельница Джильда

Подпольная культура

В безмятежном пригороде семьи собираются вместе, шумной компанией наслаждаются пикниками и барбекю на день трудящихся – сколько ртов радуется мясному изобилию. Хотя порой кто-то и морщит нос. Всего лишь намек, мимолетное ощущение, едва уловимое подозрение, что тут дурно пахнет, что-то мерзкое творится под покровом. Никто не замечает пиршество в подполе у Джонсонов. Там труп лисы корчится в медленном посмертном движении, прорываясь наружу копошащимися личинками, каждая из которых кошунственно подражает пиршеству во дворе – сколько ртов радостно поглощает протухшее мясо.

В прибрежном городке отец и дочь весело скачут вдоль доков после удачного дня любительской рыбалки. Они недостаточно внимательно посмотрели в рот улову и не заметили ракообразных паразитов, присосавшихся внутри в холодной темноте, чтобы пить кровь из языков рыб, пока языки не атрофируются и не отваливаются. Там закрепилась пагубная тварь, заняв место органа в своем мерзком маскараде.

В городе мама ведет своего трехлетку в кафе-мороженое. «Гляди, Дэниел, ястреб!». Малыш смеется в прогулочной коляске, наблюдая за полетом хищной птицы. Пока взрослые общаются, Дэниел видит, что ястреб-перепелятник поймал голубя, но не может сразу убить превосходящую по размеру жертву. Ястреб просто удерживает голубя в сети своих острых когтей и начинает расклевывать и есть его живьем, срывая плоть с ребер и, наконец, выклеывая органы. Убийство по крошечному куску, сколько войдет в клюв. Дэниел начинает плакать, но ему не хватает словарного запаса, чтоб объяснить почему. Его тающее мороженое стекает, как невинность.

Все эти миры наслаиваются один на другой. Но границы их не сдерживают полностью. Всегда где-то проступает кровь на поверхность. Мы детально рассмотрели личные Реквиемы, но как они между собой связаны? Теперь мы попадаем на бал-маскарад, где легионы скрытных завсегдатаев носят маски. Занавес поднимается.

В кофейне во время открытого литературного вечера поэтесса слишком нервничает, чтобы излагать мысли своими словами. Вместо этого она зачитывает фрагмент из потрепанной книги: «Повсюду кружились какие-то фантастические существа, и у каждого в фигуре или одежде было что-нибудь нелепое. Все это казалось порождением какого-то безумного, горячечного бреда. Многие здесь было красиво, многие — безнравственно,

многое — bizarre, иное наводило ужас, а часто встречалось и такое, что вызывало невольное отвращение»³⁰.

Она даже и не осознает, насколько точно и сжато описала невидимый мир, который почти соприкасается с ее собственным. Она почти готова его уловить – некая подпольная культура, нечто до боли знакомое, нечто, что она могла бы увидеть, если б только расшифровала граффити, объявления в каталоге Крейга³¹ и постеры, анонсирующие выступления групп, о которых она никогда не слышала. Она ничего не знает о странной поэзии, которую читают прямо в этой комнате, поздно ночью, когда вывеска снаружи гласит «ЗАКРЫТО». Причудливые фигуры выдают свою интерпретацию танца под звуки “Candy Colored Clown”³² в подвале перед зрителями, которые прищелкивают холодными пальцами. Из запертой кладовки слышатся мольбы и стоны, трещит скотч, когда чьи-то конечности селятся преодолеть его пути.

Какофония

На месте преступления полицейские не замечают скрытый контекст в начертанных на стене словах, которыми Дикарь предупреждает Лорда:

КОМНАТА – ЭТО МЕСТО, ГДЕ
ТЫ ПРЯЧЕШЬСЯ ОТ ВОЛКОВ
ТАКОВА ЛЮБАЯ КОМНАТА – И НЕ БОЛЕЕ

Смертные шагают по улицам, и где-то на подкорке присутствует постоянный гул. Музыка в граффити, в выступлениях уличных артистов в метро, в стихах, выписанных в туалетных кабинках, в листовках, разлетающихся на ветру, как бессвязные сигналы. Пройди через ту самую череду аллей, подвалов и баров – и все они сплетутся в несвязную песню. Смертные не могут прочесть музыку, но чутье подает едва уловимые сигналы. Смертные хотят напевать в тон Какофонии.

Какофония – это вектор культуры Сороричей. Именно таким образом они общаются в пределах и за границами своих территорий и городов. Какофония – это подпольная журналистика, литература и искусство Проклятых. Она всегда эхом вторила культуре смертных, а ренессанс своего достигла в 1960х, развиваясь вместе с контркультурой³³ дышащих. Вампирский самиздат!

Бурлескный Гротеск

Есть странствующая группа артистов из Сороричей, известная как Бурлескный Гротеск. Этот конклав артистов владеет общинными домами в ряде городов местного региона. Труппы состоят из Носферату, Гангрелов, меняющих форму, и других представителей кланов, Зверь у которых проявляется через плоть. Нечеловеческие и звериные черты подчеркиваются гримом, светящимся в УФ излучении, и вспышками светодиодов, чтобы довершить чуждую красоту. Каждый вампир транслирует свое личное проклятье.

Представления проходят либо в больших подводных резервуарах либо в герметичных помещениях без

³⁰ прим перев.: здесь приводится фрагмент из рассказа Эдгара А. По «Маска красной смерти» в официальном переводе

³¹ популярный сайт электронных объявлений, прим. перев.

³² хит 60-х, исполнитель – Рой Орбисон, прим. перев.

³³ культурой, противопоставляющей себя культуре существующего строя, прим. перев.

воздуха. Все представления происходят во флюоресцирующей тьме. Танцоры бурлеска извиваются, светясь и мерцая, подобно глубоководным тварям, что общаются при помощи биосвечения. Они подражают этим причудливым обитателям нетронутых солнцем ландшафтов.

Есть история сомнительной достоверности о смертном хипстере, который проник в аудиторию вампиров и умер от асфиксии в безвоздушном помещении театра.

Через Какофонию Сородичи передают восторженные отзывы о представлении Бурлеского Гротеска. Таким образом, хитроумный конклав расширяется, никогда не вторгаясь в домен. Они всего лишь ждут, пока вырастет спрос, и их пригласят посетить город. Так появляется еще один театр, и идет медленное, но постоянное расширение.

Одни полагают, что это всего лишь артхаусная когорта, которая всего лишь хочет скрасить Реквием своими выступлениями — и ничего более на повестке. Другие уверяют, что это все скрытый заговор с неясными целями, участники которого посылают друг другу сигналы через световые постановки (подкрепленные общностью Крови) методами настолько неуловимыми и сложными, как и у глубоководных тварей, которым они подражают.

Ходят слухи в определенных кругах, что вскоре они придут и в твой город.

Многие из полуночного сообщества полагают, что это было воплощением идеи Картианцев. Но нет, движение было инициировано молодыми выходцами из Инвиктус, которым нужен был способ передавать ключевые сообщения касательно безопасности Маскарада – песнь тишины. Сигнал расходился, закрепляя позиции, подобно разветвленным взрывам, проникая в кованы в качестве культурных артефактов: книги, памфлеты, музыкальные сборники, выставки в частных галереях и тайные показы. Это — информационная сеть, которая несет больше культурного смысла, нежели административную нагрузку.

Сигнал никогда не смолкает. Естественно, встречное противодействие со стороны консервативных элементов имело место, но Сородичи по своей природе скрытны. Какофония поет для них. Сигнал продолжает идти.

Новые информационные технологии предоставляют для Какофонии еще больше векторов распространения. Если бы тебе удалось найти верный URL, тот самый онлайн журнал, демонстрационный трек экспериментальной группы, пред тобой открылся бы целый мир, чтоб поглотить тебя. Как оказалось, Сородичи обмениваются мейлами и твитами уже сотни лет – короткими зашифрованными посланиями, процарапанными на каменных стенах или на автоматах для продажи презервативов в туалетах для дальнотойщиков.

Теперь вампиры могут разыграть все социальные партии — от совращения, шуток, дебатов до острых конфликтов — с не меньшим успехом, чем люди, при этом находясь на комфортном расстоянии. Носферату упиваются этой эпохой обезличенного общения, они могут обмениваться смсками эротического содержания со смертными, которые при ином раскладе отвергли бы их из-за деформированной внешности. Старейшины могут дергать за ниточки свои сложные сети из любой точки мира, всего лишь прикоснувшись к мерцающей плазме экрана. Голодные мертвецы становятся призраками цифровых технологий.

Вампирское существование преисполнено животного ужаса, но это одна из мрачных утех. Распахни мертвые глаза – и город заговорит с тобой, раскрывая совершенно иное измерение, которое накладывается на знакомый тебе мегаполис. Блицкриг сигналов упорядочивается. Всякая улица, укромный уголок и щель гудит мелодией. Ты тоже можешь им подпеть. Вскоре ты будешь знать слова. Вскоре тревожные аллеи будут шептать тебе загадки. Изучи Какофонию, и ты никогда больше не будешь одинок.

Конклавы

Сородичи – существа, привязанные к местности, верно? Они – это их домен, а их домен – это они сами. Путешествовать затруднительно, если не смертельно опасно. Однако некоторые из них глядят на горизонт с вызовом. Некоторые воют в небо, и порой ответ долетает эхом. Какофония дает им голос, который долетает весьма далеко. Разговор выстрелами, записанные кровью послания в бутылках.

Вампиры формируют группировки, и когда эти группировки растягиваются на целый ряд доменов, они превращаются в конклавы. Термин происходит от исторической привычки Сородичей собираться на некоем равноудаленном участке или на нейтральной земле. Таким местом могло выступать древнее кладбище, круглосуточная закусочная, заброшенный тематический парк или балный зал в Рамада Инн³⁴. Некоторые конклавы общаются в тайных уголках интернета.

Когда всякое слово цедят сквозь клыки, монстрам бывает тяжело называть других монстров друзьями, но что-то есть успокаивающее в относительном постоянстве собеседников-вампиров. Всегда лучше иметь дело с дьяволом, которого знаешь.

Есть мириад причин, по которым может возникнуть конклав. Группа анцилл устанавливает котирию между доменами, чтобы эффективнее собирать и передавать информацию. Региональный конклав формируется на базе особых убеждений или целей и по характеристикам своим весьма напоминает ковен. Могущественная старейшина распространяет свой клан по региону, при этом насаждая тесные связи между своими потомками через кровь и устрашением. Группа старейшин, которые ранние годы своего посмертия провели как котирия, распространяют свое влияние на все близлежащие города, сохраняя связь между собой, но при этом оставаясь на расстоянии, поскольку их голодное эго слишком разрослось, чтоб уживаться в одном домене.

Отдельные конклавы даже формируют глобальные фракции, однако в этом случае их влияние значительно ослабевает и рассеивается.

Пляска смерти

Мы услышали Реквием одного вампира, но что происходит, если песня объединяется? Как они переплетаются? Образуется хор, который открывает новые возможности для взаимодействия монстров между собой. За этим таится целый зверинец, бессердечие Зверей. У каждого из Проклятых есть своя песня, но когда эти песни играют с наложением одна на другую, начинается танец.

³⁴ отель из сети, которой владеет и управляет компания Wyndham Worldwide, прим. перев.

Каннибальский тотемный столб

Три прослойки вампирского сообщества должны сосуществовать в Пляске смерти. Это истории, которые поглощают одна другую.

Неонат

Это истории о койоте.

Это рассказы, уходящие корнями в эмоции и основополагающие принципы существования вампира. Это обнаженные клыки, пробегающие по оголенным нервам, и ежеминутная борьба со Зверем. Ты – монстр, который так близок к тому, чтобы быть человеком. Ты – хищник, страшщийся всех более крупных хищников. Ты боишься всего того, что тебе неизвестно, а тебе неизвестно почти все. Это захватывающие истории о бегстве: Беги, беги, беги!

Неонаты борются за выживание из ночи в ночь, сбиваясь в слабые группы. Ошибки неизбежны. Планы приходится перекраивать, ведь шансы на успех не выше, чем в игре «орел-решка». Ты – щенок. Никчемный, торопливый стервятник, который лишь на шаг опережает свой полный крах.

Получай удовольствие от восторга непредсказуемости. Старейшины знают, что будут делать через 50 лет. А ты не знаешь, куда тебя вынесет через 10 минут. В тебе мощь безрассудства, фактор неожиданности. Все остальные, и прежде всего анциллы, будут тебя недооценивать. У них на то есть свои основания, но ты их можешь удивить. Иногда нужно всего лишь мгновение, чтоб покачнуть тотемный столб. Неонаты даже самих себя могут удивить — чудесным, и ужасающим образом.

В Полночном сообществе неонаты несут на себе всю жуткую тяжесть вышестоящих. Они многочисленны и идут в расход. Анциллы влияют на тебя, а через них и старейшины. Сила тяжести – несправедливый тиран. Кровь течет вверх, а все дерьмо – вниз. Тебе б только пережить еще одну ночь.

Анцилла

Это истории о волках.

Повествование о политике и сообществе мертвых. Речь о холеных монстрах, которые носят свое проклятье, как стильный пиджак. Бессмертная интрига, имя тебе анцилла. Менеджмент среднего звена по делам Проклятых занимается мрачной иерархией, позиционированием «хищник-жертва» и сложными социальными слоями кровососов. Игра становится более тонкой, но анцилла как раз достаточно прошарен, чтобы в этом продвинуться.

У тебя есть еще привязки к человечности, но они уже порядком изношены. Человек может быть для тебя всего лишь инструментом, чтоб создать более сообразительного Зверя. Невинность – лишь смутное воспоминание. Предательство – это как пугающая стремянка: преодолевай ее по одной ступеньке за раз и достигнешь такой высоты, о которой и не помышлял никогда.

В Полночном сообществе ты – это один из двигателей и зачинщиков. У тебя есть кое-какое влияние на бестолковых неонатов, и ты неплохо им пользуешься, ведь ты достаточно сообразителен, чтоб понимать с полной глубиной, как старейшины используют тебя. Наебывай или наебут тебя. Добро пожаловать в игру проклятых.

Старейшина

Это история о тигре.

Это повествование, основанное на идеях и теневом влиянии. На вершине одиноко. И высший хищник может позволить себе немного хандры и рефлексии, будучи сытым по

горло от резни. Есть время и место, чтоб вновь прокручивать мысли в голове, а в голову заглядывать опасно. Пока ты был неонатом и анциллой, ты собрал целую галерею трансцендентальных кошмаров. И вот только сейчас тебе выдалось по ней пройти.

В Полуночном сообществе ты восседаешь над остальными. Ты – ходячая конспирация, простирающая свое влияние на домен или даже целый регион. Ты лишь порой снисходишь до разговора с анциллами. Ты едва ли замечаешь неонатов. Трудно воспринимать их как личностей. Есть голодный ты, и есть все остальные. Какое еще различие тут стоит проводить?

Человечность – полузабытый сон. Старейшины – безвестные общие могилы. Имена на могильных камнях, раскиданных в твоей иссохшей душе, уже почти изгладились. Теперь ты не просто вампир, ты эволюционировал в нечто чуждое и непостижимое. Ты – кукла в руках чего-то еще более неизведанного. Все что тебе нужно – пережить долгий период оукливания. И, быть может, ты расправишь свои ужасающие крылья.

Малкавиа

М пришла, точно вор под покровом ночи. Никто не знал, как она распространяется. Она плавает в Крови, это верно, но мы до сих пор не определили векторы. Передается ли недуг с укусом Малкавиана? Должна ли быть поглощена инфицированная Витэ? Достаточно ли для этого прямого кожного контакта? Активное распространение кажется маловероятным. Стоктон, Лорд, высказал предположение, что лишь слабоумные и те, кто склонен к извращениям, подвержены заболеванию. После эпидемии мы застали его за попытками покинуть собственный эпидермис. Несса, последовательница Ордена, предполагала, что достаточно непосредственной близости, что М может распространяться через пребывание в зоне концентрации психически нездорового мышления. После эпидемии я застал ее в лаборатории, где она пыталась оживить плюшевых мишек посредством замены их набивки на начинку из могильных червей. Она не выпускала скальпель из рук, так что я ушел.

Проанализируем.

Как распространяется М? По моей гипотезе существует несколько, если не десятки факторов. По отдельности эти факторы инертны, но в определенных комбинациях они переключают тумблер на безумие. Огромное число возможных комбинаций делает выявление затруднительным. Согласно древним архивам, зараженная кровь может дремать столетиями, даже не затрагивая целые поколения, но при этом передаваясь от Обращения к Обращению. Эта вероятность видится захватывающей, но она выходит за рамки настоящего исследования. Мне потребуются века наблюдений, чтоб проверить эту теорию.

Продолжается сбор данных. Объектов исследования в избытке, но работа тяжела. От утомления я стал раздражительным. Даже одежда будто стала мне вдруг не по размеру. Но это невозможно.

Анализируем.

Какова история М? В Темные века подверженные заболеванию лучше вписывались в сообщество Сородичей, занимая нишу на стыке между шутами и магами. Их сверхъестественные прозрения и предсказания воспринимались как дар. Но XIV век ознаменовался бубонной чумой и параноидальным страхом заражения. Безумцы стали отверженными. Являются ли они оракулами или чумными крысами? Анализируем.

Снаружи смех и вопли никогда не смолкают. Это нарушает сосредоточение.

Термин «Малкавиа» происходит от предположительно нулевого пациента³⁵, русского Сородича по имени Малкав. Этот безумец подвергся продолжительному изучению в XVIII веке одним из Драконов, и исследования эти были широко обнародованы. Отчет был документально подтвержден, хотя лично я сомневаюсь, что Малкав действительно был первым безумцем. До сих пор точка теории о нулевом пациенте требует доработки. Обратитесь к Кодексу Малкавии (что-то я не могу найти мой текст последнего упомянутого).

Безопасность лаборатории была подвергнута угрозе. Я все еще нахожу дурацкие записки, начерканные на бумаге и приклеенные скотчем к стенам и другим поверхностям. Я провожу дезинфекцию в лаборатории всякий раз, как обнаруживаю еще одну, однако, они будто множатся. Как они сюда попадают?

Какова природа М? Епископ Тредер заявляет, что это вторичное проклятье, наложенное на кровь Проклятых Богом. Если это верно, тогда перед моим Орденом стоит задача преодолеть еще одно святое проклятье. После эпидемии Тредера ведет на убийства всякий раз, когда он слышит или видит цифру девять.

Делани Доунс, одна из Мекхет, говорит, что Малкавиа – это прикосновение божественного, а не проклятье. Божественное, как она говорит, опалает, а оттуда, где обожженная психика истончается, исходит свет чудесного прозрения. После эпидемии личность Делани распалась, и теперь она проявляет себя только под личиной других Сородичей. Где она или кем является – остается загадкой.

Возможно, М – это ступень эволюции Сородичей, когда наши сверхъестественные чувства и разум становятся все более и более восприимчивыми к сверхреальности. Промежуточная фаза подобной адаптации может быть неловкой. Какой бы ни была природа М, она проявляет резистентность и к научной, и к мистической терапии. Это страшит бессмертных, хотя хищники и не имеют привычки делиться своими страхами друг с другом.

Исследование носило по большей части академический характер, пока не разразилась эпидемия. Мы не знаем, какова причина столь массового распространения М. Как водится, отсутствие знаний ведет к истерии. Сообщество подкосилось. Двор прекратил функционировать, когда князь отказался доверять кому-либо, кто носит одежду. Позднее Примоген попытался инициировать правление через совет. Когда двор снова собрался, предводительница Картианцев вскочила с места с криками, что она в своем уме, что она не могла сойти с ума. И все начали орать. А потом смеяться над дурацкими рожками, что сами строили. Может, они и до сих пор ржут. Чтобы остановить эпидемию, было принято решение зараженных истреблять, однако вскоре безумцы количественно превзошли вменяемых.

Странные записки продолжают. Я их нахожу, когда просыпаюсь. В лаборатории и в моем убежище. Приклеенные на стены, к столам, даже мне на лоб. Странные послания на клочках бумаги плотностью 90 г на кв. м, рН-нейтральной, произведенной без использования хлора, мелованной карбонатом кальция. Как раз тот тип, что я предпочитаю. Только почерк не мой, а женский спенсеровский шрифт³⁶ (которому я предпочитаю менее вычурный

³⁵ тот, с кого начинается эпидемия, зачастую этот самый «нулевой пациент» выступает лишь разносчиком заболевания, а сам может и не страдать от симптомов болезни, прим. перев.

³⁶ стиль написания, который использовался в США в период 1850-1925 годов в качестве стандартного стиля для деловой переписки до широкого распространения печатных машинок, прим. перев.

палмеровский метод начертания³⁷ XIX начале XX веков, принятое в качестве стандартного написания после 1840х, прим. перев.. Записки, исполненные мольбы, содержат невразумительные предупреждения. Каждая подписана инициалами «Д. Д.».

После эпидемии князя из прилегающих доменов ввели беспощадный карантин. Лица, покидающие город, должны быть подвергнуты Окончательной Смерти. Любой выходец из этого города, всплывший в другом домене, будет приговорен к Окончательной Смерти. Нет спасения. Это Город-Бедлам.

Голос, подражающий моему собственному, зовет меня из подвала. Он умоляет меня открыть дверь. Я не осмеливаюсь. Я не осмеливаюсь! Мы все на Корабле Шутов. Я хочу сойти. Мне здесь не место. Произошла чудовищная ошибка. Мне здесь не место!

Нотка хищника

Взбудораженный зверь бьется в твоей груди. Он опознает других Зверей – чувствует их, видит их, чувствует их, предупреждает тебя шевелением волос на затылке. Это аура, сигнал, сверхъестественная напряженность между вампирами при встрече. Она передает признаки и запах Проклятья от одного монстра к другому.

И коль уж Звери таким образом заявляют о себе, Сородичам приходится решать, как реагировать. Как ты отреагируешь на животную вонь Гангрела, на высокомерный взгляд Вентру, на дурманящую грацию Дэва, на странноватые миазмы Носферату, на ореол удушающей тишины Мекхет? А как они среагируют на тебя? Какова текстура твоего внутреннего монстра? Возможно, вы порвете друг друга. Или пожмете руки. Кто-то из вас может занять более высокую иерархическую позицию. А возможно вы разнесете кровать в ближайшем почасовом отеле.

Домены формируются из сплетения этих хищнических аур. Территория — основной источник конфликтов между вампирами. Территория означает пищу. И территория становится глубоко личной, поскольку вампир меняется под воздействием своего охотничьего угодья, а зона охоты в свою очередь начинает напоминать вампира. Путешествовать – это посложнее, чем переходить из одного жилого квартала в другой. Всякий раз, когда ты пересекаешь улицу, ты оскорбляешь другого монстра. Неведение – едва ли достойное извинение пред звериным законом клыков и когтей. А ты осмелишься пройти по дороге?

Таково Полуночное Сообщество, твое сообщество. Все пространство между тобой и твоими собратьями занято грызущимися гиенами. Когда раздастся их смех, сохранишь ли ты невозмутимый вид?

Нотка сочувствия

Кровь вызывает к Крови, вплетая потустороннюю объединяющую нотку в хор. Проклятые – одинокие хищники, но они не изолированы. Кровь распознает. Витэ, что течет через мертвое сердце, она знает своих. Кровь знает сира, потомков, даже клан, пусть вампир это и не всегда осознает.

Неважно, насколько эгоистичными могут быть Сородичи, Кровь их связывает прочно. Семья имеет значение. Встречи между родственными Сородичами, между сиром и потомком, окрашиваются в чрезвычайно драматичные оттенки. Они чувствуют прилив тяги

³⁷ упрощенное начертание спенсеровского шрифта, ставшее популярным в конце XIX начале XX веков, принятое в качестве стандартного написания после 1840х, прим. перев.

друг к другу. Общая кровь делает их более восприимчивыми к их сверхъестественным чарам, к искусству Зверя, к колдовству.

Кровные узы могут сыграть очень злые шутки. Мало того, что тебе нелегко быть монстром, так ты еще и привязан к другим монстрам. Когда ураган Катрина раздирал новоорлеанцев, по всей стране родственников им Сородичей охватила кошмарная волна безумия. Имели место вампирские бесчинства. Маскарад был подорван.

Как понимать, что Кровь узнает и реагирует? О чем шепчет Кровь между нами? Что Кровь замышляет?

Каннибальская нотка

Самая простая нота. Нота, несущая самые дурные предзнаменования. Это своего рода тяжелые басы, что дрожью отдаются в грудной клетке и принуждают сердце вибрировать в некоем подобии бита. Сородичи не всегда об этом говорят, но эта тема всегда висит у них над головой – простое знание, что всякий вампир, который просуществует достаточно долго, однажды будет вынужден питаться своими.

Любому из старших может потребоваться съесть тебя. Или хотя бы отпить немного. Насколько старыми они должны быть? Откуда тебе знать? Они значки не носят. Ты можешь сконцентрироваться на вежливом разговоре? Когда немигающий взгляд ее древних глаз падает на тебя, чувствуешь ли ты себя одним из смехотворных мультяшных героев, что превращаются в хот-дог или стейк под голодным взглядом спутника? Хуже того, ее хищная аура зондирует тебя невидимым языком постоянно. А что если ты вкусный?

Табу мертвых

Несмотря на то, что само их существование – уже святотатство, у ходячих мертвецов есть свои табу. Это не ключевые законы об уважении к охотничьей территории или такая отвратительная мерзость, как дьяблери. Это в большей степени социальные рамки Проклятых.

Одно из таких табу касается Поцелуя. Укус вампира передает часть скверны, что дает ему подобие жизни. Он замутняет суждения жертвы, покоряет через наслаждение или доминирование. Обычно Поцелуй не сказывается на другом вампире столь же сильно, как на смертных. Но если оказывать достаточное давление, можно подавить даже мертвого собрата. Полуночное сообщество с неодобрением смотрит на Сородичей, настаивающих на Поцелуе другого собрата. Это оскорбительно. Глотки и за меньшее вырывали.

Еще одно табу касается извращения – добровольных уз крови между двумя или более вампирами. Сородичи решают, что любят друг друга. Они решают проигнорировать табу касательно запрета на обмен Поцелуем. Они понимают риск уз крови, но о какой опасности можно думать, если чувства взаимны?

Это любовь? Ты клык даешь, что это она и есть. Эта любовь глубока. Черт с ними, со Зверем и Проклятьем, любовь ведь самое чудесное чувство...ну, до тех пор, пока оно не перестает быть таким. Любовь — в волнительном незнании того, что же твой объект чувств думает о тебе. Любовь – в незащищенности. Любовь – в беспокойстве, что сделаешь неверный шаг. Любовь – это взрывная ревность. Любовь – это страх, что твоему любимому причинит вред. Любовь – это вихрь неуверенности, который наносит холмы презрения по отношению к тем, кто снисходит до того, чтоб нас выбрать. Любовь – это прелюдия к кошмару.

А теперь к этому всему добавим бритвенную остроту сверхъестественной созависимости. Любовь – это потенциальная энергия взведенного лезвия гильотины. Любовь – это утешительное знание, что ты можешь причинить им ровно столько боли, сколько и они тебе.

У этого есть имя, ведь это происходит довольно часто, а общество Сородичей это порицает. Либо потому что у этих монстров сердца холодны, и они позабыли, что такое любовь. Либо потому что они нихера не тупые. Трудно сказать.

Поцелуй и любовь. Даже мертвым ведом страх пред ними.

Милосердие

Есть один наркотик. Он поступает о крошечных серебряных сиреттах³⁸. И крошечная игла вводится под язык. Когда от него вставляет, это похоже на жидкую ностальгию. Как любовник из самых потаенных снов, когда просыпаешься в слезах, горя об утрате этого выдуманного, полузабытого персонажа. Любовь такая глубокая, но настолько ускользающая, что утекает, как капли под душем. Затем приходит жжение. Твое тело горит. Эта боль так хороша. Мертвые клетки гудят. Вены вздуваются. Сердце переворачивается в тяжелых сокращениях. Ты чувствуешь себя человеком. Чувствуешь себя фантастически.

По крайней мере, так поговаривают. Говорят, что наркотик делает мертвого живым, или почти живым. На одну ночь. Тело согревается. Едва обретает вкус. Вино снова опьяняет. Ты сбрасываешь свои сверхъестественные способности, и голод отступает. На одну ночь.

Да, но откуда взялись эти серебряные сиретты? Эксперимент Ордо Дракул? Но они кажутся не менее сбывшимися с толку. Один из неприсоединившихся к ковенам торчков говорит, что товар делают из крови женщин, которые себя сами режут. Но что может знать этот дрыщ? Новая рекрутша из Посвященных говорит, что сие есть мерзость, которую настаивает сам Дьявол. Но она вечно вбивает острые догмы из Библии.

Ты продолжаешь искать. Ты знаешь друга, у которого есть друг, который ссылается на знакомого, который клянется, что приятель их сира говорил с парнем, который пробовал наркотик. Но тебе не доводилось находить и пустого шприца. Если ты расспрашиваешь, то всякий мертвый Джон и Джейн закатывает глаза, будто ты только что спросил их о Санте или об истинной любви. Но когда они полагают, что на них никто не смотрит, их мрачные ледяные глаза оттаивают немного в ответ на неизбывное стремление. Они все стремятся. Каждый знает, что каждый знает. Они ищут. Они напрямую просят, произнося его название.

«Милосердие».

Скажи громко. В твоих ушах звучит похоже на «гнилосердие». Ты не знаешь, есть ли в этом совпадение.

Лексикон

Как и у любой субкультуры, у Сородичей есть собственный сленг. Часть его архаична, это слова, которые мертвые донесли до нашего времени и изменили на свой лад. Часть его современна и содержит термины, возникшие в век индустрии и информации.

Анцилла: Сородич достаточно старый, чтоб не считаться неонатом, но еще не достигший возраста старейшины. Этот период Реквиема примерно покрывает возраст от 50 до 150 лет. Форма множественного числа — анциллы.

древний: Редкий вампир, чье существование длится уже свыше тысячелетия.

Авус (от лат «Avus» — дедушка): Дед или покровитель персонажа по родословной, с которой персонаж не имеет прямой связи по происхождению.

пустошь: Часть города, непригодная для охоты. Обычно, под этим подразумеваются места, куда люди не заходят с наступлением темноты, либо районы, плотно патрулируемые полицией.

Зверь: Примитивные побуждения, которые уведат вампира все дальше от Человека.

³⁸ шприц-тюбик, прим. перев.

узы крови: Искусственная любовь и преданность, возникающая, если выпить от одного вампира трижды. Также известны под более формальным термином «Винкулум» (от лат. «связь», «узда»)

Линия крови: группа вампиров, обособляющаяся от родительского клана с целью сформировать свой собственный обособленный род. Одни родословные не особо отличаются от родительского клана, а другие развивают собственные способности и слабости.

Кровное сочувствие: Мистическая связь между «родственными» вампирами.

Камарилья: По общему мнению, самое раннее из правительств Сородичей, охватившее огромные территории в мире. Камарилья правила примерно в тот же период и на тех же территориях, что и Римская республика и империя у смертных.

Картианское движение: Группа вампиров-идеалистов, которые верят в преобразование Реквиема через политические идеалы современных смертных.

Картианское право: Странная способность Картианского движения подкреплять закон Сородичей мистическими силами.

Дитя: Потомок Сородичей, также используется для обращения к особо юным неонатам, либо для обозначения презрительного отношения к младшим (подобно тому, как среди смертных кого-то могут называть «сопляком»). Форма множественного числа – «дитяти».

Колдовской Круг: Ковен Сородичей-ритуалистов, которые поклоняются языческим богам, духам, пантеонам и/или прародителям.

Замкнутая община: Город или иной крупный домен, связи с которым утеряны, внутри которого Сородичи не могут (или не желают) поддерживать входящие или исходящие сообщения.

Кольца Дракона: Мистическая практика обучения, позволяющая вампирам избегать или использовать определенные аспекты их проклятья, практикуется членами Ордо Дракул.

Конклав: Организация вампиров, которая охватывает множество городов, но по сути не является правительством. Иногда конклавы формируются из групп индивидов-Сородичей, придерживающихся общих взглядов. В других случаях они формируются из официальных представителей ряда доменов.

Котерия: Небольшая группа Сородичей-союзников.

Ковен: Фракция Сородичей, разделяющих определенные политические или теологические убеждения. Некоторые кованы распространены по всему миру, но они, как правило, имеют независимое руководство и местные различия в каждом отдельно взятом домене.

Круак: Кровавая ведьмовская магия, практикуемая Колдовским Кругом.

Дэвы: Клан вампиров, известных своей эмоциональностью, физической мощью и притягательностью.

Проклятые: Раса Сородичей, вампиры.

Пляска Смерти: Переплетающиеся воедино Реквиемы всех вампиров. Часто употребляется для описания политических интриг и конфликтов, возникающих на основе этих Реквиемов.

Диаблери: «Каннибализм» у Сородичей; лишение другого вампира не только его крови, но и души. Иногда именуется также «Амарант».

Дисциплины: Сверхъестественные способности и преимущества, которыми обладает Сородич. Они позволяют исчезать, оборачиваться в животных и проделывать несметное число других нечеловеческих трюков.

Домен: Территория Сородичей, как правило, во главе с одним правителем. Чаще всего используется для обозначения города-государства или районов такого города у Сородичей. Самые большие домены охватывают целый ряд городов смертных.

Драугр: Вампир, утративший остатки человечности и превратившийся либо в бездумного зверя либо в абсолютно бесчувственного хищника.

Старейшина: Вампир, чье существование превышает 150 лет; также используется как уважительное обращение.

Элизиум: Локация, используемая для собраний Сородичей, объявленная правителями домена как нейтральная зона с «отсутствием насилия».

Обращение: Акт превращения смертного в вампира.

Окончательная Смерть: Настоящая, истинная и необратимая смерть Сородича, момент окончания Реквиема, после которого особь больше никогда не восстанет вампиром.

Птенец: Неонат, новосозданный вампир под опекой своего сира.

Безумие: Состояние берсерка, при котором Зверь берет полный контроль над вампиром. Гнев, страх и голод могут вызвать состояние безумия. Когда требуется точность, термин дифференцируется по триггеру (безумие гнева, безумие страха или безумие голода). При общем употреблении термин обычно обозначает безумие гнева.

Гангрел: Клан вампиров, известных своей первобытностью, выносливостью и дикостью.

Гуль: Смертный, вскормленный на Витэ Сородича и наделенный различными сверхъестественными способностями. Куда слабее, чем большинство вампиров.

Убежище: Обитель вампира, в которой он укрывается от солнца.

Стадо: Собирательный термин для всех смертных, за счет которых вампир регулярно кормится.

Инвиктус: Ковен вампиров, призванных оберегать Маскарад. В то же время, они наслаждаются Реквиемом в качестве элиты мертвых.

Сородичи: Современный (и наиболее частоупотребимый) термин, который вампиры употребляют по отношению к себе и своей расе.

Скот: Термин, употребимый по отношению к смертным. Фраза «Сородичи и скот» подразумевает всех.

Поцелуй: Акт укуса и получения крови из смертного, а также то удовольствие, которое он приносит обеим сторонам процесса.

Ланцеа эт Санктум: Ковен вампиров, почитающих римского сотника Лонгина, которого они приняли в качестве «святого заступника» за акт испытания святости Христа.

Лизун: вульгарный жаргонизм для обозначения вампира.

Человек: Человечные побуждения и самоконтроль вампира. Используется в дополнение или в противопоставление термину Зверь.

Маскарад: Усилия, необходимые для сокрытия Сородичей от мира смертных.

Мехет: Клан вампиров, известных своей стремительностью, скрытностью и мудростью.

Смертный: Обычный человек. Хотя Сородичи и в какой-то мере осознают, что в Мире Тьмы присутствуют и другие монстры, они часто используют слово «смертный» по отношению ко всем, кто не является им подобным.

Неонат: Молодой вампир, чей Реквием длится менее 50 лет.

Носферату: Клан вампиров, известных своей скрытностью, силой и способностью внушать ужас.

Ордо Дракул: Ковен вампиров, известных мистическими исследованиями и стремлением преодолеть проклятье вампиров.

Браконьер: Тот, кто кормится на территории другого Сородича без разрешения.

Извращение: Процесс, при котором двое Сородичей пьют кровь друг у друга.

Кормушка: Лучшие зоны города, где можно найти пищу, включая ночные клубы и другие шумные людные места.

Регнант: Сородич, который властвует над трэллом; доминирующая сторона Винкулума. Также известен под названием «домитор».

Реквиём: Состояние Сородича; вся несчастная, проклятая песнь вампирской нежизни, употребляется как в прямом, так и в переносном смысле.

Ревенант: Вампир, рожденный в результате спонтанного Обращения. Обычно это жертва вампира, которая по неизвестным причинам восстает после смерти.

VII (СЕМЬ): По-видимому, клан, ковен или иная группа вампиров, питающих ненависть к вампирам и стремящихся уничтожить всех вампиров, за исключением своих членов.

Сир: Вампир-родитель, обративший дитя.

Фивейское Чародейство: Мистическая форма магии крови, практикуемая в первую очередь членами Ланцеа эт Санктум.

Трэлл: Тот, кто привязан узами к регнанту; сторона Винкулума, испытывающая искусственную привязанность по отношению ко второй стороне.

Торпор: Спячка, подобная смерти, в которую Сородич впадает при получении серьезных повреждений или в результате продолжительного истощения. Сородичи также могут впадать в торпор по собственному желанию, если хотят на время скрыться от мира.

Традиции: Три ключевых закона Сородичей, передаваемые через века и уходящие корнями в сами свойства Сородичей.

Непримкнувший: вампир, не состоящий ни в одном из ковен. Также известен как свободный или независимый Сородич.

Вентру: Клан вампиров, известных своей царственностью, лидерскими качествами и аристократичностью.

Сосуд: Любой источник крови, который Сородич может использовать для питания; обычно, но не всегда используется применительно к смертному.

Витэ: Кровь вампира.

NO CHURCH IN THE WILD – ЦЕРКОВЬ В ПУСТЫНЕ. Часть III.

Тао

- Эди, на что я смотрю?

- Ммм, на мою гостиную?

- Я знаю, что это твоя гостиная, кретинка. Но когда я приезжала в твой филиал кошачьего домика в пятницу, там было кое-что, что я должна видеть и сейчас. Ну, например, вся трава, что ты должна мне продать. И я уверена, что ты ничего не убирала.

- Тао, ты не можешь на меня злиться! На этот раз я не виновата!

- А в том, что ты его уже куда-то дела, ты виновата? Отдала как сувениры своему последнему хахалю?

- Я никому товар не отдавала, мы просто... не взяли его.

- Что? – Мне действительно не хватало воздуха. Глубоко вздохнув, я сдержалась и не убила свою идиотку-сестру. – Слушай, ты же знаешь, как всё происходит. Вы со своей цыганской бандой крадёте что-нибудь ценное, отдаёте мне, а я продаю это, чтобы

заплатить отцу, и чтобы держать его подальше от твоего грёбаного кровавого гарема наверху. Потому что я добрая, а ты не умеешь общаться с людьми. Честное слово, такое ощущение, что ты думаешь, что можешь творить, что душе угодно только потому, что ты уже и так умерла.

- Какая же ты сучка. Почему бы тебе не простить мне этот раз? Мы не смогли взять ничего, было слишком рискованно.

- О, ты хочешь жить в этом страшном жестоком мире без моей помощи? Вперёд, пожалуйста! Я бы могла купить себе жильё в нормальном городе, если бы не тратила столько на решение твоих проблем. Посмотрим, как долго у тебя получится шататься по окрестностям, если никто не будет тебя защищать. – И я вышла из комнаты. И впервые за тридцать лет почувствовала себя свободной. Но свобода длилась ровно до начала лестницы.

- Тао, мы не могли взять ничего, потому что это принадлежало отцу.

Холодок пробежал по моей спине, и я закатила глаза, лишь бы не дать ей увидеть, как я вздрогнула.

- В смысле – отцу? Дурь – это немного не его уровень.

- Это была не дурь, и все, кого я закопала в пустыне, пахли так же, как мы.

- Я ухожу.

- Тао, стой! Мы можем всё исправить, но мне нужно, чтобы ты... - я захлопнула дверь перед её носом.

- ...выслушала меня, - услышала я её шёпот из комнаты. Потом я повернулась и ушла.

Глава 3: Законы мёртвых

Смерть – семя, из которого я расту.

Уильям С. Берроуз

Введение

Вампир: Реквием – это волнующая фантазия о том, каково быть вампиром, сплетённая с глубиной и драмой, которая идёт из мысли, насколько пугающими могут быть вампиры. В этой главе мы расскажем о создании вашей собственной личности вампира, а также о способностях Проклятых. Готовы присоединиться к нам этой ночью?

Создание персонажа

С помощью этой системы мы составляем схему персонажа и превращаем её в одного из Сородичей, определяя его черты в соответствии с правилами игры. В итоге мы будем знать, кто он и на что способен. Затем мы сможем открыть его Реквием. Посмотрите на страницу персонажа на обороте этой книги. Это ваша карта к исследованию вашего персонажа в игре «Вампир: Реквием».

Шаг первый: Концепция персонажа

На первой стадии определитесь с основной идеей, кого вы хотите играть. Кто он в своей жизни? Какой он вампир? Не заикливайтесь пока на таких вещах, как Клан и ковенант. Вместо этого постарайтесь сформулировать идею вашего персонажа в одном предложении.

«Плейбой со склонностью к ревности» - это концепция. «Уличный поэт» - тоже. Она не должна быть сложной, наоборот, это ясная, простая идея. Подумайте, как бы вы описали своего любимого персонажа из книги или из фильма своему другу, если бы у вас была на это только пара секунд. Это и будет концепция.

По мере создания персонажа вам предстоит делать сложные выборы - в этом случае возвращайтесь к концепции и выбирайте то, что больше ей соответствует. Например, вам нужно выбрать Преимущества, вы можете взять Ресурсы, Поражающий Взгляд, Очарование или даже Уличную Борьбу.

Они все должны идти из ощущения, вызываемого концепцией. Также выбирайте три Устремления. Когда вы выбираете Устремления, выберите одно или два, которые отражают его существование как Сородича. Хочет ли он стать лидером города? Хочет ли найти кандидата для Обращения? И выберите как минимум одно Устремление, связывающее его с миром смертных. У него есть бывший парень/девушка, которого он хочет оградить от опасностей? Или мать, которой он помогает оплачивает медицинские счета?

Устремление – это один из самых важных способов, которыми вы можете заработать Опыт, что хорошо для развития персонажа. Но что важнее всего, так вы ясно даёте понять Рассказчику, что вы хотите видеть в жизни вашего персонажа. Для Рассказчика важно делать записи об Устремлениях всех игроков труппы. Таким образом он сможет расставить зацепки по истории, чтобы охватить всех.

Кроме того, Устремления – отличный способ установить отношения в группе. Например, если группа состоит из двух персонажей Инвиктус, у одного может быть Устремление «Стать членом Внутреннего круга», а у другого «Стать рыцарем Инвиктус». Это помогает добавить динамики в отдалённой перспективе, и делает события хроники интереснее.

И, наконец, Устремления помогают достигать целей. Не бойтесь брать хотя бы одно простое и не рискованное Устремление. Например, «Найти безопасное убежище» - вполне разумная цель, и даёт вам план действий на первую сессию, если вы пока не знаете, чем занять своего персонажа.

Рассматривайте легкие Устремления как зацепки истории. В игре попытайтесь привлечь персонажей других игроков для его реализации.

Если вам трудно найти Устремление, вернитесь на первую стадию и добавьте персонажу немного больше индивидуальности. Как правило, какая-то черта персонажа выделяется больше остальных. Она-то и поможет вам определиться с целями.

Шаг второй: Выбор Атрибутов

Итак, мы приступаем к основным чертам, которые определяют способности персонажа. Атрибуты говорят нам, насколько он сильный, умный и харизматичный. Посмотрите на три категории (Ментальные, Физические, Социальные) и решите, что будет приоритетом. Затем определите вторую по важности. Когда вы выбираете атрибуты, подумайте о том, почему Сир вашего персонажа решил Обратить его. Что привлекло его внимание? В чём он особенный?

В первичной категории у вас есть пять точек, распределите их между Атрибутами. Во вторичной – четыре точки. Как вы видите на странице персонажа, ваш персонаж получает одну бесплатную точку на каждый Атрибут.

Одна точка означает слабый атрибут, ниже среднего. Две точки – это средний человеческий уровень. Три точки – выше среднего, высокая компетенция. Четыре точки –

это выдающийся специалист, редко встретишь. Пять точек означают вершину человеческих возможностей в данной области.

Шаг третий: Выбор Навыков

Следующее, что вы должны выбрать – это Навыки вашего персонажа. Тут тоже три категории: Ментальные, Физические и Социальные. Также, вы должны выбрать первичную, вторичную и третичную категорию. Первичная получает одиннадцать точек, вторичная – семь, третичная – четыре.

Выбирая Навыки, подумайте о прошлом вашего персонажа. Может, у вашего светского льва есть три точки в Ремесле, потому что он проводил много времени в магазине запчастей отца? Может, ваш гангстер обладает двумя точками в Социализации, потому что был старостой группы в частной школе в детстве?

Шаг четвертый: Специализации

Точки в Навыках представляют то, что персонаж умеет из широкого спектра областей. Специализации позволяют сузить Навыки, и показать, в чём ваш персонаж по-настоящему хорош. Вы сами определяете свои Специализации. Они отражают узкую область внутри вашего Навыка. Например, у вашего персонажа может быть Специализация Задавание вопросов в Устрашении или Специализация История в Образованности.

Выберите три Специализации, и опять же, используйте их для того, чтобы лучше раскрыть вашего персонажа, почему он был достоин Обращения. Персонаж со специализацией Утешение в Эмпатии совершенно не то же самое, что персонаж с Определением лжи в Эмпатии. Тот, у кого есть специализация Ловушки в Ремесле сильно отличается от специалиста по Плотницкому делу в Навыке Ремесло. В игре персонажи, как правило, решают проблемы с помощью своих Навыков и Специализаций. Рассказчик должен помнить об этом и иметь это в виду.

Шаг пятый: добавьте основу Сородича

Мы были сделаны из плоти и крови. А потом к этому добавились клыки.

Клан

Клан персонажа – это родословная, в которую обратил его Сир. Его нельзя менять, как только начнётся игра, но ваш персонаж может проследить свое происхождение к линии крови (см. стр.98). Почитайте о пяти кланах – Дэва, Гангрел, Мехет, Носферату и Вентру, начиная со стр.103.

Клан – это больше архетип, чем личность. Хотя Дисциплины и Проклятия разных кланов могут влиять на поведение, любой человек может быть Обращён в любой клан. Нельзя забывать о соответствии определенным чертам клана, но всегда есть возможность для импровизации. Ваш выбор клана определяет Дисциплины, к которым у вашего персонажа есть склонность. Кроме того, у каждого клана есть два предпочитаемых Атрибута. Возьмите дополнительную точку в одном из них, но максимум до пяти точек в одном Атрибуте.

Клан	Предпочитаемые Атрибуты
Дэва	Ловкость или Манипулирование
Гангрел	Самообладание или Выносливость
Мехет	Интеллект или Сообразительность
Носферату	Самообладание или Сила
Вентру	Представительность или Решимость

Ковенант

Ковенанты – это социальные объединения Сородичей. Несмотря на то, что Сир влияет на выбор персонажа, окончательное решение по выбору ковенанта принимает сам персонаж. Кроме того, он может меняться со временем. Вы можете выбрать сначала играть без ковенанта. Однако Сородичи без ковенанта воспринимаются как не заслуживающие доверия, но у них есть больше свободы при переговорах об альянсах.

Ковенанты предлагают некоторые преимущества своим членам. Чтобы получить эти преимущества, у вашего персонажа должна быть как минимум одна точка в Статусе Ковенанта (стр. 113). Преимущества ковенантов следующие:

- **Картианцы:** Активисты Картианского движения могут получить Преимущества в Картинских Законах (см. стр.115)
- **Колдовской Круг:** Последователи Круга могут выучить Дисциплину Круак (см. стр.150)
- **Инвиктус:** Члены Инвиктуса могут получить Проклятие (см. стр.116)
- **Ланцеа эт Санктум:** Последователи этой организации могут изучать Фивейское Чародейство (см. стр.150)
- **Ордо Дракул:** Члены этого общества могут развить Кольца Дракона (см. стр.154)

Маска и реквием

Выберите Маску и Реквием вашего персонажа. В то время, как смертные обладают Добродетелью и Пороком, у вампиров есть Маска и Реквием. Сородичи носят маски на публике. Маска – это личность, которую вампир показывает другим – чаще всего, это ложь, овечья шкура на волке, которая помогает ему просочиться в стадо. Она отражает то, как Сородич взаимодействует с человеческим обществом.

Реквием – это то, кем является вампир глубоко внутри и тогда, когда общается с Сородичами. Реквием – это правда, от которой он не может отказаться. Это точка заземления, к которой он всегда возвращается.

Когда он ходит по коридорам Элизима, и работает в своём ковенанте, он пользуется своим Реквиемом. Для каждой из этих черт выберите архетип. Это простое описание личности. Мы даём вам список примеров, из которого можно выбрать, либо вы можете придумать его самостоятельно.

Архетипы Маски и Реквиема

Руководитель
Ребёнок
Соперник
Конформист
Конспиратор
Куртизанка
Лидер культа
Нестандартный
Последователь
Гуру
Идеалист
Шут
Наркоман
Мученик

Мазохист
Монстр
Кочевник
Воспитатель
Перфекционист
Кающийся
Вопрошающий
Бунтарь
Исследователь
Социальный
хамелеон
Шпион
Выживающий
Мечтатель

Парагон

Парагон вашего персонажа – это человек, место или вещь, напоминающая ему о его человечности, и помогающая устойчиво стоять на ногах.

Вам нужно будет назвать Парагон, и написать его после вашей шестой точки Человечности. Если вы выберете взять Преимущество Парагона, вы можете начать с дополнительными Парагонами на более низких уровнях Человечности.

Дисциплины

Дисциплины проистекают из Крови. Это способы, которыми Зверь проскальзывает в мир, чтобы манипулировать, извращать чувства и уничтожать хорошее. С помощью этих грязных приёмов вампиры могут совершать гнусные и страшные вещи, от превращения в животное до внушения жертве фальшивой любви.

Выберите три точки в Дисциплине. Как минимум две должны быть в Дисциплине вашего клана. Третья точка может быть в любой Дисциплине. Если вы выбираете третью точку из не-клановой Дисциплины, учитывайте характер вашего персонажа.

Если персонаж начинает со Статуса в Колдовском Круге, Ланцеа эт Санктум или Ордо Дракул, он может использовать эту точку, чтобы начать играть с Круак, Фивейским Чародейством или Кольцами Дракона соответственно.

Сила Крови

Сила Крови – это сила Проклятия, «сырая» мощь. Она определяет, сколько Витэ Сородич может получить, и как быстро он может увеличить её. Это влияет на некоторые ходы на Дисциплину, и большинство – на противостояние Дисциплине.

Все Сородичи начинают играть с бесплатной точкой Силы крови. Вы можете приобрести одну из двух дополнительных точек за пять или десять ваших стартовых Преимуществ соответственно.

Шаг шестой: Преимущества

Выберите десять точек Преимуществ. Сородичи могут обладать любыми Преимуществами из «Книга Правил: Мир Тьмы» или «Хроники Бога из машины», кроме Преимуществ из списка сверхъестественных, а также Добродетелей и Преимуществ смертных (поскольку Сородичи не обладают ни добродетелью, ни пороком).

Шаг седьмой: Определите преимущества

Выберите десять точек Преимуществ. Сородичи могут обладать любыми Преимуществами из «Книга Правил: Мир Тьмы» или «Хроники Бога из машины», кроме Преимуществ из списка сверхъестественных, а также Добродетелей и Преимуществ смертных (поскольку Сородичи не обладают ни добродетелью, ни пороком).

Ниже правила, чтобы создать Преимущества:

Сила воли

Сила воли – это основа Танца со Смертью. Она держит Зверя в рамках и может питать некоторые преимущества. Сила воли вампира равна его Решимости + Самообладанию.

Человечность

Очки Человечности вампира отражают его способность понимать людей и выстраивать своё существование среди них.

Человечность начинается с семи точек.

Другое

Защита вампира равна наименьшему значению из его Сообразительности и Ловкости, плюс его Навык Атлетики. Размер минус 5.

Здоровье равно Размеру вашего персонажа + Выносливость + Сопротивление.

Скорость равна Размеру + Силе + Ловкости.

Краткая памятка по созданию вампира

Ниже основные этапы создания персонажа

Шаг первый: Концепция

Выберите концепцию. Найдите три Устремления.

Шаг второй: Атрибуты

Определите приоритет категорий - они получают 5/4/3 точки соответственно.

Шаг третий: Навыки

Определите приоритет категорий - они получают 11/7/4 точки соответственно.

Шаг четвёртый: Специализации

Выберите три Специализации в Навыках

Шаг пятый: добавьте Черты Сородича

Выберите клан, ковенант, Маску, Реквием, Парагон, Силу Крови и Дисциплины.

Шаг шестой: Достоинства

Определите десять точек Достоинств

Шаг седьмой: Преимущества

Сила воли равна Решимости + Самообладанию. Человечность - 7. Размер 5. Здоровье = Размер + Выносливость + Сопротивление

Скорость = Размер + Сила + Ловкость + Мощь. Защита = наименьшее из Ловкости и Сообразительности + Атлетика. Модификация Инициативы = Ловкость + Самообладание.

Опытный Сородич

Рассказчик может решить создать более опытных персонажей, чтобы начать игру. Эти бонусные очки Опыта позволяют персонажам начать на более высоком уровне.

Ранг	Бонусный Опыт
Тут, за углом	5
Восходящая звезда	10
Слуга	15
Высокий ранг	25
Сотрясатель устоев	35
Городская легенда	50
Мафусаил	100

Основа Сородича

Клан

Выберите клан, к которому принадлежит ваш вампир.

Дэва: Голодные, страстные, обольстительные.

Дисциплины Дэва: Величие, Мощь, Стремительность.

Гангрел: Выносливые, дикие, примитивные.

Дисциплины Гангрел: Анимализм, Превращение, Сопротивление

Мехет: Спокойные, образованные, хитрые.

Дисциплины Мехет: Ясновидение, Затемнение, Стремительность

Носферату: Непокойные, таинственные, жуткие.

Дисциплины Носферату: Кошмар, Затемнение, Мощь

Вентру: Невозмутимые, властные, уверенные.

Дисциплины Вентру: Доминирование, Анимализм, Сопротивление

Ковенант

Выберите ковенант, о принадлежности к которому говорит ваш персонаж

Картанское движение применяет решения смертных к делам бессмертных с помощью современного экспериментального правительства.

Колдовской Круг почитает божественность женщины, болезненные изменения и старые способы в сочетании с современным миром.

Инвиктус сохраняет Маскарад с помощью иерархии и традиций.

Краткая памятка по созданию вампира (продолжение)

Ланцеа Санктум проповедуют темную веру, они одновременно и пастыри, и паства.

Ордо Дракул пытается преодолеть Проклятие с помощью древних ритуалов и обрядов.

Сила Крови

Сила Крови начинается с 1 точки. Дополнительные точки можно купить за 5 очков Достоинства каждую. Но так можно купить максимум две точки.

Дисциплины

Анимализм: Способность общаться и управлять животными. Каждый персонаж начинает с трех точек Дисциплины, минимум две должны быть в клановой.

Прорицание: Сверхчувствительность и предчувствие.

Стремительность: Невероятная скорость.

Кольца Дракона: Изучение секретов Проклятия.

Круак: Жуткие ритуалы Колдовского Круга.

Доминирование: Контроль над разумом.

Величие: Сила вызывая доверие и обожание.

Кошмар: Сила вызывать ужас.

Затемнение: Отвлечение внимания и маскировка.

Изменение: Способность менять форму.

Сопротивление: Невероятная стойкость.

Фивейское Чародейство: Темные чудеса Ланцеа Санктум.

Мощь: Нечеловеческая сила.

Стоимость Опыта

Атрибут: 4 Опыта за точку

Достоинство: 1 Опыт за точку

Специализация: 1 Опыт

Навык: 2 Опыта за точку

Клановая Дисциплина: 3 Опыта за точку

Внеклановая Дисциплина: 4 Опыта за точку

Кольца Дракона, с выбранной Тайной: 3 Опыта за точку

Кольца Дракона, вне выбранной Тайны: 4 Опыта за точку

Круак: 4 Опыта за точку

Фивейское Чародейство: 4 Опыта за точку

Ритуалы Кровной Магии: 2 Опыта

Кольца Дракона: 2 Опыта

Человечность: 2 Опыта за точку

Сила Крови: 5 Опытов за точку

Потерянная точка Силы Воли: 1 Опыт

Опыт

Игрок зарабатывает Такты для персонажа различными способами. Когда он получает пять Тактов, они становятся одним очком Опыта, который можно использовать, чтобы развить способности вашего персонажа.

Такты

Вы получаете Такты, когда ваш персонаж выполняет одно из условий ниже.

- Если ваш персонаж исполняет своё Устремление, он получает Такт. В конце игровой сессии измените своё Устремление.

- Каждое Состояние имеет условие разрешения. Когда вы убираете Состояние, получаете Такт.

- Некоторые Состояния допускают получение Такта не только за его прекращение.

- Каждый раз, как вы терпите неудачу в броске, вы можете сделать это драматическим поражением и принять Такт.

- Если ваш персонаж получает летальный урон в одну из крайних правых клеток Здоровья, вы получаете Такт. Вампиры не получают Такты от ударных уронов.
- В конце любой игровой сессии вы получаете Такт.
- Каждый раз, как ваш персонаж рискует получить отчуждение, вы получаете Такт.

Дисциплины

Изучение Дисциплин требует Опыта. Клановые Дисциплины стоят три очка Опыта, остальные – четыре. Помимо этого, иногда для изучения Дисциплины требуется учитель. Сородичи могут развивать их клановые Дисциплины и без наставника. Также, любой сородич может развить Анимализм, Стремительность, Затемнение, Соппротивление и Мощь. При изучении вне клана Прорицание, Доминирование, Величие, Кошмар и Превращение требуют присутствия учителя, поскольку они тесно связаны с кровью кланов. Помимо учителя, они требуют кровь вампира из клана той Дисциплины, которую вы изучаете; любого вампира, владеющий Дисциплиной на более высоком, чем вы, уровне. Это обычный риск для Витэ.

Кольца Дракона, Круак и Фивейское Чародейство также требуют учителей. Однако они не требуют от учеников поглощения Витэ. Сородичи могут не изучать Дисциплины из кровной линии, даже через диаблери.

Сила Крови

После примерно 50 лет активной жизни вампира его Сила крови вырастает сама. У некоторых вампиров кровь слабеет быстрее, так что вы можете повысить свою Силу крови до этого с помощью Опыта.

Пять очков Опыта равны одной точке в Силе крови.. Там же написано, как вампиры могут увеличить свою Силу крови.

Практики

У каждой Практики есть соответствующая цена в очках Опыта. Новая Практика обычно стоит один Опыт за точку в Практике, разделив на два и округлив до меньшего. Например, Подчинить Мелкого Зверя, что требует Анимализма •••• и Доминирования ••, стоит три очка Опыта. Все Практики стоят минимум одно очко Опыта. Особенно специализированные Практики стоят дополнительное очко Опыта.

Сердце Зверя

Сородичи проходят долгий путь, который может длиться вечно. Иногда они движутся медленно, замирая и думая над каждым шагом, иногда наоборот, пробегают какие-то этапы быстро. Но ни один Сородич никогда не идёт по этому пути в одиночестве. Рядом всегда находится Зверь, а вместе со Зверем приходит голод.

Якоря

Сородичи созданы не природой. Каждый вампир обладает тремя якорями, которые привязывают его к реальности Мира Тьмы. Помимо определения его существования, якоря

служат источником Силы воли. Сородичи не могут обладать Добродетелями и Пороками смертных, поскольку само их существование – смертный грех. Их Маска, Реквием и Парагон заполняют эту пустоту.

Каждый якорь основан на двух условиях, которые позволяют восполнить Силу воли. Легкое – восполняет одно очко Силы воли, сложное восполняет всю Силу воли, потраченное с использованием якоря за всю главу. Чтобы восстановить одно очко, совершите какое-то не очень сложное действие. Для полного восстановления необходимо пережить риск Окончательной Смерти, переломный момент, и по-настоящему драматические сцены.

Как и Устремления, якоря не имеют сверхъестественного происхождения. Это нарративные техники, которые помогают нам обрисовать психологический портрет Сородича.

Маска

Маска – это то, как сородич показывает себя миру. Это фасад, приукрашенная версия. Это извинение, почему он не может остаться на завтрак утром. Это причина, которую она называет водителю такси, почему её нужно высадить в самый тёмный час у заброшенного дома. Это его извинения за то, что едва попробовал ужин.

Первая Традиция гласит: «Не открывайте свою натуру тем, кто не одной с вами Крови. Это нарушит ваш долг перед единокровными».

Сородичи серьёзно относятся к этому правилу, и распространяют его на многие сферы своего существования.

Открыть себя – это стать уязвимым. Уязвимость – это быстрый путь к Окончательной Смерти.

Каждый раз, когда вампир преодолевает небольшое препятствие, защищая свою Маску, он получает очко Силы воли.

При совершении бесчеловечных или экзистенциально рискованных действий в защиту его Маски, персонаж возвращает себе все потраченные очки Силы Воли.

Реквием

Реквием – это правда, скрытая за завесой лжи. Это тайная личность вампира, этот тот, кто появляется, когда огни погашены, и никто не может увидеть его истинное лицо. Это его темная индульгенция. Это ненависть к самому себе, которую он никогда не признает. Это желание конца – и нужда в спутнике.

Реквием даёт Сородичу ощущение своей личности. В конце концов, всё его существование – ложь. В Танце со Смертью правда редко бывает чем-то большим, чем смутной мечтой. Большинство вампиров честны только перед самими собой.

И только защита этой внутренней сущности помогает им добиваться целей.

Каждый раз, как вампир отказывается от чего-то в своей публичной жизни, чтобы защитить свою истинную натуру, он получает очко Силы воли. Совершая ужасные непростительные вещи ради защиты своей личности, персонаж восстанавливает все потраченные очки Силы воли.

Архетипы Маски и Реквиема

Ниже некоторые примеры архетипов для вашего персонажа. Вы можете выбрать одного из списка ниже либо придумать собственного. Каждый архетип включает краткое описание и примеры действий, которые могут восстановить очки Силы воли. Обратите внимание, что риски и цена всегда должны быть логичными, они должны иметь значение для истории и соответствовать условиям игры.

Руководитель

Руководитель властен, он всегда должен быть над всеми. Он гордится собой во время конкуренции с кем-то, но держит эмоции под контролем. Он должен утверждать своё превосходство при любой возможности.

Одно очко Силы воли: Подавить конкурента, пытающегося достичь вашего уровня власти.

Вся Сила воли: Совершить крупное действие против всех союзников вашего врага.

Ребёнок

Ребёнок не обязательно должен быть им по возрасту, только по поведению. Он ищет того, кто бы о нём позаботился, и всегда держится позади. Ребёнок никогда не берёт на себя ответственность

Одно очко Силы воли: Найти кого-то, кто примет ответственность за твою ошибку.

Вся Сила воли: Совершить ужасное преступление, чтобы посмотреть, как отреагируют власти.

Соперник

Соперник всегда начинает споры и испытания. Ему необходимо соревноваться с кем-то абсолютно во всем. Если он не знает, способен ли он на какое-то дело, он не может спать спокойно.

Одно очко Силы воли: Бросить вызов явно более сильному противнику.

Вся Сила воли: Рискуя умереть Окончательной Смертью, доказать, что ты можешь что-то.

Конформист

Конформисту необходима система. Он может быть на её верхушке или в самом низу, но ему необходимо быть частью какой-то внешней идеи, и следовать иерархии, чтобы чувствовать себя хорошо.

Одно очко Силы воли: Выбрать очевидно невыгодный путь, потому что это соответствует правилам.

Вся Сила воли: Оставаться на проигравшей стороне битвы, просто потому что это твоя сторона.

Конспиратор

Конспиратор всегда глубоко вовлечен во всё. Он может придумывать сложные схемы даже когда это не нужно.

Одно очко Силы воли: Добавить бессмысленный уровень для усложнения плана.

Вся Сила воли: Отказаться сделать что-то для самозащиты.

Куртизанка

Более распространён женский вариант названия, но это может быть персонаж любого пола.

Это тот, кто существует, чтобы видеть, как другие получают наслаждение. Он выявляет пути удовольствия не только для себя, но и для других. Это мастер в искусстве наслаждения.

Одно очко Силы воли: Забыть о себе ради удовольствия другого.

Вся Сила воли: Быть последним, кто танцует, когда вечеринка в огне.

Лидер культа

Лидер культа жаждет верности и привязанности. Он может верить сам, но ему нужны последователи, чтобы обожать его и подчиняться ему. Это может быть как религиозный, так и не религиозный культ.

Одно очко Силы воли: Убедить кого-то забыть о логике, потому что вы так сказали.

Вся Сила воли: Рисковать свободой или жизнью, чтобы защитить веру вашего культа.

Нестандартный

Он живёт вне норм и ломает привычные ожидания. Ему не интересен бунт или восстание, он сосредоточен на преступлениях и кутежах.

Одно очко Силы воли: Совершить преступление против вашего сообщества.

Вся Сила воли: Совершить серьёзное преступление на глазах у властей.

Последователь

Последователю необходимы инструкции, и он ненавидит действовать самостоятельно. Он тратит львиную долю сил на поиск правильного лидера, которого может слушаться.

Одно очко Силы воли: Следовать приказам слепо, невзирая ни на что.

Вся Сила воли: Следовать опасным инструкциям, не колеблясь.

Гуру

Гуру живёт для того, чтобы учиться, и чтобы передавать своё знание другим. Он ответственен и полон мудрости во всех областях, которые изучил.

Одно очко Силы воли: Давать советы, в которых другие нуждаются.

Вся Сила воли: Открывать важную и опасную информацию, не прося ничего взамен.

Идеалист

Идеалист верит в светлое будущее, и во всё, что связано с этой идеей. Он никогда не идёт на компромиссы, и стремится к достижению своих целей.

Одно очко Силы воли: Отвергать компромиссы, которые не соответствуют твоим идеалам.

Вся Сила воли: Отказываться от спасения из страха предать свои идеалы.

Шут

Шут никогда не воспринимает мир серьезно. Видит абсурд во всём, и не стесняется это показать. Всё для него – шутка, всё – игра.

Одно очко Силы воли: Обратить внимание на абсурд ситуации, чтобы разрядить обстановку.

Вся Сила воли: Козырять своим остроумием в ситуации смертельной опасности, несмотря на риск для жизни.

Наркоман

Наркоман не в прямом смысле, хотя он может быть и зависимым от наркотиков. Этот персонаж ставит облегчение превыше всего, он может забыть об остальном мире, пока он наслаждается.

Одно очко Силы воли: Игнорировать проблему или ответственность ради немедленного удовлетворения своих желаний.

Вся Сила воли: Разорвать серьёзные отношения из-за тяги к сиюминутным удовольствиям.

Мученик

Мученик всегда ставит других на первое место. Он озабочен благополучием общества и общего дела, невзирая на свою жизнь и репутацию.

Одно очко Силы воли: Ставить чужие цели превыше своих, не ожидая вознаграждения.

Вся Сила воли: Рисковать собой, чтобы спасти кого-то другого или ради идеи.

Мазохист

Мазохист наслаждается страданием. Для мазохиста жизнь без боли – не жизнь. Он никогда не упустит шанса испытать новые пытки.

Одно очко Силы воли: Найти и испытать новый способ почувствовать боль.

Вся Сила воли: С радостью изучать оттенки боли, выходящей за рамки безопасности и здравого смысла.

Монстр

Монстр существует, чтобы мучить, пугать и разрушать. Он ненавидит всё живое и распространяет свою ненависть везде, где оказывается.

Одно очко Силы воли: Причинять боль, только чтобы причинить боль.

Вся Сила воли: Совершить тяжкое преступление без какого-либо мотива.

Кочевник

Кочевник просто не может оставаться на месте. Для истинного странника стагнация хуже смерти. Он меняет дома также, как некоторые меняют одежду.

Одно очко Силы воли: Покинуть дом.

Вся Сила воли: Покинуть сообщество, организацию или город.

Воспитатель

Заботится о других, старается приносить комфорт и спокойствие. Защищает и приумножает, измеряя свой успех успехами других.

Одно очко Силы воли: Посвятить себя помощи другому.

Вся Сила воли: Принять на себя полную ответственность за чужую опасную ошибку.

Перфекционист

Перфекционист никогда не успокаивается, достигнув успеха, ничего меньше, чем полная победа, не достаточно. Он проверяет и исправляет мелкие несовершенства, до бесконечности

Одно очко Силы воли: Вернуться к уже удавшемуся действию, чтобы устранить шероховатости.

Вся Сила воли: Зациклиться на опасном и неудачном плане, лишь бы исправить то, что пошло не так.

Кающийся

Этот персонаж полон сожалений и выученных уроков. Он не может совершить ошибку и не принять за неё наказание. Самый страшный грех для него – проступок, из которого не извлекли урока.

Одно очко Силы воли: Наказывать себя за ошибку.

Вся Сила воли: Рисковать жизнью, чтобы исправить вопиющую ошибку в суждении.

Вопрошающий

Этот персонаж не может принять ничего на веру. Он должен уточнять и ставить под сомнение, искать провалы в логике. Он задает те вопросы, которые хотят задать все.

Одно очко Силы воли: Бросить вызов общепринятой правде.

Вся Сила воли: В ущерб себе поставить под сомнение давно известное.

Бунтарь

Бунтарь отказывается подчиняться традициям, нравам и ритуалам только потому что они есть. Он разрушает устои и идёт своим путём.

Одно очко Силы воли: В открытую не следовать традиции.

Вся Сила воли: В открытую не следовать Традициям Сородичей, или нарушать табу ковенанта.

Исследователь

Исследователь должен учиться и изучать что-то. Он никогда не удовлетворен простым объяснением, он всегда копает глубже и открывает истину за шелухой обычного ответа.

Одно очко Силы воли: Открыть неизвестную информацию.

Вся Сила воли: Открыть запрещенное знание.

Социальный хамелеон

Как видно из названия, этот персонаж сливается с окружением и подходит к любому сообществу, где окажется, не выделяя ни одно.

Одно очко Силы воли: Вписаться в новую социальную группу.

Вся Сила воли: Сжечь мосты, важные для принятия в новую группу.

Шпион

Шпион проникает везде и открывает сведения, которые другие хотят сохранить в тайне. Он делает всё, что требует ситуация для того, чтобы обнаружить скрытое.

Одно очко Силы воли: Создать новую личность или раскрыть тайну.

Вся Сила воли: Раскрыть важную тайну, которая может погубить кого-то.

Выживающий

Он ставит своё существование выше всего. Безопасность и стабильность – это его основной приоритет в большинстве действий. Успех для него – жизнь.

Одно очко Силы воли: Следовать безопасным путем, в то время как более рискованный сулит большую выгоду.

Вся Сила воли: Покинуть социальную группу или разорвать отношения ради собственной безопасности.

Мечтатель

У Мечтателя есть ясная картина в голове. Эта картина чего-то большего, чего-то более важного. И вся его жизнь служит цели показать эту картину остальным.

Одно очко Силы воли: Помочь кому-то, поделившись с ним своей картиной мира.

Вся Сила воли: Рисковать собой, чтобы показать группе людей своё видение.

Парагон

Парагон – это часть мира смертных, как правило, она представляет собой живого обыкновенного человека. Реже – это место или предмет. Парагон проверяет Реквием вампира; и самим своим существованием он заставляет Сородича задаваться непростыми вопросами. Сородич ставит под вопрос свои ценности, приоритеты, истинную натуру. Парагон влияет на Реквием положительно, даже несмотря на то, что их взаимодействие может вызвать сложности и внутренние метания.

Для молодых Сородичей Парагон – это, как правило, тот, кого они знали при жизни. Это может быть член семьи, близкий друг, возлюбленный или даже соперник. Но это обязательно тот, кто напоминает вампиру, кем он был раньше, до Обращения.

Для более старых Сородичей Парагон обычно связан с их более эфемерными отношениями. Это может быть дочь выигранного гуля, кто-то, кто напоминает давно погибшую жену, или дворник, мимо которого он проходит каждое утро перед тем, как лечь спать. Другими словами, это кто-то, кто напоминает когда-то жившего человека.

Парагоны могут вызывать конфликты между персонажами или внутренний конфликт. Выбирая его, подумайте, как в будущем ваш персонаж может его потерять. Подумайте о том,

как персонаж будет защищать его, о его реакции на известие, что Парагону грозит опасность.

В терминах игры, Парагон помогает вампиру сохранять свою Человечность, добавляя кости к броскам на отчуждённость. Если персонаж обладает только одним Парагоном, он добавляет +2 бонуса к броскам отчуждённости. Если Парагонов несколько, прибавьте +3 бонусных кубика. На стр.108 вы можете подробнее почитать об отчуждённости. Когда у вампира нет Парагонов, броски на отчуждённость штрафуются на -2 кубика. Вписывайте Парагоны рядом с Человечностью вашего персонажа. Первый пишете после шестой точки Человечности. Не забывайте проверять наличие точек. Например, если у вас только четыре точки Человечности, Парагон вашего персонажа больше для него не важен. Каждый раз, как вампир защищает свою связь с Парагоном, он возвращает очко Силы воли. Если эта защита причиняет ему серьёзный урон, он возвращает все потраченные очки Силы воли.

Если вампир теряет свой последний Парагон – например, если он умирает – тогда у него есть два варианта. Он может немедленно потерять точку Человечности – если он выбирает этот путь, он должен в течение месяца найти новый Парагон, чтобы заменить его. Если ему это не удаётся, он впадает в Апатичное Состояние (см. стр.304). Либо вампир сразу же впадает в это состояние. Строго говоря, он не выбирает Состояние сознательно, но это происходит само собой из-за замедления его крови. Тогда неважно, появился ли новый Парагон или нет.

Когда вы выбираете Парагон, это требует Преимущества Парагона (см. стр.115). Напишите новый Парагон рядом с соответствующим уровнем Человечности. Когда вы заменяете потерянный Парагон, вы должны получить точку Человечности. Не забывайте, что дополнительные Парагоны, купленные за точки Преимуществ, подчиняются правилам Неприкосновенности Преимуществ (см. стр.109).

Замена Парагона

Парагоны не так легко найти. Несмотря на то, что вы можете – и должны – заменить потерянный Парагон в течение месяца, такие отношения не появляются по щелчку пальцев. Близкие друзья и те, кому доверяешь, должны проверяться временем. Поэтому о них думают заранее: большинство Сородичей должны начинать и поддерживать отношения со смертными, не считая уже существующих Парагонов.

С другой стороны, существуют Сородичи, которые не делают этого, но, тем не менее, справляются. У них получается быстро завязывать дружбу и отношения. Конечно, они заканчиваются ужасно, но это часть драматического элемента жизни. Такие привычки создают замкнутый круг, в котором вампир постоянно находит и теряет близких, и в каждые новые отношения он бросается всё отчаяннее. Поиск лучшего друга на эту неделю становится своего рода зависимостью.

Примеры Парагонов

Ниже примеры Парагонов, которыми вы можете воспользоваться. Это обобщенные варианты, но большинство персонажей сможет изменить их под себя. Мы приветствуем, если вы сделаете свой Парагон более личным. В конце концов, они – якоря для Человечности каждого вампира; они должны быть живыми и настоящими.

Бывший/Бывшая

До Обращения у вас что-то было. Это давно закончилось, но недавно в своем Реквиеме вам нужно было быстро восстановиться, так что вы снова и снова приходили к нему. Но причина в том, что вам просто нужно что-то обычное и не связанное с кровью, тогда как он стремится к чему-то более серьёзному. И он обещает себе, что вот в следующий раз всё точно будет по-другому.

Бывший партнер

Когда вы с ней/ним начинали свой бизнес, ваша головы витали в одних и тех же облаках. Сейчас вы работаете над кое-чем более масштабным и крутым – по крайней мере, так вы ему говорите. И так приятно вспомнить старые времена, но последнее время он начинает спрашивать, почему вы живёте в такой отвратительной дыре, и почему вы не вернётесь, чтобы снова работать вместе.

Друг по сексу

У вас есть свой ритуал. Когда в воскресенье по телевизору игра, вы берете по паре бутылок холодного пива, словно вы ещё в колледже, он отсасывает тебе, потом ты отсасываешь ему. Договоренность кажется идеальной, но ему хочется развлечений вне квартиры. И это не то чтобы против правил, у вас нет правил. Но в следующее воскресенье встречу ты пропускаешь.

Могила

С тех пор, как вы начали свой Танец со Смертью, вы приходите на свою могилу раз в несколько ночей по пути домой. Вы знаете о своих врагах – хищниках, которые так убедительно изображают смертность. Но в глубине души вы находите эту идею отвратительной, вам претит эта большая ложь, и этот маленький знак неповиновения помогает чувствовать себя лучше.

Первая школьная любовь

Вы встречались, когда были подростками. Знаете кучу всего друг о друге, и что самое главное, вы знаете, что не очень подходите друг другу. После вашего Обращения вы оглядываетесь назад на те моменты, которые позволяют вам чувствовать себя человеком. И неловкий секс и натянутые разговоры после как нельзя лучше подходят. Остается только надеяться, что её отец блефовал, когда угрожал вас убить.

Дом, где вы родились

Это старое место. Он переходил из рук в руки раз пять с тех пор, как вы там жили. Никто не любил этот дом дольше, чем пару лет подряд. Но сейчас он напоминает вам о тех днях, когда мама защищала вас от папиного ремня. Вы даже хотели купить его, но городские власти определили дом под снос.

Бесстрашный детектив

Когда вы исчезли, он не спустил это на тормозах. Он кинул один взгляд на папку с вашим делом и посчитал его подозрительным. Прошло уже несколько лет, но он не забыл. Это его белый кит. Даже ваша семья уже смирилась, но он – нет. И его упорство напоминает вам, что иногда людям действительно не всё равно.

Убийца

Вы оказались не в то время не в том месте, и она убила вас. Она это не планировала, просто так получилось. И сейчас она в тюрьме. Вы продолжаете её навещать. Маскируетесь, чтобы она вас не узнала. Почему-то тот факт, что её жизнь закончилась вместе с вашей, помогает вам ощущать почву под ногами. Вот только охранники говорят, скоро её переведут в одиночную камеру.

Тот, кто смог спастись

Вы планировали покормиться им – и, давайте будем честны, скорее всего, убить. Но машина свернула не на ту улицу, и он сбежал. Тогда это вас разозлило, но сейчас вы смотрите на него как напоминание о вашей сути. Его жизни бы даже ничего не угрожало, если бы вас не существовало. Так что вы следите за ним, но перед этим всегда едите.

Сирота

Ей было едва ли больше двенадцати, она постоянно болталась на улице. Родители, постоянно под кайфом, почти не появлялись дома. Ей была уготована ужасная жизнь, пока она не попала на вашем пути. И теперь вы следите, чтобы она была тепло одета. Чтобы ела досыта. Вы следите, чтобы она вставала и шла в школу, прежде чем ложиться спать на целый день.

Супруг/супруга

Вы могли бы уйти от неё, когда вас Обратили. Вы должны были. Но вы так сильно её любите, что не можете представить своего существования без неё. И в этом проблема. Потому что у вас есть всего несколько лет, и она начнёт задавать вопросы. Вы бы не пожелали Обращения и вашим врагам, так что вы вскоре вы оставите её.

Умиравший родитель

Маме стоило бросить курить тридцать лет назад. И она это знала, но никогда особенно не волновалась. Она курила всю жизнь, а сейчас дышит с помощью машины. Папа умер от этой же болезни пару лет назад, и она единственная семья, что у вас осталась. Ей становится хуже, и доктор даёт ей не больше года. Но у вас есть способы сохранить её.

Психотерапевт

Он был нужен, чтобы слушать вас за пару сотен в час. Сейчас он нужен, потому что вы рассказали лишнего, и ему действительно интересно. Он даже согласен работать по ночам,

ведь это его невероятный случай. Вам просто хочется с кем-то поговорить, а ему хочется, чтобы вы подписали разрешение на использование персональных данных.

Возлюбленный жертвы

Вы убили её. Вы потеряли над собой контроль и перегрызли ей шею. И вы это переживете, но у неё, у вашей жертвы, была жена. И вы поклялись себе, что сохраните её жизнь. Вы даже разговаривали с ней пару раз. Она кажется приятной – как вкусная еда. Но вы не можете позволить себе дотронуться до неё, потому что уже причинили ей боль.

Свидетель

Он в ужасе наблюдал, как вы первый раз кого-то убиваете. Вы сделали это хладнокровно, и он никогда не забудет эти мгновения. Конечно, Маскарад гласит, что он не может никому ничего рассказать. И, к сожалению, это означает, что вам нужно вмешаться в ситуацию. Но без контроля разума единственный путь – это открыться ему и ответить на его вопросы.

Сила Крови

Сила крови отражает силу, с которой кровь перекачивается через мертвое сердце вампира. Со временем, с помощью активности, и с диablerи, Сородичи становятся сильнее, и лучше умеют хранить украденные жизни в их телах.

В игре, большая Сила Крови позволяет вампиру накапливать больше Витэ, тратить больше Витэ на ход и развивать свои Атрибуты и Навыки до нечеловеческого уровня.

Все вампиры начинают свой Реквием с Силой крови 1. Вы можете приобрести дополнительные точки Силы крови при создании персонажа, каждая за пять точек Преимуществ. После начала игры Сила крови растет тремя способами: Опыт (пять очков Опыта равны одной точке Силы крови), опасное или незаконное диablerи, или с течением времени. Каждые 50 лет, если вампир не спал и жил активной жизнью, его Сила крови вырастает на одну точку.

С ростом Силы крови растет и относительная сложность вампирского Реквиема. А точнее, ему становится сложнее питаться. Только Обратившись, он может питаться любой кровью, включая животную. Когда он достигает третьей точки Силы крови, животные больше не подходят для еды. При шести точках вампир может питаться только от сверхъестественных существ. Как правило, это означает питание от других вампиров (некоторые Сородичи могут питаться другими созданиями, если обладают Преимуществом Сверхъестественного Родства, читайте на стр.114). Если вампир питается кем-то ниже требований его Силы крови, он должен потратить очко Силы воли за каждую Витэ, которую он хочет поглотить.

Кроме того, Сила крови оказывает и другое действие на существование вампира. Например, то, как его тело реагирует на солнечный свет, зависит от Человечности и Силы крови (см. проклятия, стр. 101). Также, если он впадает в торпор (стр.105), его Сила крови увеличивает время, которое он проведет во сне.

Каждые двадцать пять лет, что вампир проводит во сне, он теряет точку Силы крови. Многие старейшие вампиры сознательно впадают в торпор, чтобы снять ограничения в еде, либо просто от скуки и меланхолии. Некоторые находят странное удовольствие в мысли о

пробуждении в совершенно ином мире. Когда Сила крови падает ниже шести точек, вампир не теряет никаких Атрибутов или Навыков выше пятой точки.



Сила Крови	Максимум Атрибута/ Навыка	Макс Витэ/ На ход	Можно питаться
0	5	Выносливость/1	Животные
1	5	10/1	Животные
2	5	11/2	Животные
3	5	12/3	Люди
4	5	13/4	Люди
5	5	15/5	Люди
6	6	20/6	Сородичи
7	7	25/7	Сородичи
8	8	30/8	Сородичи
9	9	50/10	Сородичи
10	10	75/15	Сородичи

Бессмертие, Раны и Смертность

Предоставленные сами себе, Сородичи существуют вечно. Без еды они впадают в торпор, но если нет никакого внешнего вмешательства, вампиры никогда не умирают. Также вампиры могут легко излечиваться от ран, которые бы убили самых крепких из людей. Сородичи получают только ударный урон от тех причин, которые причиняют летальный урон смертным – не считая сверхъестественное оружие. Меч ранит тело Сородича так же, как и человека, просто вампирам не так нужна стабильная плоть, работающие органы и не поврежденные кровеносные сосуды. Смертный, внутренности которого раскиданы по улице, совершенно точно мертв, тогда как вампир восстановится всего лишь с небольшими неудобствами и малой толикой Витэ.

На телах Сородичей раны от ударных или летальных уронов выглядят так же, как они бы выглядели на мертвом теле. Порезы, ушибы и рваные раны всё же случаются, но синяки выглядят темнее и ярче, а раны обнажают плоть, но не кровоточат. Если вампир включает румянец жизни (см. ниже), он получает синяки и кровоточит как живой. Однако даже в этом случае потеря крови не равна потере Витэ.

Те немногие вещи, что вызывают отягченные ранения у смертных, вампирам причиняют только летальный урон. Это чаще всего включает в себя тяжёлые повреждения

от химикатов, некоторых сверхъестественных вещей, а также навыки некоторых профессионалов в пытках.

Некоторые изменения природы – Дисциплины, Привязанности и колдовство – вызывают отягченный урон у Сородичей. Некоторые мастера Дисциплины Изменения отрачивают себе когти и клыки именно для этого, что порождает здоровый страх по отношению к представителям клана Гангрел.

Раны от отягченного урона выглядят совершенно неестественно. Они – это искажение природы, что является платой за Маскарад. Раны у каждого вампира выглядят по-разному. Плоть может раскрошиться или сгореть, ткани – вспучиться пузырями и сгнить. На теле жертвы могут проявиться черные вены, вокруг раны может появиться пена. Независимо от вида, отягченные ранения возникают как проявления того, как мир природы удаляет что-то, что к нему не принадлежит.

Торпор и Окончательная смерть

Сородичам нечего бояться ударного урона. Вампир остается в сознании даже когда его последняя клетка отмечена ударным уроном. Однако, когда последняя клетка заполнена летальным уроном, он впадает в торпор (см. стр.105). Когда последняя клетка заполнена отягченным уроном, наступает Окончательная смерть.

В течение минуты его тело возвращается к своему истинному возрасту. Для более молодых Сородичей это означает разложение, разрушение структуры костей и мягких тканей до жидкостей. Для древних – полное исчезновение, превращение в пыль и пепел с едва заметными остатками костей.

Трюки Проклятых

У Обращения есть как множество недостатков, так и несомненные достоинства. Каждый вампир может использовать возможности, перечисленные ниже. Многие из них требуют Витэ. Она расходуется автоматически, и отнимается от лимита на ход, который определяется Силой Крови (см.выше).

Румянец Жизни

Как правило, вампир похож на труп. Он бледный, у него нет пульса, его температура лишь слегка выше температуры воздуха. Еда и напитки для него обладают отвратительным вкусом и сразу же вызывают сильную кровавую рвоту. Однако с помощью небольшого количества Витэ он может временно изображать живого человека. Потратив одно очко Витэ, Сородич может включить Румянец Жизни на одну сцену. Это позволяет ему функционировать как человек. Кожа становится теплой, можно почувствовать пульс, тело производит естественные жидкости – они могут заниматься сексом, испытывать возбуждение, вырабатывать смазку и сперму. Могут есть пищу, выплевывая её позже ночью, и могут пройти все медицинские тесты.

Чувства Сородичей

Сородичи существуют во тьме. Они не только могут видеть в темноте лучше, чем люди, но и другие их чувства также острее – поскольку вампиры по природе своей хищники. Сородичи не испытывают неудобств от темноты, и могут компенсировать ограниченный обзор обостренным слухом. В полной темноте их штраф составляет всего -2 кубика на ходы, требующие зрения. Если им попадаются следы крови, даже высохшие или скрытые (в ковре, например), они сразу же видят даже самое малое её количество. Вампирский слух становится так же обострен. Они могут слышать стук сердца на три метра за каждую точку Силы Крови. После Обращения обоняние вампира сосредотачивается на запахе крови. Он может учуять кровь на десять метров за каждую точку Силы Крови; это не требует броска кубиков. Умножьте этот диапазон на количество точек Прорицания. Если вампир попробовал кровь определенного человека, он может прибавить свою Силу крови к любому ходу, чтобы выследить его по запаху. Однако кровь Сородичей не дает этих преимуществ, так как она чаще всего старая, мертвая и пахнет смесью его последних жертв.

Если вы используете любое из вампирских чувств, добавьте вашу Силу крови к ходам на поиск спрятанных людей или улик по следам крови.

Физическая сила

По легендам, вампиры – это существа неизмеримо сильнее и быстрее любого человека. С Витэ Сородич может использовать огромную физическую силу. Если вы тратите очко Витэ, оно добавляет два кубика к ходу, включающему в себя Силу, Ловкость или Выносливость. Но это не увеличивает черты, относящиеся к другим Атрибутам. Однако, это увеличивает связанные с силой возможности сопротивления.

Лечение

Кровь вампира стремится вернуть его в состояние, в котором он был во время Обращения. Волосы и ногти отрастают заново во сне, и что важнее, Витэ заставляет его раненое тело восстанавливаться, сращивая кости и плоть за секунды. В моменты сильного напряжения конечности регенерируют или даже прирастают заново (если персонаж может вылечить рану полностью за один ход). Одно очко Витэ исцеляет два очка ударного урона или один – летального. Один отягченный урон требует пять Витэ и целый день сна. Отягченный урон – единственное, что оставляет шрамы на Сородичах, причем они выглядят естественными, в отличие от ран.

Очищение

Пока Сородич спит, он возвращается к состоянию Обращения. Все ранения лечатся автоматически, все тело возвращается в исходное состояние. Поэтому многие сиры советуют своим потомкам партнера для Обращения, как часть ритуала присоединения к Танцу.

Если ранение требует Витэ для исцеления, вампир неосознанно лечит его во время дневного сна. Иногда это означает, что у вампира нет достаточно Витэ, чтобы проснуться. Так что при засыпании он может потратить Силу воли, чтобы сохранить раны, пока он спит,

и не тратить лишнюю Витэ. Это стоит одного очка Силы воли на рану, и превращает рану в постоянную.

Иногда Сородичи сознательно оставляют раны. Например, вампиры часто сохраняют шрамы, татуировки и пирсинг по духовным причинам или просто чтобы вписаться в компанию. Многие Сородичи отрезают длинные волосы, нося парики или более современные короткие стрижки. Вампиры тратят Силу воли, чтобы остановить процесс восстановления во сне. После дневного отдыха все раны исцеляются, но изменения внешности сохраняются.

Вкус крови

Помимо того, чтобы чужая кровь и идти по её следу, Сородичи могут различать тонкие детали вкуса крови, которую они попробуют.
Бросок: Сообразительность + Самообладание
Драматический провал: Рассказчик говорит два правдивых утверждения о крови, и одну очень опасную ложь.
Провал: Из крови ничего не понять.
Успех: Вы можете распознать основные детали, включая группу крови, присутствие самых распространенных наркотиков, как давно кровь вытекла из тела, врожденные болезни и яды, пробовали ли вы её раньше, и человеческая ли она. Вы также можете сказать, какая степень кровной связи между этой кровью и той, что вы пробовали ранее (см. Кровная Связь, стр.98). Если кровь не человека, ваш персонаж может определить, чья она (если раньше пробовал кровь этого существа).
Исключительный успех: Вы узнали много информации из крови. В том числе – это кровь гуля или нет, какого клана, какие у него инфекции, что он недавно ел, уровень гормонов, список болезней, причины смерти, и другие мелкие детали, на которые даст разрешение Рассказчик.
Предлагаемые модификации: Прорицание (+2), кровные узы (+2), голод (+2), кровь старше часа (-1), кровь старше дня (-3), крови неделя и больше (-5).

Аура хищника

При каждом шаге, что он делает, за каждым углом – Зверь всегда готов столкнуться с угрозой, защитить территорию, найти пищу. Для Зверя всё – это потенциальный вызов, состязание, пища или сочетание этих трех категорий. Другие хищники чувствуют Зверя как реального монстра. Эта аура хищника, создаёт парадокс в сообществе Сородичей. С одной стороны, это означает, что вампиры никогда до конца не будут цивилизованными, поскольку чуждое разорванное горло всегда на расстоянии шага. С другой, это заставляет Сородичей строго придерживаться традиций и иерархии, чтобы держать Зверя внутри и обладать хотя бы минимальной тонкостью.

Без Дисциплины или другой возможности замаскировать или подавить ауру хищника, Сородичи ощущают других вампиров.

Если они могут учуять его запах, они знают, что это вампир. Обратите внимание: один персонаж может не распознать в другом вампира. Это узнается не только по ауре, но и по

другим признакам. Сородичи замечают поверхностное или отсутствие дыхания, замечают нотки хищника в голосе, чуют смесь запахов жертв на другом вампире.

Кроме того, вампир может специально усилить ауру, чтобы вызвать реакцию – среди Сородичей это означает обострение соперничества, борьбы или инстинкта к бегству.

В общении со смертными это ощущается как сила, и пугает более мелких существ. Пробуждение Зверя – это мгновенное действие, и против Сородичей стоит одного очка Силы воли, против смертных не стоит ничего.

Триада Зверя

Каждый вампир пользуется тремя сторонами своего Зверя – чудовище, соблазнитель, соперник. Выбранная аура отражает способ, которым вампир хочет вести конфронтацию. Это также определяет Состояния, примененные в конфликте.

Чудовище: Это аспект Зверя как разрушителя. Его инстинкты требуют разорвать жертву. Аура чудовища заставляет свидетелей спасаться бегством. Это вызывает самые примитивные инстинкты выживания в жертвах, и начинается Состояние Зверя (стр.301).

Соблазнитель: Это Зверь как искуситель. Он нуждается в страсти, и временном побеге от реальности. Он вызывает немедленное желание соития, вызывает примитивные инстинкты мгновенного удовлетворения желаний, начинается Состояние Похоти (стр.307)

Соперник: Это Зверь как альфа. Ему необходимо быть главным, руководить и контролировать. Он провоцирует соперничество и игры на выяснение главенства, начинается Состояние Соперничества (стр.302)

Пробуждение Зверя

Вампир совершает простое действие, соответствующее аспекту Зверя. Чудовище рычит, угрожает, скрежещет зубами или призывает к битве. Соблазнитель льстит, нашептывает красивую ложь, или посылает говорящий взгляд через толпу. Соперник очерчивает свою сферу влияния, объявляет сроки или берет на себя роль приманки для погони.

Цена хода – Сила крови + Атрибут Власти. Используйте Силу для Чудовища, Представительность для Соблазнителя и Интеллект для Соперника. Модификации ниже подходят ко всем трём, и их можно использовать обеим сторонам. Обратите внимание, что Дисциплины не добавляются к ходам хищника, если это не оговорено отдельно. Например, Мощь не прибавляется к Чудовищу, и Величие – к Соблазнителю.

У противника есть выбор – убежать или сражаться.

Сражаться: Это сродни соревнованию. Когда Зверь появляется, он сталкивается с равной агрессией. Это требует очка Силы воли, если персонаж-противник имеет Силу крови ниже, чем атакующий. Сделайте бросок костей на нужный Атрибут + Силу крови. Это не обязательно должен быть тот же аспект Зверя.

Например, если вампир начинает конфликт, используя зверя – соблазнителя, противник может ответить большей агрессией, пробудив своего зверя-чудовище. Если у агрессора больше успехов, жертва впадает в Состояние, соответствующее аспекту Зверя. Агрессор получает +2 кубика бонуса к любому ходу на достижение целей его Зверя, который выиграл сцену.

Если у противника больше успехов, он переламинает ситуацию в свою пользу – объявляет Состояние в соответствии со своим Зверем, и получает +2 кубика бонуса на ходы, в которых будет удовлетворен его Зверь.

Смертные могут противостоять Зверю, но не могут налагать Состояния на вампиров. Они также получают +2 бонуса на атаки, побеги или другие ходы для нейтрализации риска. Если оба персонажа набрали равное количество успехов, они оба налагают свои Состояния, бонус никто не получает.

Убежать: Этот вариант не стоит ничего, и позволяет избежать битвы или конфликта по разумной причине. Это обычно означает побег или отговорку, чтобы уйти. Однако, как правило, персонаж выглядит слабее или глупее, и агрессор может его преследовать. Жертва попадает в Состояние, соответствующее аспекту Зверя нападавшего.

Другие и Аура хищника

Другие обитатели Мира Тьмы могут обладать похожей аурой. Наиболее известные из них – это оборотни. Когда Сородичи замечают оборотней, у них возникает определённая физическая реакция – гусиная кожа на руках, озноб по спине. Они чувствуют всплеск адреналина, и сосущее чувство под ложечкой, которое люди обычно ассоциируют с опасностью и напряжённым волнением.

Другие существа Мира Тьмы могут проявлять ауру хищника по усмотрению Рассказчика.

Модификации ауры хищника	
На вашей территории	Точки Кормушки
Голод	+1
Сильный голод	+2
Жертва была целью ауры в сцене	-1 (накопительно)

Цикл Смерти

Реквием кардинально отличается от жизни смертного. С момента Обращения всё приобретает новый, окрашенный кровью тон, который влияет на логику и разум. Ниже описаны некоторые детали.

Обращение

Обращение – это процесс превращения в вампира и вступления в Реквием. На первый взгляд это довольно легко. Сир высасывает всю кровь из смертного, затем делится с ним частью своей Витэ, чтобы вернуть его к жизни.

То есть, всего два этапа:

Укусить смертного.

Напоить мертвеца.

Это очень просто. Однако, как и всё в Реквиеме, не всегда процесс идёт гладко.

Акт Обращения – это добровольное действие; только Витэ недостаточно, чтобы разбудить жертву, сир должен пожелать совершить Обращение. Этот выбор стоит одной точки Человечности.

И это означает, что традиционное Обращение никогда не бывает случайным.

Посмертное Обращение

Несмотря на то, что Обращение - это приговор для смертного, выбранного Проклятыми, это не обязательно должно происходить непосредственно перед смертью. Иногда люди, которых Сородичи поили своей кровью в какой-то момент времени, умирают и вступают в контакт с их Витэ. Иногда, они восстают.

Сир должен решить совершить Обращение, и это стоит одной точки Человечности. Посмертное Обращение нарушает это правило.

Если смертный питался от вампира в какой-то момент своей жизни, он становится кандидатом на посмертное Обращение, независимо от причины смерти. В течение недели после его смерти, пока не началось разложение, контакт с Витэ Сородича может пробудить его как вампира. Донор крови ходит на свою Силу крови. Если ход успешен, тело восстает на седьмую ночь, минус одну за каждый успех в этом броске. Это будет стоить донору точку Человечности только если он сознательно выбирает попытаться совершить Обращение. (Трупна должна руководствоваться здравым смыслом и избегать «случайных» Обращений в результате цепочки совпадений).

Как правило, Сородичи высмеивают и издеваются над посмертным Обращением. Сиры в данном случае зовутся «расхитителями могил», а их потомки считаются грязными и незавершенными. Некоторые Мехет одобряют посмертное Обращение по духовным причинам. Они верят, что это помогает вампиру быстрее завершить переход в Реквием.

Правила для Восставших

Не считая нижеперечисленного, Восставшие функционируют так же, как и Сородичи

Сила Крови: Считайте Силу крови Восставших как 1, и она не может расти.

Витэ: Восставшие могут собирать количество Витэ, равное Выносливости +5. Каждую ночь по пробуждении, они теряют всю накопленную Витэ, и просыпаются голодными. Часто потеря Витэ принимает формы потери украденной крови, пока они спят.

Клан: У них нет клана, так что нет клановых проклятий.

Дисциплины: Восставшие могут изучать Дисциплины только как внеклановые, и не могут изучать специализированные Дисциплины без учителя. Они никогда не выучат Привязанность, кровное колдовство, или Кольца Дракона.

Человечность: Вернувшийся начинает с Человечностью 7.

Обращение: Восставшие не могут никого обратить.

Заражение: Кровь Восставших не может подчинять гулей или создавать кровные связи.

Диаблери: Также они не получают обычных преимуществ от диаблери. Амарант превратит вернувшегося в вампира клана жертвы.

Кровная связь: Восставшие имеют бонус в +5 кубиков, вместо +3, на все ходы, связанные с кровной связью с их сирами. Часто власти пользуются вернувшимися как ищейками, чтобы найти их сиров.

Спонтанное обращение: Восставшие

Иногда те, кого укусили Сородичи, не умирает окончательно. Жертвы жестоких укусов и гули иногда поднимаются из могил вскоре после смерти. О возможности существования

Восставших, как и о других мутациях Обращения, ходит много слухов, но мало кто это видел.

Восставшие – не совсем вампиры. У них часто трагическая и короткая жизнь. Однако любой знающий Сородич может сделать из них полноценного вампира. Превращение в вампира требует от сира накормить восставшего своей Витэ, и потратить точку Человечности. В этом случае вернувшийся становится Сородичем и входит в клан сира. Когда вампир иссушает смертного, сделайте бросок на 2 очка Человечности. Если выкидывается успех, смерть наступает как планировалось. Если выкидывается провал, убитый восстает, после семи ночей минус количество успехов.

Сородичи, которые знают о возможности возникновения восставших, часто разрушают трупы, чтобы они не стали вампирами. Некоторые питаются с помощью инъекций или других способов, чтобы избежать жертв.

Поскольку ни один из этих феноменов не заставляет вампира терять его Человечность напрямую, как при Обращении, ответственность за создание восставшего – это переломный момент для Сородича с Человечность больше двух точек.

Аномалии

Восставшие и посмертное Обращение – это два исключения из традиционного Обращения. Так что – бывают аномалии. Две из главных историй ковенантов – это истории об аномальных Обращениях: как Лонгин, так и Дракула получили своё Обращение в качестве наказания от христианского Бога. Странники рассказывают истории о странном Сородиче без сира, от последователей культа, которые нашли прото-кланы, до странных экспериментов Ордо Дракул, в результате которых появился вампир без сира. Одно время в Ланцеа эт Санктум ходили слухи, что сексуальная близость с человеком может обратить его и вернуть из могилы.

Питание

Кровь – это всё. Это жизнь. Это еда. Это власть. Это близость. Питание – это самая важная вещь в жизни Сородича. Спросите десять вампиров, как они питаются, и вы получите пятьдесят разных ответов.

В то время, как большинство вампиров учатся разным способам питания у своих сиров, каждый Сородич создает свои собственные методы и трюки. С различными уловками, социальными условностями, Дисциплинами – лучшая еда для вампира это та, которую он нашёл сам.

Нападение, Поцелуй

У вампиров есть два традиционных способа питания. Они могут питаться агрессивно или нежно. У каждого способа есть плюсы и минусы. Как правило, клыки вампиров выдвигаются лишь немного сильнее, чем обычные человеческие клыки.

При желании вампир может выдвигать их и для укуса, и для питания.

Если вампир питается с жестокостью, его клыки считаются за оружие 0 уровня, которые используют Навык Драки. То есть, в случае успешной атаки они вызывают летальный урон равный количеству успехов, даже у Сородича. Кроме того, атакующий также забирает одно

очко Витэ (что вызывает +1 очко летального урона у смертных). Минус в том, что укус должен совершаться как ход урона – как часть борьбы (см. стр.177). Смертный, которого жестоко укусили, впадает Состояние Испуга (см.стр.305).

В Борьбе и после жестокого укуса, вампир получает доступ к ходу Питания. При аккуратном укусе клыки вампира приносят заманчивое, манящее ощущение, которое отвлекает жертву от реальности. Многие Сородичи используют это как часть совращения. Смертный, которого укусили аккуратно, получает Состояние Восторга (см.стр.306). Бонусы и штрафы за это Состояние применяются на ходы Дисциплины вампира.

При аккуратном укусе вампир может взять свою Витэ на ход и зализать рану, чтобы залечить следы. По решению Рассказчика особенно драматические укусы могут вызвать Состояние Противостояния. По этой причине у многих охотников на вампиров есть Состояние Испуга или Восторга. С другой стороны, у послушных вампирских кукол они тоже есть.

Говоря об эффектах укуса, слово «смертный» относится к людям, гулям, колдунам и другим созданиям, которые почти люди. Вампиры, оборотни, мумии, фейри и другие создания, далеко ушедшие от человека, как правило, не являются жертвами Нападения или Поцелуя. Укус может быть приятным или нет, но никогда – просто механическим.

Если вампир знает, что он питается не от человека, и знает, что на него не действует укус так, как на людей, он может потратить очко Силы воли, чтобы наложить на них Состояние Испуга или Восторга. Сородичи знают об этом эффекте, и считают его использование отвратительным и унижительным. Те сородичи, которые делают это с другими вампирами, сильно осуждаются сообществом или даже хуже.

Ход «Кормление»

Вампир может использовать этот ход после того как укусил своего оппонента в захвате, и взял верх над оппонентом в броске на захват. Он отнимает единицу Витэ за успех. При использовании против смертных, это причиняет им один уровень летальных повреждений за каждое отнятое Витэ. Количество получаемого Витэ не может превысить Силу Крови вампира.

Запасы крови

Вампиры могут найти кровь разными способами. Как правило, источник крови – люди. Также вампиры могут питаться донорской кровью, животными, другими вампирами и иногда – сверхъестественными существами. Обратите внимание на ограничения в питании у сильных Сородичей, которые налагает Сила Крови (см.стр.90).

Витэ – это не кровь. По крайней мере, не совсем. Кровь струится по венам смертных; Витэ – в телах Сородичей. Однако, когда Сородичи «тратят» Витэ, их тела не теряют жидкости, которые дают им жизнь; они просто становятся инертными. Рассматривайте кровь Сородичей как краску. Кровь – это масло, вода, сосуд. Вы не можете рисовать маслом или водой. Витэ – это как бы пигмент, она приносит цвет, делает его живым. Но это только малая часть смеси. Вы можете убрать пигмент, и у вас всё ещё останется полно жидкости, она просто будет бесполезна на холсте.

Человеческая кровь лучше тёплая, от живых. Сородичи могут вытянуть количество Витэ из смертных, равную количеству точек Здоровья. Каждое очко Витэ, которое вампир забирает, вызывает один летальный урон. Если вампир забрал больше Витэ, чем у человека

есть точек Выносливости, на человека (или другого смертного) налагается Состояние Искушения (см стр.303). Когда вампир получает шестую точку Силы крови, он больше не насыщается кровью людей.

Холодная кровь из трупа или хранящаяся отдельно от тела дольше, чем несколько минут (но не дольше, чем одну ночь) намного менее питательна. Чтобы получить одну точку Витэ, вампир должен выпить столько литров крови, сколько у него точек Силы крови, если умножить на два. Технологически сохраненная кровь, например, в плазма-пакетах, также неприятна для сильного Сородича.

Витэ Сородича – это опасная еда. Прежде всего, Витэ вызывает привыкание (см. Зависимость от Витэ, стр.99). Также, она создает кровные узы (см. Кровные Узы, стр.90). Тем не менее, это эффективно – каждое отобранное очко Витэ это Витэ приобретенная, и это не приносит никакого дополнительного урона жертве.

Кровь животных - это питание, которое может только частично поддержать и только молодых Сородичей. Животные размера 0 не насыщают вообще. Размер 1 означает одно очко Витэ. Например, большая крыса – это одно очко Витэ. Размер 2-3 даёт два очка, 4-5 – три очка. Каждое очко размера выше равно очку Витэ.

Начальная Витэ

В идеальном мире вампир всегда сыт и никогда не рискует превратиться в монстра из-за голода. В начале большинства игровых сессий и в начале каждой сцены, где у персонажей не определена Витэ, Рассказчик должен объявить ход начальной Витэ. Как предположение, каждый раз как одна или более ночей проходят в истории, где персонажи должны питаться, это основание для хода начальной Витэ.

Для этого бросьте один кубик, обращая внимание на количество очков, а не успехов. Прибавьте ваше Преимущество Питания. Это ваша начальная Витэ. Она не может быть больше того, что позволяет ваша Сила Крови (см стр.90). Отмечайте Витэ не на листе персонажа, а с помощью материальных предметов. Красные покерные фишки, стеклянные бусины, любая тактильная, визуальная вещь подойдет. Акт передачи символов и возвращения их помогает осознать ток крови.

Сцены питания

Персонажи «Вампир: Реквием» проходят свой жизненный путь, выпивая кровь разными способами. Это сердце игры. Конечно, мы не можем воспроизвести каждую сцену питания на протяжении веков, но должна быть как минимум одна на каждую главу. Сцены питания намного более абстрактны, чем большинство правил, поскольку каждый вампир питается по-разному.

Как правило, сцены питания касаются той еды, что важнее для Реквиема вампира. Когда всё идёт своим чередом, сосуды дают контекст для существования вампира. Когда что-то идёт не так, с ними случаются трагедии.

Так как большинство сцен питания включают в себя только одного персонажа, воспользуйтесь этой возможностью, чтобы больше рассказать о нём. Позвольте ему блистать. Если в сцене есть несколько персонажей Рассказчика со словами, дайте их слова другим игрокам, чтобы они тоже участвовали. Можно предложить им за это очко Силы воли.

Мы предлагаем два варианта – с кубиками и без них.

С кубиками

Ниже правила, по которым вы можете вести сцены питания.

Ход: Определяется действием. Например, совращение может требовать Манипулятивности + Убеждения, и прыжки и нападения – Силы + Уличных Знаний. Используйте Атрибут + Навык, чтобы совершить всё действие за один ход. Потратив очко Витэ, вы можете добавить рейтинг Дисциплины к вашему ходу. Если вы сделаете это, все провалы считаются драматическими, и вы не получаете Такт за это.

Действие: Мгновенное, ход представляет час.

Результаты

Драматический провал: Что-то случилось. Может, жертва была не совсем человек. Может, это был охотник на вампиров. Может, Парагон вампира видел весь процесс.

Провал: Звезды встали не так. Толпа оказалась не в том месте. Или случилось что-то ещё.

Успех: Все прошло, как задумывалось. Ваш персонаж нашел подходящий сосуд, и может спокойно и относительно безопасно поесть. Помните об эффектах питания на жертву.

Исключительный успех: Всё прошло просто изумительно. В течение сцены Рассказчик должен сообщить как минимум три важных вещи о жертве. Позже вы можете попросить жертву об услуге. Если сделаете это, возьмите Такт.

Ситуация	Модификация
Заслуга Питания	от +1 до +5
Охота на нескольких одновременно	–2 каждый
Дополнительные часы охоты в ночное время	+2
Охота только полчаса	–3
Неверно одет для охоты	–2
Охота на ту же добычу	+1
Охота на животных (город)	+1
Охота на животных (деревня)	+3
Охота в замкнутом пространстве	+2
Браконьерство	–2
Охота во время комендантского часа	–3
Охота во время вечеринки	–3
Охота на конкретную жертву (например, по цвету волос, по профессии, или по возрасту)	от –2 до –5

Примеры Драматических провалов

Обратите внимание, что эти примеры подходят любому персонажу и любой сцене питания.

Свидетель: Один из Парагонов вампира видел всё.

Пытливый: Большинство встречает Поцелуй со страстью и восторгом. Но этот сосуд любопытен и хочет знать больше.

Охотник: Охотник привел вампира в ловушку.

Родственники: Таинственный вампир с кровью на галстук выходит на сцену.

Соперник: Сосуд случайно оказался членом стада соперника.

Поворот не туда: Охота пошла по неверному пути, и вампир питается на чужой территории.

Соппротивление: У сосуда по неизвестным причинам есть иммунитет к Поцелую.

Болезнь: У сосуда одно из редких заболеваний, которое опасно для вампира.

Анемия: Сосуд неожиданно умирает после совсем легкого укуса.

Возмездие: Сосуд – это лишь оболочка, которую занял Стрикс.

Без кубиков

Этот вариант описывает более интимную, драматичную и естественную сцену питания. Вы не трогаете кубик, пока сцена полностью не закончится. Всё, что вам нужно, это Маска и Реквием вашего персонажа. В этом случае, каждый за столом может участвовать как безымянный смертный персонаж. Однако главный персонаж сцены и Рассказчик могут вмешиваться в события. Также, они могут предложить любому другому персонажу Такт за участие в сцене питания.

Чтобы начать сцену, главный игрок описывает сценарий – где его персонаж, какого человека он ищет, и каким образом он собирается действовать. На этом его начальное участие заканчивается.

Затем Рассказчик указывает уровень ситуации. Заметила ли жертва его? Есть ли лишние свидетели? Описывайте. Не стесняйтесь. Сфокусируйтесь на символичности и эстетике, чтобы подчеркнуть атмосферу.

Однако любое изменение должно быть единичным. В отличие от обычной сцены, Рассказчик может говорить, что делать персонажам.

Другие игроки могут в любой момент поднять руку, и в конце сцены он может включиться в сцену и что-то поменять. Но также только одним действием, потом фокус сцены возвращается на главного игрока.

Во время сцены главный игрок может действовать согласно своей Маске или Реквиему, защищая либо одно, либо второе.

В этот момент у главного игрока есть полный контроль над сценой. Рассказчик ставит отметки каждый раз, как игрок делает это. Либо в любой момент главный игрок может сделать замечание, и позволить персонажу впасть в безумие. Это не дает отметки. Продолжайте сцену до логического конца. По завершении Рассказчик считает количество накопленных отметок. Вычитает это число из шести. Игрок делает бросок отчуждённости, как если бы он переживал переломный момент для его уровня Человечности. Добавьте отметки к тому, что может вызвать отчуждение. К броску на отчуждённость применяются обычные модификации.

Пример игры

Джо, Растин и Джефф играют в «Вампир: Реквием». Джефф – Рассказчик, Джо играет Джоанну Сангиованни, Растин играет Робина. Джефф решил, что в течение этой главы они разыграют сцену охоты Джоанны.

Джо: «Джоанна попадает в университетский городок. Она идёт в «Обочину», хипстерский бар на главной улице. Она в классическом черном коктейльном платье – слишком нарядном для этого места. Но она упростила его, надев боа из розовых перьев, которое купила в комиссионке. Она ищет расстроенного студента и питается парнями, которые покупают ей выпить и пытаются заигрывать».

Джефф: «И вот она, сидит в баре, смотрит на богатенького мальчика. Он в дорогих джинсах, порванных, чтобы они смотрелись. Он говорит: «Я просто говорю, ты свободен, ты свободна. Может, мы сходим куда-нибудь ещё? У меня есть домик с видом на море». Она вздрагивает и глубоко вдыхает. Он прислоняет её к стойке бара»

Джо: «Отлично. Джоанна выскальзывает из его рук. Она обвивает его руки вокруг талии девушки и спрашивает: «О, Энджи, этот парень пристаёт к тебе?». Затем она смотрит на него: «Ты пристаёшь к моей девушке?». Она использует Контроль Разума и говорит девушке: «Подыграй мне». Та кивает и встает со стула».

Растин: Поднимает руку, Джо берет её: «Итак, Джоанна и девушка встают, чтобы уйти, и парень не знает, что делать. Он стоит в растерянности пару секунд. Затем второй парень, явно из футбольной команды, кладет руки на плечи первому и говорит: «И ты просто будешь стоять и смотреть, как они вот так кинули тебя?». Богатенький стряхивает его руки в сомнениях трёт подбородок».

Джефф: «Богатенький протягивает руку к девушке и...»

Джо: (Поднимает руку): «Тут вступаю я. Значит, он положил руку на девушку? Что ж, Джоанна по натуре Соперник. Она не собирается позволять какому-то мальчишке трогать её еду. Она расширяет глаза, хватается мальчишку за запястье. Крепко. Как если бы его мать собиралась отчитать его. Она говорит: «Ты сейчас просто будешь стоять и смотреть, как мы вот так кинем тебя». Он морщится, кивает и говорит: «Да, мэм».

Джефф: «Хорошо». (Делает отметку). «Вы двое уходите. Она не знает, что происходит. Её разум ещё запутан, но она идёт за тобой и говорит: «Что ты сделала? Он кричал! Он простой козёл, тебе не нужно вредить ему!». Она перестаёт спорить, как только вы выходите за дверь».

Джо: «Джоанна смотрит на девушку и говорит: «Он кретин. Он бы навредил тебе, если бы дело зашло дальше. Пойдём отсюда, и мы сможем это обсудить. Я не хочу, чтобы его гориллоподобный друг вернул нас обратно». Джоанна тянет её к машине.

Джефф: «Девушку ты не убедила. Она вырывает руку и поворачивается на каблуках...»

Джо: (Поднимает руку) «Вмешательство. Итак, Маска Джоанны – это Воспитатель. Она переходит от жесткого выражения лица к мягкой заботе за секунду. Она выглядит обиженной на эту реакцию. Использует Контроль Разума и ныряет в мысли девушки об её бывшем, Марке, который обижал её раньше».

- Ты же знаешь, что я просто пытаюсь защитить тебя? Я не хочу, чтобы тебя снова обижали.

Она дергает за струны души девушки, и та колеблется.

Джефф: «Она кивает и натянуто улыбается (Джефф делает отметку)

Она оборачивается к Джоанне и идёт обратно к машине.

- И я Эмили. Не Энджи. Она улыбается и садится на пассажирское сиденье.

Джо: «Я думаю, тут можно заканчивать? Джоанна проведёт с ней несколько часов, и всё будет сделано прежде, чем Эмили очнётся. И она получит её номер телефона.

Джефф: «Да, подойдёт. У меня тут две отметки, так что у тебя будет проверка на отчуждённость на уровне Человечности 4. Какая у Джоанны Человечность?»

Джо: «Пять, так что я возьму проверку. Переломный момент Человечности 4 – это два кубика. Но у Джоанны есть Парагон, так что она получает +2».

Джефф: «Угу. Я не думаю, что тут есть ещё какие-нибудь модификации. Так что бросай кости».

Джо: (Кидает кости и получает два успеха).

- Два успеха. Значит, Джоанна не теряет свою Человечность, но получает Состояние.

Похоть подойдёт?

Джефф: «Я думаю, ещё Соперничество – поскольку ты напала на того парня».

Джо: Ты прав. Я думаю, возьму Похоть. И, кстати о парне, Растин должен получить Такт за того гориллоподобного.

Джефф: Согласен.

Сон днём и Пробуждение

Как только солнце восходит, душа вампира тянет его впасть в сон. Это не обязательно, но сложно сопротивляться. Поскольку он вампир, пока есть риск попасть на солнце, он спит. Чтобы не заснуть, бросьте Выносливость + Решимость. При успехе вампир остаётся активным и в сознании, но он впадает в Летаргическое Состояние (см стр.305). При исключительном успехе, Состояние не включается. Всё время, пока Сородичи спят, они спят. Просыпаться всегда сложно. Только прямая угроза вроде огня, солнечного света или рушащегося здания может его разбудить. Действие пробуждения тяжелое, быстрое и не способствует концентрации. Кровь моментально будит его, позволяя быстро действовать и защитить себя.

Мертвое сердце перекачивает Витэ по телу вампира. Когда что-то мешает сну вампира или подвергает его опасности, сделайте бросок на Человечность. Успех позволяет оставаться на ногах столько ходов, сколько точек Человечности у него есть. Поражение – он спит дальше. Когда ходы закончились, он засыпает обратно без дополнительного броска. Если его Сила Крови вырастает больше +5 в течение ходов, пока он не спит, он может оставаться в сознании, пока сам не захочет лечь спать.

Каждый раз, как вампир пробуждается ото сна, он сразу же тратит очко Витэ. Обычно пробуждение происходит сразу после заката. Оно похоже на смертельный инфаркт наоборот, телу больно, оно не работает, затем сердце начинает медленно биться, и тело возвращается к жизни. Конечности сначала парализованы, но затем оживают и наливаются жизнью.

Родословные

В то время, когда все Сородичи ведут свою родословную к одному из пяти клановых генеалогических древ, иногда кровь меняется и создает совершенно новые ветви. Эти родословные сдвигаются и дарят некоторым Сородичам особенности. Сородичи могут присоединяться к родословным, если позволяет их Сила Крови. Персонаж может присоединиться к родословной своего сира с Силой Крови 1. С Силой Крови 2 вампир с которым он образовал Узы крови (см.стр.98), могут действовать как Авус. С Силой крови 4 любой вампир может быть Авусом. Авус – это что-то вроде наставника. Действия в качестве Авуса требуют питания как минимум одной Витэ. Это налагает известный риск привыкания и уз крови. С Силой Крови 6, вампир может создавать собственную родословную. То есть, все родословные были основаны Сородичами с Силой крови 6 и выше. Персонаж может быть частью только одной родословной, и не может выйти из неё.

Эти родословные обладают уникальными Дисциплинами, эксклюзивными Привязанностями, или странными видами колдовства. У всех родословных есть четыре клановых Дисциплины, и они не всегда совпадают с Дисциплинами родительского клана.

Данная родословная может иметь всего одну уникальную Дисциплину; и никто вне клана не может изучить её, даже через диаблери.

Каждая родословная чем-то отличается от клана-предка, каким-то дополнительным проклятием.

Например, одна древняя родословная Мехет получает отягчённый урон от солнечного света, независимо от уровня Человечности. А одна из групп Гангрел может питаться только от Сородичей, которые присоединяются к родословной.

Свойства Крови

Есть кровь, а есть Кровь. Кровь Сородича отличается от человеческой, и у неё есть некоторые свойства – плюс к вечной жизни и Дисциплинам.

О Витэ

Витэ – это не кровь. По крайней мере, не совсем. Кровь струится по венам смертных; Витэ – в телах Сородичей. Сородичи создают Витэ как побочный продукт крови, которую они поглощают. Это не пищеварение, кровь просачивается через пищевод и омывает разлагающиеся ткани. Витэ – это извращенное топливо, которое существует в крови Сородича. Когда Сородичи используют Витэ, они обычно не теряют кровь. Зверь слишком эгоистичен, чтобы лишиться этой жидкости. Тем не менее, некоторые Дисциплины, акт создания Уз крови и Обращение требуют от вампира выплеснуть свою Витэ. Они делают это через кровь.

Раны вампиров не сочатся кровью. Витэ – собственница, она втягивает кровь обратно в тело, как капля ртути собирается на полу. При использовании Румянца Жизни (см стр.90), у вампиров идёт кровь, но Витэ не уменьшается. Некоторые серьёзные раны могут вызвать ограниченную потерю Витэ. Например, если вампир теряет часть плоти или конечность, кровь остаётся в отрезанной части, и выливается, когда кости и ткани распадаются. Только в исключительных случаях потеря крови равна потере Витэ.

Кровь с Витэ слегка темнее и густая, как сироп. Она имеет обыкновенный металлический запах крови, но ещё тонкую нотку, напоминающую десертное вино.

Кровная связь

Кровь вызывает к крови. Кровные родственники обладают мистической связью; они могут чувствовать друг друга в самые важные мгновения. Иногда они ощущают сильные эмоции друг друга, включая безумие, боль от жестокого торпора и стыд от проигрыша врагу. Эти чувства редко простые и ясные – они сотканы из символов, видений и галлюцинаций. Только сильнейшие связи – как между сиром и потомком – могут обеспечить понятные сообщения.

Эффекты связи зависят от степени родства персонажей.

Один шаг: Это связь между сиром и потомком. Они получают +3 бонуса к броскам, связанных с кровной связью. Этот уровень связи не имеет пределов по расстоянию, сир и потомок чувствуют друг друга через весь мир.

Два шага: Это связь между братьями, сестрами, детьми потомков и прародителями сиров. За эту связь персонажи получают +2 бонуса к броскам, касающимся кровной связи. Эта связь работает по всему континенту.

Три шага: Это связь между кузенами, братьями и сестрами вашего сира, и внуками потомков. +1 бонус к броскам, относящимся к кровной связи. Этот уровень связи действует в пределах одного города.

Четыре шага: Это последний уровень – для всех членов клана. Не дает модификаций на броски. Действует между вампирами одного клана на расстоянии километра.

Связь работает автоматически, в любое время, когда родственник вампира впадает в торпор или переживает Окончательную Смерть. Чувства захлестывают вампира, и он ощущает чувства родича – мутно, через символы. Также персонажи могут сами вызывать связь, чтобы рассказать о своем состоянии родственникам. Чтобы это сделать, они должны потратить очко Воли и сделать бросок на Силу Крови. Каждый успех позволяет связаться с одним родичем; тот должен также сделать бросок, чтобы уловить связь.

Любая особенно сильная эмоция может вызвать связь, по решению Рассказчика. Это не то чтобы безошибочное устройство, скорее драматическое переживание. Каждый раз, когда родственник попадает в опасную ситуацию, связь может вызвать безумие.

Уловить Связь

В ответ на приглашение, персонаж может бросить кости, чтобы обнаружить кровную связь. Он также может потратить очко Силы воли, чтобы усилить Кровную связь и определить конкретного родственника, если с ним есть связь.

Бросок: Сообразительность + Сила Крови + Кровная связь

Действие: Мгновенное

Драматический провал: Бросок, чтобы определить Связь, не может закончиться драматическим провалом.

Поражение: Связь прервалась.

Успех: Персонаж связался с родственником, он получил смутное представление о состоянии разума сородича, и общее направление. Если родственник впадает в торпор или Окончательную Смерть, его родственник знает, что случилось одно из этих событий.

Исключительный успех: Персонаж связывается с родственником, связь ясная, он знает направление, его состояние и примерную дистанцию. Он знает, впадает ли родственник в торпор или переживает Окончательную смерть, кроме того, он может послать сообщение в коротком предложении.

Дисциплина Связи

Так же, как и ощущения – с родственниками, вампиры могут лучше использовать свои Дисциплины с теми, с кем связаны кровной связью. Если вампир использует Дисциплину на родственнике, прибавьте Кровную связь к броску. Удвойте эту модификацию для броска на Круак.

Зависимость от Витэ

Витэ – это жизнь. Жизнь очень, очень хороша на вкус. На самом деле, она так хороша, что чревата зависимостью как для смертных, так и для Сородичей. Зависимость от Витэ – это

один из сильнейших инструментов, которые есть у Сородичей. Даже не считая кровные узы (см. стр.90), Витэ – замечательный козырь. Так же, как и в мире смертных, зависимость – это ужасная вещь, особенно направленная на другую личность. Зависимость от Витэ похожа на зависимость от сильных наркотиков. Зависимый может даже не видеть того, кого жаждет; он всё равно стремится к нему. Это живёт внутри его разума, вместо того, что залечить свою рану, он растравливает её, не в состоянии остановиться. В любое время, неважно, чем вампир занят, он всегда думает: «Вместо этого я мог бы получить то, что хочу». Некоторые зависимые Сородичи атакуют других вампиров, или даже прибегают к Амаранту. Многие ищут одурманивающую кровь во время обычной охоты, с помощью тяжёлых наркотиков, пытаясь заменить ими то, что им на самом деле нужно.

Каждый раз, как персонаж пьёт Витэ Сородичей, он должен бросить Решимость + Самообладание, со штрафом в -1 кубик на каждое поглощенное очко. Если он терпит неудачу, он получает Состояние Постоянной Зависимости (см стр.301). Каждый раз, как он встречает дальнейшую возможность выпить Витэ, он должен поддаваться этому, при успехе в броске Решимости + Самообладания, или получить Состояние Лишения. Если персонаж искушает его Витэ, он может сделать бросок на Соревнование (обычно Манипулирование + Убеждение или что-то похожее) против Решимости + Самообладания.

Старшие и Зависимость

Когда Сородич достигает определенного уровня силы, зависимость от крови больше ему не угрожает. Если вампир может питаться только от Сородичей (шесть и более точек Силы Крови), у него иммунитет к зависимости. Однако это не предохраняет от кровных уз.

Кровные Узы

При зависимости Витэ несет в себе намного более зловещие эффекты на тех, кто её пьёт: кровные узы. Кровные узы, иначе Винкулум, это сильная односторонняя эмоция, рожденная Витэ. Тот, у кого образовались Кровные узы, может обнаружить, что он желает, нуждается, привязался и даже любит другого персонажа.

В то время, когда Сородичи налагают на людей кровные узы, обычно как часть создания гуля, другие Сородичи так же уязвимы к притяжению крови. Многие сиры привязывают своих потомков.

Многие Князья налагают узы на преступников. Каждый город, каждый ковенант, и точно каждый вампир смотрят на узы по-разному. Некоторые презируют их. Некоторые находят их простительными при отсутствии выхода. Некоторые часто прибегают к ним. Многие боятся. Некоторые добровольно подчиняются узам с теми, кому доверяют, потому что Сородич может быть привязан только к одному вампиру. Это служит своего рода странной защитой против менее желанных уз. Некоторые формируют взаимные узы, чтобы усилить чувство общности. Привязанный персонаж называется раб, персонаж, к которому он привязан – повелитель.

Узы в игре

Каждый раз, когда персонаж поглощает очко Витэ или больше, это создает или усиливает узы крови. Узы возникают в три стадии, обычно при первом, втором и третьем укусе. Сородичи могут попытаться противостоять узам, платя очками Силы воли. Для этого

сделайте бросок Силы Крови, минус число поглощенных очков Витэ. Очко Силы воли не прибавляется к этому броску.

В случае успеха этот укус не приводит к образованию уз. Однако у персонажа возникает зависимость от Витэ на обычных условиях. Любые дальнейшие попытки противостоять узам от одного и того же вампира будут обложены штрафом -1 кубик, суммируя; даже древние Сородичи не могут сопротивляться узам бесконечно. У смертных такой защиты нет вообще.

Первая стадия: Вы когда-нибудь влюблялись до бабочек в животе, но в того, о ком вы точно знаете, что это плохой выбор? Вы когда-нибудь целовали кого-то, и это было восхитительно, но потом вы об этом жалели, и знали, что всё равно сделаете это ещё раз, и вам снова будет хорошо? Вот на что похожа первая стадия кровных уз. Это не любовь. Они не могут убедить никого, кто уже вышел из подросткового возраста, что это любовь. Но они будят *желание*. Желание быть ближе к вашему повелителю. Желание его одобрения.

При использовании Социальных манёвров против своего раба, впечатление о повелителе считается на уровень выше (см стр.174). Также, он получает +1 кубик бонуса на любое Социальное действие или бросок на Дисциплину против раба. Причинение прямого или непрямого вреда повелителю означает переломный момент на Человечности 5/Целостности -2.

Вторая стадия: Вы когда-нибудь чувствовали глубокое внутреннее напряжение, просто разговаривая с кем-то? Вы когда-нибудь выдумывали глупое оправдание, чтобы сбежать и коснуться себя – и получить разрядку? Вы когда-нибудь краснели при звуке чьего-то имени, затем бледнели, когда кто-то говорил, что у вас есть чувства к этому человеку? Это то, на что похожа вторая стадия уз. Её легко спутать с любовью. Это сильное притяжение, которое делает вас уязвимым, и заставляет вас постоянно хотеть большего. Если говорить о Социальных манёврах против раба, впечатление о повелителе считается на два уровня выше (см стр.174). Также он получает +2 бонуса на любое Социальное действие или Дисциплину, применяемую к рабу. Прямой или не прямой вред повелителю вызывает переломный момент на Человечности 3, или на Целостности со штрафом в – 3.

Третья стадия: Чьё-нибудь имя заставляет вас прикусывать губу от восхищения? Вам когда-нибудь случалось представлять чью-то реакцию на то, что вы сделали? Вы отказывались от чего-то, что могло стать особенным, из страха навредить вашей связи? Вы сходили с ума, воображая самое худшее, когда она встретила кого-то другого? Вы когда-нибудь думали вмешаться, чтобы защитить то, что у вас есть? Вы пытались вывести её из себя, потому что её раздражение лучше безразличия? Это третья стадия кровных уз. Это безрассудная страсть, мучительное, поглощающее чувство, которое никогда не покидает ваш разум. В Социальных манёврах по отношению к рабу впечатление всегда считается идеальным (см стр.174). Кроме того, повелитель получает +3 бонуса на любой Социальное действие или Дисциплину, действие которых направлено на раба. Прямой или не прямой вред повелителю вызывает переломный момент на Человечности 1, или на Целостности со штрафом в – 5.

И, наконец, все эффекты Дисциплины повелителя получают дополнительный срок. Любая дисциплина, которая длится сцену, длится ночь. Та, что длится ночь – неделю. Неделя становится месяцем. Месяц – годом.

После того, как узы достигают третьей стадии, они разрушают все другие узы, и не дает формироваться новым.

Кровные узы длятся год после последнего укуса. После этого они полностью или частично разрушаются. Не считая варианта подождать год, методы для ослабления уз –

особенно для всепоглощающей третьей стадии – в лучшем случае не надёжные мифы. Срок в один год не строго по календарю, допускается расхождение в несколько дней или недель. Мы приняли год за основу для облегчения игры.

Отклонения

Иногда — но чаще, чем Сородичи готовы признавать — два вампира создают взаимные узы крови. Они становятся безнадежно зависимы друг от друга, и недоступны другим Узам. Они полностью поглощены друг другом. Для них весь мир заключен в одном человеке (вампире). Такая любовь почти всегда оборачивается трагедией. Сородичи зовут это явление «отклонение», и у них есть причины.

В некоторых городах отклонения вне закона. Многие пары, совершившие это преступление, верят, что смогут его скрыть, но признаки, как правило, очевидны. Чаще всего это высмеивается и наказывается. Конечно, что за узколюбое и эгоистичное сообщество, которое отвергает тех, кто смог подняться выше их детской грызни и посвятить себя вечной любви и счастью? Пара, которая не волнуется о правильных словах или о протоколах Элизиума, опаснее для существующего положения, чем самые безумные Сородичи – анархисты.

Гули

В людях Витэ Сородичей будит скрытые желания. Когда смертный пробует кровь вампира, вампир может даровать ему отблеск своей силы. Эти смертные называются гули. Они наслаждаются ограниченным доступом к некоторым преимуществам Сородичей. У них быстро заживают раны, они не стареют и обладают внушительной физической силой. Они даже могут пользоваться некоторыми Дисциплинами. Однако у этих подарков есть обратная сторона; они полностью зависят от Витэ Сородича. Если гуль не принимает её в течение месяца, он теряет все способности, как будто их никогда не было.

Это огромное преимущество для Сородичей – мощный инструмент, чтобы склонить смертных к Кровным узам – а также чтобы они помогали поддерживать Маскарад. Гули – верные и полезные слуги; их способность свободно ходить при свете дня заставляет многих Сородичей использовать для поддержания интереса к жизни или для наблюдения.

Многие города считают гулей необходимой ношей. Некоторые Князья тайно создают гулей, поскольку статус их весьма спорный.

Во многих городах гулей даже приглашают в Элизиум. Обычно гуля считают более важным, чем обычный смертный, но менее, чем Сородич. Проступки и преступления против гулей обычно допускаются, а гулям вменяется в обязанность уважать «вышестоящих». Многие города рассматривают убийство или урон гулю как атаку на убежище, поскольку старые Сородичи считают гуля ценным имуществом.

На уровне личностей, Сородичи отчаянно защищают своих гулей. Даже повелитель со склонностью к насилию будет яростно оберегать гуля. В конце концов, гули – это вложение Витэ, единственной, что заставляет вампиров вставать после сна. Подпольная инициатива в Картианском движении – Анти-Обструкционистская Армия – посвятила себя уменьшению вмешательства Сородичей в дела людей.

Как правило, это означает устранение тех Сородичей, у которых много гулей.

Само Движение официально отрещивается от этой философии, но не предпринимает решительных действий по искоренению её из своих рядов.

Вы можете найти полные правила для гулей, в том числе принципы создания такого персонажа, на стр. 290. Создание гуля требует одно очко Витэ и очко Силы воли. Впоследствии гуль нуждается в Витэ каждый месяц, но Силы воли больше не требуется.

Гуль как верный друг

Слуги гули используют слегка изменённую версию Преимущества Верного Друга (стр.123). согласно определению, слуги гули изначально более компетентны, чем их смертные конкуренты. Используйте правила для Верного друга, чтобы создать слугу гуля, но добавьте точку Дисциплины повелителя для создания Верного друга с одной или двумя точками, две – с тремя-четырьмя, и три – для гуля с пятью точками.

Диаблери

Диаблери, иногда называемое Амарантом, это акт убийства другого Сородича и поглощения его души. Диаблери считается каннибализмом, оно запрещено даже в самых незаконных городах. Только отдельные группы вне ковенантов практикуют диаблери, и ковенанты отрекаются от таких последователей.

Чтобы совершить диаблери, вампир должен пить из жертвы, пока не наступит её Окончательная Смерть. Когда у жертвы вампира заканчивается Витэ, каждое очко, которое в другом случае было бы заработано, становится очком летального урона. Как только карта Здоровья жертвы заполнена отягчённым уроном, сама душа противится таким страданиям, и наступает Окончательная смерть.

В этом случае, игрок убийцы тратит очко Силы воли и бросает Силу + Решимость. Мощь может добавить кубик к броску; Сила воли – нет. Убийца может продолжить бросать кости, каждый раз тратя очко Силы воли, чтобы число успехов было равно числу точек Силы Крови жертвы. Как только это происходит, диаблери закончено. Если вампир не заканчивает броски, или у него заканчивается Сила воли, диаблери не приносит ему никакой пользы, и он не может попробовать ещё раз

Убийца сразу получает одно очко Опыта за точку Силы крови жертвы. Эти очки Опыта нельзя использовать никаким иным образом, кроме как для покупки точек Силы Крови. Если их не хватает, чтобы купить точку, их можно сохранить. Также, убийца получает точку в Дисциплине, в которой жертва имела более высокий, чем он, уровень. Если все его Дисциплины равны или выше Дисциплин жертвы, убийца получает точку в Навыке, который был у жертвы.

Диаблери – это всегда переломный момент, независимо от уровня Человечности вампира. Сам акт ощущается отвратительным. Во время и после акта диаблери убийца чувствует себя грязным и неправильным. Иногда он слышит голос жертвы в своём сознании, как наказание за преступление. Большинство Сородичей в какой-то момент своего Реквиема так или иначе убьют человека, но Амарант – это намного больше, чем лишение жизни:

Это сознательное разрушение души. В то время как современный светский разум часто сомневается в существовании души, диаблерист всегда знает, что она есть. Диаблери вызывает Осквернённое Состояние (см стр.306).

Зависимость от Даблери

Даблери, несмотря на свою извращенную природу – это пик удовольствия, которое может испытать вампир. Ощущения и получаемое могущество могут вызвать привыкание. Не бросайте кости, чтобы сопротивляться зависимости; она появляется автоматически.

Чтобы противиться реальной возможности совершить Амарант, бросьте Решимость + Самообладание, со штрафом, равным точкам Силы крови предполагаемой жертвы. При неудаче вы впадаете в Состояние Постоянной Зависимости (см стр.301).

Проклятия Малые и Большие

Сородичи получают множество преимуществ, но их Реквием - не благой дар. Вампиры страдают от многочисленных проклятий. «Великих проклятий» боятся все: огня, солнечного света и кола вбитого в сердце. Через некоторое время после Обращения, на них ложится и вес кланового проклятия. Зверь толкает их на тропу насилия. Торпор утаскивает в долгую дрему. Годы идут, человеческого в Сородичах становится всё меньше, и тогда они приобретают иные, уникальные проклятия.

Боль Чистоты: Солнечный Свет

Солнечный свет воплощает истину и честность. Он означает способность видеть сквозь обманчивую тьму, в которой существуют Сородичи. Это не всегда мгновенная смерть, но плоть Сородича горит. Ланкеа эт Санктум говорят - это суд божий, поэтому мощные и особо чудовищные вампиры горят быстрее и жарче, нежели молодые и человеческие Сородичи. Повреждения получаемые быстро, выглядят как обычное горение плоти - она запекается, обугливается и дымится. Медленно появляющиеся ранения - скорее похожи на разложение, плоть попросту отслаивается.

Когда солнечный свет попадает на Сородича, его лучи разлагают и сжигают его плоть. Человечностью определяется насколько сильно горение, а Силой Крови интенсивность повреждений. Детали вы можете найти в таблице ниже. Сверьтесь со шкалой Человечности, чтобы определить тип и количество получаемого урона, и по Силе Крови определите, через какой временной интервал этот урон будет наноситься. Например, вампир с Человечностью 5, Силой Крови 3 будет получать три летальных повреждения каждую минуту воздействия света.

Обратите внимание, что при высоких значениях Силы Крови, урон может наноситься несколько раз за ход. Так при Человечности 5, Силе Крови 8 вампир в ход получит девять очков летальных повреждений.

Персонаж может избежать урона, только полностью скрывшись от солнечных лучей. Если он не покрыл только, например, глаза, чтобы добежать до укрытия, его Сила Крови считается на единицу ниже.

Точки Человечности	Тип урона
7-10	1 летальный
6	2 летальных
5	3 летальных
4	1 аггравированный

3	2 аггравированных
2	3 аггравированных
1	4 аггравированных
0	5 аггравированных

Точки Силы Крови	Частота урона
0	-
1-2	Десять минут
3-4	Одна минута
4-5	Один раунд
6-7	2х / раунд
8-9	3х / раунд
10	5х / раунд

Боль Знания: Огонь

Огонь олицетворяет господство человека над природой, и умение манипулировать средой, как своим инструментом. Этот человеческий символический инструмент способен разрушить плоть Сородича, как ничто иное. Колдовской Круг считает, что огонь обжигает Сородича в назидание, напоминая ему, откуда он и куда никогда не вернётся. Большинство Сородичей просто знают, это - Окончательная Смерть через несколько мгновений и избегают огня любой ценой.

Огонь автоматически за ход наносит аггравированный урон (броска атаки не требуется). Чем больше пламя, тем больше причиняемый им вред. Чем жарче пламя, тем ужасней раны. Смертные получают только летальные повреждения. Каждый ход вампир может обратить количество урона равное его очкам Сопротивления из аггравированного в летальный.

Размер пламени	Урон
Факел	1
Костёр	2
Инферно	3

Интенсивность Огня	Модификатор урона
Свеча (ожоги первой степени)	-
Факел (ожоги второй степени)	+1
Газовая горелка (ожоги третьей степени)	+2
Химический огонь/расплавленный металл	+3

Клановые Проклятия

Все кланы связаны с определёнными Дисциплинами. Они дают им преимущества, обладать которыми другие не могут. С другой стороны, у каждого клана есть проклятие - аспект, которому подвержен только этот род.

Клановые проклятия не воздействуют на вампира, пока он не упадёт до шестого очка Человечности. Но и не отступят, если Сородич вновь получит седьмое очко - они останутся с ним на весь Реквием.

Дэва: Проклятие Распутства

Дэвы погружаются в мир смертных, но он не только кормит, он их подчиняет. Когда Дэва выбирает себе сосуд, она становится им одержима. Выпьешь из смертного в первый раз - всё в порядке. Второй и последующие из того же источника - бросьте Человечность.

Провал вызывает Постоянное Состояние Зависимый (стр. 302) к смертному. Состояние исчезает только со смертью человека. Именно поэтому, Дэва часто потрясаяще распутны, или обзаводятся огромными гаремами и стадами.

Гангрел: Проклятие Дикости

Зверь Гангрела всегда близок. Они могут сотрудничать с дьяволом внутри себя, но бороться с ним чрезвычайно трудно. Весь запас кубиков Гангрела на сопротивление безумию ограничен очками Человечности. Эта слабость не затрагивает запас кубиков на седлание волны.

Мекет: Проклятие Мрака

Кровь Мекетов - это кровь теней. Их Реквием состоит из тайн и символизма. Именно поэтому, каждый Мекет страдает от проклятия, которое не привязывается к переломному моменту.

Когда Человечность Сородича опускается до 6, выберите проклятие (стр. 108). Это проклятие засчитывается как одно из трёх возможных для вампира, поэтому Мекет хуже справляется с отчуждением (деградацией). К тому же, Человечность Мекета считается на одно очко ниже для всех основанных на Человечности проклятий (включая солнечный свет и торпор).

Носферату: Проклятие Одиночества

Носферату воплощают страх, отвращение и прочие неприятные чувства. Некоторые из них - бесчеловечно уродливы. У некоторых взгляд, заставляющий людей чувствовать себя не в своей тарелке. У каждого Носферату есть стена на пути нормальных отношений.

Когда Призрак имеет дело с людьми, его Человечность считается на два очка ниже для определения социального штрафа, и любой провал броска Внушительности или Манипуляции считается драматическим. Это проклятие не затрагивает действия с Парагоном и Сородичами.

Вентру: Проклятие Безразличности

Вентру уверены в себе. А почему бы и нет? Они превосходят всех на голову. Такое отношение часто приносит проблемы Лордам, потому что они относятся ко всем вокруг как к вещам.

При создании Вентру, прикрепите его первый Пробный Камень к седьмому очку Человечности. При первой потере Человечности, когда вступит в силу проклятье, Камень исчезает. Новые пробные камни могут быть закреплены к очкам Человечности с шестого по второй.

Безумие

Иногда Зверь нетерпелив. Когда вампиру грозит опасность или голод, он толкает его ответить мгновенно и крайне резко, что зачастую означает пропитанное кровью безумие. Безумие приходит по разным причинам, но всегда предлагает одно - решить проблему любым путём.

Сталкиваясь с достаточно сильным раздражителем, вампир рискует потерять контроль над Зверем. Временно он может удерживать его внутри, но, в конце концов, вампиру придётся столкнуться со своим монстром. Тогда либо вампир повергнет его, либо Зверь заставит Сородича сражаться, кормиться или бежать.

Вампир в безумии может использовать ауру хищника, но не контролирует это.

Кто правит?

Хотя вампир не контролирует себя в безумии, нет причин забирать контроль над персонажем у игрока. Пусть игрок отыгрывает безумие. И если с отыгрышем игрока или Рассказчика есть проблемы, поговорите об этом после игры и постарайтесь найти компромисс.

Сопротивление Безумию

Для сопротивления Зверю бросьте Решительность + Самообладание. Проверьте, есть ли штрафы или бонусы зависящие от обстоятельств. Рассказчику рекомендуется придумывать новые модификаторы, чтобы отразить напряженность сцены. К примеру, если соперник вампира насмехается над ним каждый раз как встречает, это обстоятельство может дать дополнительный штраф на бросок -1 кубик. Сопротивление безумию - рефлексивное действие.

Драматический провал на этом броске приводит к безумию, которое персонаж не может прервать пока не достигнет переломного момента. Если Зверь получил желаемое, выберите новую цель. Провал означает, что персонаж впал в безумие. Успех - он одолел Зверя, но получил Состояние Взвинченный (стр. 307). Исключительный успех означает, что вампир не только одолел Зверя, но и восстановил очко потраченной Воли и всю Волю, что он потратил борясь со Зверем на протяжении сцены. Когда персонаж впадает в безумие, получите Такт. Как и другие Такты, этот можно получить только в драматичных ситуациях имеющих последствия.

Трата Воли не добавляет трёх дополнительных кубиков к броску на сопротивление безумию. Воля имеет иной эффект. Очко Воли на ход удерживает Зверя. Вампир заметно сражается с безумием. Он рычит, шипит, швыряет вещи или пытается убежать. Но он всё ещё держится. Тем не менее, Зверь всё ещё не отступил. Как только вампир перестаёт тратить Волю, бросьте как обычно Решительность+ Самообладание и возьмите дополнительный кубик за каждую потраченную Волю. Так, если вы тратите четыре очка Воли персонажа, чтобы четыре хода сопротивляться безумию, на пятый ход бросьте Решительность + Самообладание +4.

Безумие

Впав в безумие, определите, чего желает Зверь. Он хочет убежать? Наказать того, кто оскорбил его хозяина? Хочет крови? Как правило, безумие прекращается, когда желаемое

произойдёт. Некоторые Кольца и Практики могут прервать безумие и раньше. Если персонаж впадает в торпор - безумие завершается.

Пробный Камень может вывести Сородича из безумия социальной проверкой с количеством успехов равным утроенной Силе Крови вампира. Парагон может совершать одну проверку в ход.

Так, вампиру с Силой Крови 4 понадобится 12 успехов сделанных Парагоном, чтобы выйти из безумия. За это время Сородич может причинить серьёзные проблемы себе и окружающим.

В безумии вампир становится сильнее, быстрее и крепче. Зверь наделяет его ужасающей физической мощью. Сила Крови вампира добавляется к любым проверкам и сопротивлению по Силе, Ловкости и Выносливости (но очков Здоровья больше не становится).

Любые штрафы из-за ранений игнорируются. Вампир может схватить и укусить одним мгновенным действием - он алчно терзает свою жертву. Успехи на броске Силы + Рукопашного боя при захвате, засчитываются как летальные повреждения, и вампир сразу же получает очко Вите из жертвы.

Если какой-либо персонаж пытается изменить поведение вампира наперекор желанию его Зверя (через социальное взаимодействие или Дисциплины) - все попытки потерпят неудачу.

Suggested Modifiers Here are some of the general modifiers that could influence frenzy. Under the right circumstances, any of these things could be a provocation to frenzy.	
Провокация или обстоятельства	Модификатор
Погибший друг	-2
Погибший возлюбленный	-4
Уничтожение важной собственности	-1
Уничтожение незначительной собственности	+1
Ожидаемая провокация	+1
Голоден (4 или менее Витэ)	-2
Раненый друг	-1
Раненый возлюбленный	-2
Внутри горящего здания	-4
Оскорбление от вышестоящего	-1
Оскорбление от нижестоящего	-2
На территории Элизимуа	+2
Провокация была от Парагона	+2
Публично заклеимлён	-2
Видеть пустячную открытую рану	+1
Увидеть серьёзную открытую рану	-1
Небольшой огонь (факел)	-2
Изголодавшийся (2 и менее Витэ)	-4
Солнечный свет (наносящий аггравированный урон)	-3
Солнечный свет (наносящий поверхностный урон)	+2
Солнечный свет (наносящий летальный урон)	-1
Внезапная провокация	-1
Ранение (любое)	-1
Ранение в последние три квадрата Здоровья	-3

Однако, он может отвлечь внимание Зверя к другой подобной цели. К примеру, Вероника отдаётся Зверю из-за голода и бросается на Элспет, а Элспет применяет Доминирование, заставляя атаковать Доминика вместо неё.

В безумии вампир сделает всё, чтобы удовлетворить желание Зверя. И делает это Быстро, грубо и не обращая внимания на последствия. Если кто-то стоит на пути, его швырнут в сторону или вырубят. Если Зверь голоден, вампир укусит того, кто ближе.

Несмотря на это, Зверь не глуп. Он будет совершать то, что сделал бы яростный, ужасающий и голодный хищник, и воспользуется аурой хищника, если это поможет ему насытиться.

Совершение любых действий противоречащих желанию Зверя требует траты очка Воли на ход.

Бешеная курица

Потеря контроля вампиром может оказаться фатальной или, как минимум, неприемлемой в обществе, но с другой стороны это преимущество нападения первым. Если одновременно несколько персонажей используют Волю для противостояния Зверю, первый сорвавшийся получит наибольшую выгоду. Когда какой-либо персонаж впадает в безумие, любые другие персонажи в этой сцене сопротивляющиеся Зверю, при впадении в безумие получают бонус к физическим действиям равный только половине очков Силе Крови. Сородич не получит штраф, если сразу отдастся во власть Зверю или оседлает волну.

Оседлать волну

Некоторые Сородичи решают накинуть на Зверя узду, чтобы править этой чудовищной силой. Это рискованно, но и выгода велика. Эту технику называют "седланием волны безумия".

Чтобы оседлать волну, потратьте очко Воли и совершите обычный бросок сопротивления Решительность + Самообладание. Воля не даёт бонуса к броску. Успех удерживает безумие на ход, как если бы вы тратили Волю для сопротивления Зверю. Так можно продолжать, пока бросок не будет провален, пока не кончится Воля или пока не накопится пять успехов. Любой провал на этих бросках считается драматическим.

Когда вампир набирает пять успехов, он оседлал волну. Это состояние идентично безумию, со всеми обычными вытекающими преимуществами. Но с самого начала вы можете выбрать конкретную цель и желание Зверя. Это желание не должно противоречить провокации. Например, если Виктория впадёт в безумия из-за голодания, она может выбрать убийство Доминика вместо осушения.

Обычно Зверь в безумии не заставит хозяина совершить диablerи. Но при седлании волны вполне можно выбрать диablerи желанием Зверя.

Торпор

Со временем, от сильных ран, в результате ограничений питания или голода, Сородич может впасть в вековой сон - торпор. Этот холодный и мёртвый сон равняет молодых и древних, со временем ослабляя кровь и пробуждая старейшин молодыми и обновлёнными.

Когда Сородич впадает в торпор, он выглядит мёртвым. Кожа истончается, плоть ссыхается, жидкости испаряются. Суставы деревенеют, а верхний слой тканей превращается в бледную, пепельную пыль. В дрёме вампир переживает странные, бессмысленные видения, которые заставляют его разум оставаться активным. Обычно это означает, что

вампиры готовы адаптироваться к новому миру. Иногда же всё идёт не так гладко, он просыпается новой личностью, или, реже, с искажёнными воспоминаниями о прошлом.

В первый день торпора, вампир подсознательно тратит Витэ, чтобы залечить все имеющиеся раны. Если после траты всего Витэ в последних трёх клетках Здоровья есть раны, то при определении продолжительности дрёмы Человечность вампира считается на очко ниже. За каждые двадцать пять лет торпора вампир теряет очко Силы Крови.

Используйте следующую таблицу, чтобы определить длительность торпора. Умножьте базовую длительность (на основе Человечности) на Силу Крови. По прошествии этого времени в торпоре, вампир может пробудиться. Расчёт не точен, торпор может быть дольше или короче на четверть. А так же, вампир с Силой Крови на два больше, может скормить очко Витэ и пробудить Сородича из торпора (с обычным риском уз крови и привыкания). Это можно сделать в любой момент.

Человечность	Базовая продолжительность торпора
9-10	Одна ночь
8-9	Две ночи
6-7	Одна неделя
5	Один месяц
4	Один год
3	Пять лет
2	Десять лет
1	50 лет
0	100 лет

Некоторые редкие родословные, по слухам, знают потаённые секреты торпора. Они утверждают, что говорили с объятами муками торпора. Они клянутся, что могут извлечь из видений торпора потустороннее знание о царстве мёртвых. Они полагают, что душа Сородича странствует по иному миру вместе с призраками истории и возвращается со скрытой информацией. Естественно, ни одно утверждение не подтверждено. Некоторые Сородичи плюют на рассказы предсказателей, а другие правители делают их главными советниками.

Кол в сердце

Когда деревянный кол пронзает сердце Сородича, вампир сразу же впадает в торпор. В отличие от обычного торпора, Сородич пробуждается сразу после удаления кола, но не раньше. Чтобы попасть в сердце, бросок атаки совершается со штрафом -3 кубика после вычета Защиты. Если атака нанесла пять очков повреждений - кол пронзил сердце.

Человечность

Сородичи - не люди. Были когда-то, но теперь они нечто иное. Тем не менее, чтобы походить на смертных, сливаться со стадом, Сородичу нужно понимать жизнь смертных.

Человечность и отражает это понимание. Вампиры поддерживающие высокое значение Человечности живут со смертными бок о бок и вполне могут с ними взаимодействовать. Сородичи с низкой Человечностью становятся отстранёнными и чуждыми, они забывают, кем они были, и что важнее, на кого они охотятся.

Для некоторых Сородичей Человечность становится медленным падением. Это трагедия, заканчивающаяся превращением в чудовище и разрушением. Для других - это

постоянная борьба, чтобы не утратить связь и не забыть. Большинство Сородичей находят ту нишу Человечности, которая им подходит, определившись с близостью к миру живых.

Человечность заменяет Целостность в системе Мира Тьмы или Хроник Бога-Машины. Обращенные смертные заменяют Целостность Человечностью и начинают с семью очками (вне зависимости от бывшей Целостности). Эти шкалы взаимозаменяемы. К примеру, если эффект Дисциплины основан на шкале Человечности, Целостность послужит ей заменой для смертного персонажа.

Шкала Человечности

Человечность переставлена шкалой от нуля до десяти. Персонажи игры **"Вампир: Реквием"** начинают с семью очками. Более высокое значение возможно, но его сложно поддерживать.

Человечность отражается на поведении и внешности. Падение делает персонажа всё менее похожим на смертных вокруг. Он всё больше становится монстром, нацеленным на выживание, вместо соблюдения социальных норм стада. Чаще это проявляется в виде равнодушия и замкнутости. Персонаж просто больше не связан человеческими нормами и поведением. Это всего лишь рекомендации, только вам решать, как показать путь, который прошёл ваш персонаж. Ниже перечислены некоторые социальные модификаторы. Они применимы к броскам в отношении людей. На Манипулирование человеком для питания, в сочетании с Обманом или устрашением через Запугивание это не влияет. Но на попытки понять эмоциональное состояние человека через Эмпатию - вполне. Обратите внимание, что штрафы работают и с Парагоном. Бесчеловечным вампирам взаимодействовать с людьми очень трудно или это вообще не стоит потраченного времени.

Аскетичный (Человечность 9-10): Те редкие вампиры, что обладают столь высокой степенью Человечности, изо всех сил стараются погрузиться в дела смертных и подходят к питанию очень сознательно. Сородич уравновешен и уверен в своих деяниях, он эксперты в том, как люди ведут себя, чувствуют и думают. Он думает и мыслит так же как и они. Сородич становится образцовым, идеальным человеком. Получите +2 ко всем броскам, касающимся отношений со смертными.

Гуманный (Человечность 7-8): Вампир с таким значением либо отлично поддерживает свою связь с миром людей, либо новичок в Пляске Смерти. Ему не составляет труда смешаться с людьми. Он ясно помнит, какова она, смертная жизнь. Помнит вкус пищи. Помнит, как пот катился по коже. Он переживает за тех, кому причинил боль он или его Сородичи.

Уравновешенный (Человечность 5-6): На данном этапе, он уже бывалый. Большинство неонатов и некоторые ансилла оказываются на этом уровне. Он уже видел боль и мучения смертных как следствие своей природы, и начал принимать все это как часть своего существования. Он все еще не имеет проблем в отношениях со смертными; просто он понимает, что больше никогда не станет таким же. Он эгоистичен, и ложь – его вторая натура. Его кожа имеет едва различимый бледный оттенок. Добавьте штраф -1 ко всем броскам, касающимся отношений со смертными.

Искушённый (Человечность 4): Искушённый вампир видел больше смерти и разрушений, чем смертные за всю свою жизнь. Данный уровень Человечности присущ большинству ансилла. Еще не шальной убийца, но вампир на этом уровне отнимает жизни, понимая, что возможно, сделает это снова, ради собственного выживания. Он видит смертных хрупкими и недолговечными. Он расчетлив и хитер, его разум просчитывает

последствия. Это сказывается на его поведении. Например, он может избежать общения ранним утром, чтобы не попасть в пробку по дороге домой. Добавьте штраф -2 ко всем броскам, касающимся отношений со смертными.

Бесчувственный (Человечность 3): На данном уровне ожесточившийся вампир придерживается циничного и пресыщенного взгляда на мир. Он переступит через любого ради выживания. Эта степень Человечности характерна для большинства старейшин. Обычно он пойдет долгим, но безопасным путем. Он убьет свидетелей прежде, чем они рискнут убежать. К этому моменту низкая Человечность берет свое: вампир выглядит мертвенно-бледно или болезненно. Данная внешность не выглядит противостоительно сама по себе, но люди все же чувствуют себя некомфортно. Добавьте штраф -3 ко всем броскам, касающимся отношений со смертными.

Чудовищный (Человечность 2): В чудовищном вампире едва узнается человек, если он сам не прилагает усилий, пользуясь Румянцем жизни. Он выглядит ходячим трупом с иссохшей плотью, натянутой поверх костей и с тусклым красным огоньком в глазах. Он вспыльчивый, эгоистичный до предела, и убьет, не раздумывая, ради незначительных интересов и сиюминутной прихоти. Он не просто имеет сложности в общении с людьми, он не желает иметь ничего общего с ними. Большинство смертных в его жизни - это слуги и скот для питания, воспринимаемые в лучшем случае просто как ресурс. Добавьте штраф -5 ко всем броскам, касающимся отношений со смертными.

Звероподобный (Человечность 1): Вампир, столь близкий к своему Зверю, существует в состоянии звереподобного стоицизма. Он может говорить и общаться как любой другой, но не делает это бесцельно. Слова – лишь орудие для охоты. Каждое действие приближает к следующей жертве. Ничто, кроме крови, не стоит его времени. Хотя он может поддерживать фальшивую человечность, его не беспокоят такие пустяки, так что он выглядит как труп, статуя или жуткая кукла. Толпа расступается, когда он проходит сквозь неё; его внешность либо пугает, либо вызывает осторожную почтительность. Ваш персонаж не может иметь отношений со смертными. Любое взаимодействие - бросок удачи.

Драугр (Человечность 0): Персонаж, достигший нулевой Человечности, становится драугром, проигравшим Зверю. Он становится угрозой, более не способной взаимодействовать с обществом: ни со смертными ни с Сородичами. Для драугра нет ничего святого, он с легкостью нарушит Традиции. Драугр навсегда потерян в чудовищности своей природы, и только по самым туманным слухам его возможно вернуть. В большинстве городов, власти убивают драугров немедленно и без колебаний.

Некоторые драугры – осторожные хищники и действуют скрытно, со звериной расчетливостью, или следуя ритуальному поведению их прежней жизни. Например, падший Мехет может устраивать умные засады и спать в старой библиотеке, гнездясь среди истлевших книг, которые он уже не способен прочесть.

Переломные моменты

Переломные моменты - это события и опыт в Реквиеме вампира, которые могут стать причиной к отчуждённости. Каждый раз, когда он оказывается в переломном моменте, следует бросок на отчуждённость. Чтобы событие являлось переломным моментом, оно должно соответствовать уровню Человечности вампира или быть ниже его. Например, если Человечность равна 5, то он рискует получить переломный момент, совершив убийство (переломный момент Человечности 3), но не получит, если отвергнут человеком (переломный момент Человечности 8).

Перечисленные переломные моменты - лишь примеры. На усмотрение Рассказчика добавляйте переломные моменты или сдвиньте вверх или вниз существующие исходя из ситуации. Как правило, чем более личное событие, тем ниже уровень переломного момента. Если событие дистанцировано от персонажа, или предотвратить он его не мог, уровень Человечности события должен быть выше. Многое из перечисленного отражает бытие вампира. Например, наблюдение за смертными принимающими пищу напомнит вампиру, что эта еда его больше не насыщает, и что Проклятому это больше не испытать.

Многие переломные моменты предполагают контакт с человеком. Это предполагает взаимодействие, в основном, в устной форме. Хотя общение может быть и неприятным, оно обязательно должно быть с человеком по природе и иметь смысл. Напасть, выпить и убежать - не общение. Так же как и пытки заключенного в вашем логове гуля неугодного вам Сородича. Но вот если вы решите покормить гуля или найти с ним вместе покинутое убежище на ночь, это уже другой разговор. Помните, что время без сознания, проведенное в торпоре не считается временем без общения с людьми. Торпор переломный момент сам по себе.

В торпоре переломные моменты не происходят. По решению Рассказчика, найденное упоминание о пропущенном переломном моменте может вести к броску на отчуждение, но такие случаи редки, так как торпор готовит разум вампира к восприятию нового мира после пробуждения.

Примеры переломных моментов	
Человечность 10 (пять костей) Ночь без контакта с людьми. Ложь в защиту Маскарада. Потратить больше 1 Витэ за ночь.	Человечность 5 (три кости) Провести две недели без контакта с людьми. Достигнуть Силы Крови 3. Смерть члена смертной семьи. Вступить в ковенант с целью получить Статус в нем.
Человечность 9 (пять костей) Смотреть, как питаются люди. Применить сверхъестественную способность. Кормиться от нежелающего или незнающего. Изменить поведение кого-либо с помощью Дисциплины. Провести час под солнцем.	Человечность 4 (две кости) Насилие в порыве страсти. Провести год или больше в торпоре. Выжить в течении века. Случайное убийство.
Человечность 8 (четыре кости) Создать гуля. Быть отвергнутым человеком. Оседлать волну безумия. Лишить кого-то воли с помощью Дисциплины. Провести большую часть дня под солнцем.	Человечность 3 (две кости) Месяц без контакта с людьми. Достигнуть Силы Крови 6. Смерть смертного супруга или ребенка. Убийство в порыве страсти.
Человечность 7 (четыре кости)	Человечность 2 (одна кость) Провести год без контактов с людьми. Предумышленное убийство. Увидеть культуру, которая не существовала

Провести неделю без контакта с людьми. Пережить что-то, что отправило бы смертного в больницу. Навредить кому-либо ради крови. Человечность 6 (три кости) Пасть в торпор. Кормиться от ребенка. Прочесть свой некролог. Пережить автокатастрофу или схожую физическую травму.	при вашей жизни. Просуществовать 500 лет. Создание ревенанта. Человечность 1 (Бросок шанса) Десятилетие активности без контакта с людьми. Чудовищное или массовое убийство. Убийство своего Парагона.
---	--

Отчужденность

По достижении переломного момента персонаж рискует отчужденностью - потерей точки Человечности. Для сопротивления отчужденности используется бросок с запасом костей равному уровню переломного момента. Если персонаж имеет Парагонов, он получает дополнительные кости. На этот бросок нельзя потратить Силу Воли. Столкнувшись с переломным моментом, он получает Такт.

Результаты броска

Критический провал: Персонаж не только теряет Человечность, но рассматривает переломный момент, как нечто несущественное. В дополнение к потере точки Человечности, получает Состояние: Пресыщенный (Jaded Condition).

Провал: Ваш персонаж отпускает некоторые из своих смертных привязанностей и продвигается к чудовищности. В дополнение к потере точки Человечности, он получает Состояние: Дикий, Соперничающий или Распутный (Bestial, Competitive or Wanton Condition), наслаждаясь своим эгоизмом.

Успех: Ваш персонаж держится за клочок эмпатии, несмотря на желание отпустить. Он не теряет Человечности, но получает Состояние: Дикий, Соперничающий или Распутный, так как его тёмная природа старается перетянуть его на свою сторону.

Исключительный успех: Персонаж не только сохраняет свою Человечность, он выходит из конфликтной ситуации с новыми силами. Он получает Состояние: Воодушевленный (Inspired Condition). Воодушевление относится к его новообретенной близости к смертным.

Предлагаемые модификаторы к броскам отчуждения:	
Связь с Парагоном	+2
Множественные связи с Парагонами	+3
Не имеет Парагона	-2
Защищает свой Маскарад	-1
я	+1

Проклятия

Когда Сородичи достигают определённого момента в своей отчуждённости, они могут направить свою чудовищность вовнутрь, наращивая душевные шрамы поверх своих эмоциональных ран. Когда персонаж теряет Человечность, он может взять проклятье и Такт. Если он поступает так, то более не способен потерять Человечность от того же самого переломного момента. Однако, каждое проклятье добавляет штраф –1 на дальнейшие броски на отчужденность.

Персонаж может иметь не более трех проклятий. Вы можете выбрать из примеров, или создать новые. Как правило, большинство проклятий используют в своей механике Человечность, но могут касаться Витэ или причинять поверхностный урон. Иногда они используют инвертированную шкалу Человечности (10 – Человечность). Многие проклятья провоцируют безумие. Сопротивление безумию, спровоцированному проклятием, вампир не может использовать больше костей, чем его значение Человечности.

Проклятие и ситуации которые оно затрагивает - выбор игрока, а не персонажа.

Колокола: Персонаж не выносит звука колоколов, они причиняют ему сильную боль. Это происходит только при действии настоящих колоколов, записи звуков боли не вызывают. За каждую минуту, проведенную под звук колоколов, наносится поверхностный урон, равный броску (10 – Человечность) и провоцируется безумие. У некоторых вампиров данное проклятье касается гимнов, а не колоколов.

Кровь нежелающего: Персонажа не насыщает кровь от нежелающих укуса или незнающих о нём. Когда питаетесь от нежелающего сосуда, вы не получаете насыщения от нескольких первых Витэ. Количество такого Витэ равно (10 – Человечность).

Перекрестки: Персонаж сбивается с толку, когда сознательно пересекает перекресток. До конца сцены все запасы костей на броски ограничены значением Человечности.

Лицо голода: Когда персонаж голоден, это отражается на его лице и коже. Глаза краснеют, кожа на лице натягивается. Он выглядит в точности как труп. Когда Витэ опускается ниже 5, все Социальные броски ограничены значением Человечности. Также Человечностью ограничивается максимум костей на сопротивление безумию от голода.

Могильная земля: Персонаж связан с землей с места своей смерти. Если он не спит рядом хотя бы с горстью этой земли, то следующую ночь все запасы костей ограничены Человечностью.

Ненавидимый Зверьми: Животные ненавидят вашего персонажа. Они щетинятся, рычат, шипят и т.д. Любые попытки взаимодействовать с животными с помощью Знания Животных или Анимализма получают штраф (10 – Человечность).

Святой день: Один день на недели для вашего персонажа является святым. Он не может сопротивляться дневному сну и не может пробудиться днем, пока не получит урон, равный 10 – Человечность.

Приглашение: Персонаж не может войти чей-либо дом без приглашения. Если он это делает, получает поверхностный урон, равный (10 – Человечность). Он не может излечить этот урон, пока не выйдет наружу.

Открытые раны: Раны персонажа остаются открытыми, пока он не поспит. Он может излечить урон с помощью Витэ, но раны закроются только после дневного сна.

Проклятье чистоты: Чистые сердцем являются для персонажа предельно отталкивающими. Любое касание к смертному с Целостностью 8 и выше наносит вампиру (10 – Человечность) поверхностного урона.

Крысиный Король/Королева: Персонаж привлекает паразитов. Он постоянно окружён крысами, мухами, тараканами или другими вредными тварями. У смертных это вызывает дискомфорт и отвращение, приводя к провалам любых социальных бросков кроме бросков на Запугивание. Потратив пункт Силы Воли, вампир может отослать паразитов прочь на число минут, равное Человечности.

Отвращение: Некий предмет вызывает в персонаже омерзение. Выберите предмет при получении этого проклятья. Это должно быть что-то, что скорей всего будет во многих домах (например, чеснок, соль, розы, серебро). Он не может подойти ближе чем на (10 – Человечность) метров, не потратив Силу Воли. К тому же, если объект попадает в рану, то он наносит (10 – Человечность) поверхностного урона.

Символы: Символы веры и поклонения ослабляют персонажа. Когда он касается символа или действуют против кого-либо, размахивающего таким символом, его запасы костей ограничиваются точками Человечности.

Паутины: Паучьи паутины создают персонажу проблемы. Даже паутинка маленького паука останавливает вампира. Как только он коснулся паутины, вырваться можно лишь разорвав её, но при этом паутина считается для него предметом с Прочностью (10 – Человечность).

Преимущества

Эти Преимущества доступны персонажам-Сородичам. Если в требованиях упоминается ковенант, то для приобретения Преимущества потребуется хотя бы одно очко в соответствующем Статусе в Ковенанте. Если персонаж меняет или покидает ковенант, Преимущество не исчезает. Однако, некоторые ковенанты могут делиться секретами даже с бывшими членами. См. Приложение (стр.228) где указаны Преимущества специально для смертным и гулей в хронике Вампир:Реквием.

Неприкосновенность Преимуществ

Хотя Преимущества представляют собой то, что есть у вашего персонажа, они всё-таки – ресурсы внешние, функции для создания персонажа и расширения механики игры. Эти Преимущества часто представляют то, что может пропасть. Друг может быть убит; Наставник может потерять терпение и перестать делиться мудростью. Кроме того, хотя Преимущества могут отражать непостоянные грани вашего характера, точки Преимуществ не исчезают. В конце каждой главы, в которой ваш персонаж потерял Преимущество, вы можете заменить его другим.

Например, ваш персонаж обладает Верным другом •••, собакой, и сверхъестественное чудовище съело эту собаку в лесу. В конце главы у вас всё ещё есть три точки, на них вы можете купить Безопасное место (две точки), чтобы выразить желание вашего персонажа создать убежище от монстров, и, возможно, Чувство Направления (одна точка), чтобы ваш персонаж лучше ориентировался в лесу. Когда персонаж покидает своё Безопасное место, вы можете снова использовать эти две точки.

Заменяя Преимущество, думайте о том, чтобы это соответствовало истории. Покупайте новое Преимущество в течение главы, если возможно, и старайтесь создавать более глубокие связи, чем на одну-две точки.

По разрешению Рассказчика вы можете «обналичить» Преимущество и обменять его на Опыт. Это не способ купить Преимущество, воспользоваться его преимуществами, а потом

заменить на другое. Однако если Преимущество исчерпало себя и больше не подходит персонажу, вы можете снова использовать эти точки.

Такие Преимущества, как Амбидекстр, Эйдетическая память и некоторые Преимущества Боевых искусств отражают способности и знания вашего персонажа, и не могут быть обналичены или заменены. Однако, если Амбидекстр теряет левую руку...

Базовые Преимущества Сородичей

Обостренные чувства (•)

Эффекты: Вампир может видеть, ощущать и слышать в два раза дальше и точнее, чем обычный здоровый человек. Вкусовые и тактильные ощущения также обострены. Вампир может видеть в полной темноте. Может идентифицировать любой запах, вкус и т.д., который ощущал раньше; например, запах пота любовника, текстура редкой ткани, звук крика отдельного человека. Добавьте его Силу Крови к любому броску на чувства, включая броски с целью вспомнить и определить любые детали сенсорного восприятия.

Недостатки: Иногда его чувства перехлестывают через край. Каждый раз, как вы бросаете исключительный успех в ходах, относящихся к его чувствам, он получает Состояние Одержимости, но не Постоянное, а на число ночей, равное его успехам.

Алтарь (•••)

Требования: Статус • в Колдовском Круге

Эффекты: Ваш персонаж связан с мистическим кровавым алтарем. Возможно, он сам создал его, или это сделал ковенант. Рядом с Алтарем Аколиты могут использовать правила для командной работы (см стр.173) при совершении ритуалов Круак. Однако время, необходимое для совершения броска, удваивается, а изначально определяется самым низким значением Круак в группе. Это позволяет вампирам, не владеющим Круак, участвовать в ритуале. Персонажам не нужны точки в Круак, чтобы играть роль поддержки в Преимуществе Алтарь, однако удвойте время между бросками, если кто-то из участников не обладает точками Круак.

Недостатки: В отличие от многих Преимуществ, для использования этого нужно, чтобы минимум три персонажа им обладали. Каждый игрок дает одну точку Преимущества в общую сумму. Дополнительные персонажи могут приобрести точки Алтаря, но для использования преимуществ командной работы они должны вложить свои точки.

Помазанник (••)

Требования: Статус • в Ланцеа эт Санктум

Эффекты: Не все Посвященные – члены духовенства. Многие ведут светскую жизнь. Тот помазанник, на котором лежит проклятие Лонгина, способен зажигать сердца своим словом. Один раз за главу сделайте бросок Представительности + Экспрессии, обращаясь к толпе. Маленькая группа людей налагает -1 штраф, небольшая толпа -2 штрафа, большая -3 штрафа. Слушатели получают Вознесенное Состояние (см стр. 305).

Недостатки: Персонаж не может использовать это Преимущество на себе.

Ярость (•)

Требования: Нельзя обладать Преимуществами Беспощадности и Соблазнительности.

Эффекты: Зверь вашего персонажа в ипостаси Чудовища доминирует в его личности. Его угрозы всегда исполняются. Один его взгляд вызывает гнев и страх. Любые броски на призыв Зверя в ипостаси Чудовища получают модификацию 8-опять.

Недостатки: Ваш персонаж не может использовать 10-опять на любые броски, чтобы вызвать или противостоять двум другим ипостасям Зверя.

Атташе (•)

Требования: Статус • в Инвиктус

Эффекты: Как правило, Слуги выполняют пару функций, очерчиваемых ходами – они не дают доступ к другим Социальным Преимуществам. Однако, вампиры Инвиктус с этим Преимуществом имеют более преданных слуг. Каждый Слуга получает следующие Преимущества, в сумме равные Статусу вампира в Инвиктусе: Контакты, Ресурсы, Безопасное место в любой комбинации.

Недостатки: Хотя Инвиктус может получить доступ к этому Преимуществу, необходимо преодолеть промежуточные стадии. Это может быть задержка во времени, бюрократические препоны – или хотя бы неприятный телефонный разговор.

Ищейка (••)

Требования: Сообразительность •••

Эффекты: Ваш персонаж может различить тонкие оттенки крови по запаху, как будто уже пробовал её. Для применения своих вампирских чувств, чтобы найти кровь, проследить кровь и выяснить детали из крови, ему достаточно только запаха.

Какофония Ловкачей (от • до •••)

Требования: Статус • в Городе

Эффекты: Вы держите руку на пульсе теневой жизни Сородичей. Вы знаете коды и уловки, чтобы культура Сородичей процветала, несмотря на Маскарад. Каждый уровень Какофонии опирается на предыдущий. Это Преимущество позволяет персонажу понимать и отправлять послания через Какофонию.

Недостатки: Какофония – это не представления для зрителей, вы не можете просто смотреть и слушать, вы должны что-то давать взамен. Если ваш персонаж не передает слухи и сплетни хотя бы время от времени, он теряет доступ к остальной информации. Чтобы стать активной частью Какофонии, он должен поделиться какой-то ценной информацией.

Общая информация (•): Ваш персонаж может читать знаки, если видит их. При броске Интеллекта + Уличных знаний он может определить нужное ему сообщение. Он может определить и больше деталей, например, клан, ковенант, город и предпочитаемое стадо, но за каждую деталь отнимается –1 штраф. Дополнительные сведения идут на усмотрение Рассказчика. Если эта местность – часть чьей-то Кормушки, вы можете добавить их точки к вашему броску и определить то, что владелец не собирался рассказывать. Например, если в окрестностях довольно много бледных наркоманов, это может означать, что владелец Кормушки любит питаться от них.

Турист (••): Ваш персонаж в курсе всех частных объявлений, журнальных заметок, статей и газет, и узнает оттуда информацию о Сородичах. Когда бы новый Сородич ни приехал в город, ваш персонаж знает его любимые места и его основных союзников уже

через неделю. Используя Общую информацию, он может определить больше личных деталей из общих разговоров.

В шляпе (•••): Ваш персонаж пользуется уважением воровского сообщества. Он – уважаемый член Какофонии, и таким образом, ничто не происходит без его ведома. Он центр местной культуры и первая линия защиты от охотников на вампиров. Один раз за главу он может выбросить Сообразительность + Политику, за каждый успех он может задать Рассказчику один из вопросов по нынешнему положению дел в городе:

- У кого дела идут хорошо?
- У кого ситуация становится хуже?
- Где в городе Маскарад под угрозой?
- Кто из смертных близок к тому, чтобы раскрыть Сородича?
- Где лучшие места для кормления?

Когда вы действуете на основе этих ответов, исключительный успех считается за три успеха вместо пяти.

Картианская Тяга (•)

Требования: Статус • в Картианском движении

Эффект: Картианцы знают людей. Будучи ковенантом, который имеет тесные связи с людьми, они склонны создавать множество связей. Членство в Движении может стать преимуществом в этом. Каждый месяц вы получаете доступ к точкам Контактных, Союзников, Убежища и Стада, равным количеству точек вашего Картианского Статуса.

Недостатки: Эти Преимущества не ваши. Они очень быстро проходят. Вы не получите дом от Преимуществ Убежища, у вас будет место на пару дней. Каждое использование его – это услуга, и Движение рассчитывает, что его члены оплатят за эту услугу.

Когти Дьявола (•)

Требования: Изменение ••••

Эффект: Когти Гангрел смертоносны и ужасны; ваши же совершенно неестественны. Вампир позволяет своему Зверю выйти на свободу и разрешает ему наказывать окружающих. Это Преимущество работает, когда Когти вызваны Неестественным Аспектом в состоянии безумия. Когти приобретают модификацию оружия +0, и игнорируют любую броню, если она не создана Соппротивлением.

Недостатки: Вы можете использовать Когти Дьявола только в состоянии безумия или оседлав волну. Как только вы её приобрели, эта модификация становится обязательной – персонаж включает Когти Дьявола каждый раз, как впадает в безумие.

Близкая семья (•)

Эффект: Твой персонаж чувствует кровную связь глубже, чем большинство из его вида. Добавьте +1 ко всем бонусам кровной связи, и применяйте 8-опять на все броски, связанные с ней. Кроме того, считайте все отношения на шаг ближе, пользуясь кровной связью на расстоянии.

Недостатки: Когда вы ощущаете кровную связь, это очень сильное чувство. Каждый успешный бросок на неё лишает вашего персонажа возможности тратить Силу воли на бонусный кубик до конца сцены, из-за того, что вы немного дезориентированы.

Беспощадность (•)

Требования: Нельзя обладать Преимуществами Ярости и Соблазнительности

Эффекты: Ваш персонаж выпускает ипостась Соперник своего Зверя в каждом действии. Он вызывает желание подчиняться. Любые броски с целью вызвать ипостась Соперника получают модификацию 8-опять.

Недостатки: Ваш персонаж теряет модификацию 10-опять на две другие ипостаси своего Зверя.

Утонченный Вкус (•)

Эффекты: Ваш персонаж различает тонкие оттенки вкуса крови и Витэ. Любые броски на вкус крови имеют исключительный успех при трёх успехах вместо пяти (см стр.91).

Недостатки: Обладая этим Преимуществом, вы должны выбрать предпочитаемые черты сосуда, которые есть не больше, чем у десятой доли популяции. Это может быть цвет волос, группа крови, или даже наркотики в организме. При питании от любых других смертных вы не считаете первое очко Витэ, получаемое вместе с кровью, и ничто не насыщает вашего персонажа так, как предпочитаемый тип.

Сновидения (•)

Требования: Принадлежность к Мехет.

Эффекты: Кровь клана Мехет дарит вашему персонажу доступ к общей взаимосвязи, которую его разум не может до конца осознать. Однако иногда это даёт ему вспышки озарения и интуиции. Днём он видит сны о будущем, облеченные в неясные символы. Один раз за ночь, увидев кого-то нового или придя в незнакомое место, он может сделать бросок на Силу Крови. При успехе он может задать один вопрос Рассказчику или игроку этого персонажа. Отвечать можно только да, нет и может быть. Ответ на вопрос проясняет символы во сне вашего персонажа.

Недостатки: Это Преимущество можно использовать на каждого человека только единожды и только при первой встрече. Так что, если вы встречаете много новых людей, вам нужно выбрать, о ком из них были сны.

Принадлежность к династии (от • до •••)

Требования: Статус • в Клане

Эффекты: Ваш персонаж принадлежит к старой династии Сородичей. Клан и город знают о деяниях его семьи, и слухи о них часто опережают его. Каждый уровень этого Преимущества основывается на предыдущем.

Недостатки: Чтобы пользоваться преимуществами этого Преимущества, вам нужно объявить о своей принадлежности к династии. В некоторых кругах это принесёт больше проблем, чем пользы. В династии должно быть как минимум три представителя.

Ребёнок (•): Вас знают из-за вашей династии, но не считают заметной личностью, один раз за главу вы можете прибавить к Социальному броску Статус в Клане самого сильного члена династии вместо собственного Статуса.

Представитель (••): У вас есть власть и уважение внутри династии. Вы можете игнорировать первую Дверь в Социальных манёврах у всех, кто испытывает страх или уважение к вашей династии.

Патриарх/Матриарх (•••): Вы глава династии. Один раз за главу вы можете отдать приказ члену династии. Они получают Состояние Поручения и, выполнив приказ, получают Такт. Поручение должно быть таким, на что нужно потратить всю ночь, либо подвергнуть себя опасности.

Соблазнительность (•)

Требования: Нельзя обладать Преимуществами Ярости и Беспощадности.

Эффекты: Зверь вашего персонажа в ипостаси Соблазнителя источает легкость и уверенность в себе. Его задумчивый взгляд мучает воображение, каждое движение рук обещает большее. Любые ходы с целью вызвать Соблазнителя получает модификацию 8-опять.

Недостатки: Две других ипостаси Зверя теряют право на 10-опять.

Кормушка (от • до •••••)

Эффекты: У вашего персонажа есть территории, на которых всегда много еды, неважно, официально они ему принадлежат или нет. Точки в этом Преимуществе означают легкость охоты на этой территории. Добавляйте количество точек к любому броску охоты, и к броскам на начальную Витэ (см стр.95). Кроме того, точки Кормушки могут прибавляться к конфликтам, вызванным аурой хищника.

Недостатки: Территории сами себя не защищают. Любой нарушитель должен быть наказан, или вы потеряете права на территорию.

Высокопоставленные друзья •

Требования: Статус • в Инвиктус

Эффект: Вампиры из Инвиктус любят снять сливки с многих пирогов... но даже у одного вампира слишком много желаний. Таким образом, вампиры Первого Сословия не только извлекают выгоду из своих личных знакомств – они помогают друг другу. Члены Инвиктус всегда могут рассчитывать на взаимовыгодный обмен.

Каждый месяц ваш персонаж может автоматически открыть число Дверей, равное числу точек его статуса. Тот, к кому вы применяете свое убеждение, может действовать от лица организации. Вы можете убедить главу пожарной станции не расследовать серию поджогов в убежище вашего соперника, но вам не удастся уговорить его дать вам денег.

Недостатки: Влияние на других людей должно исходить от определенного члена Инвиктус, и за это вы будете у него в долгу.

Убежище (от • до •••••)

Требования: Безопасное место •

Эффект: Хорошее убежище не только защитит от солнца, но подарит комфорт и уют. Число точек отражает, насколько мы привязаны к своему дому, и насколько он защищён от солнца.

Низкий рейтинг может означать ненадёжную квартиру с заколоченными досками окнами. Высокий рейтинг - старинный дом без окон и с обширной системой тайников.

Добавьте точки Убежища к любым броскам Человечности, чтобы заметить опасность во сне, и на Выносливость + Решимость, чтобы оставаться в сознании. Также добавляйте Убежище к любым чувствам Сородича (стр.90), когда он внутри.

Недостатки: Потерять Убежище – это переломный момент на уровне Человечности 8 минус число точек Убежища. Убежище должно быть привязано к Безопасному месту, и его может делить группа людей. Каждый участник, который хочет пользоваться Убежищем, должен отдать точку Преимущества Безопасного места и Убежища.

Стадо (от • до •••••)

Эффект: Ваш персонаж пестует небольшую группу смертных, которые жаждут Поцелуя. Каждую неделю вы можете вытягивать число Витэ, вдвое большее числа точек Преимущества. Броска для этого не требуется, только быстрое описание. Если вы хотите больше Витэ, вы делаете обычный бросок охоты.

Недостатки: Зависимые от вас смертные требуют внимания – если ими пренебрегать, они пропадают. Ваш персонаж должен поддерживать хотя бы минимальное общение со своим Стадом, прежде чем пить из них кровь.

Сладкая ловушка (•)

Эффект: Кровь вашего персонажа не только создаёт узы, но и дарует силы. Когда вампир пробует Витэ вашего персонажа, он возвращает очко Силы воли. Если это образует новые узы, или усиливает существующие, вампир получает Такт.

Инвестиции (•)

Требования: Статус • в Инвиктус

Эффект: В Инвиктус вы отдаете, но вы и получаете. Оказывая услуги, вы становитесь заметным, и возвращаете их сторицей. По своему усмотрению разделите точки вашего Статуса Инвиктус между Преимуществами Стада, Наставника, Ресурсов и Слуги. Вы можете добавить их к существующим Преимуществам или оставить на потом. Если вы теряете Статус, точки, полученные из этого Преимущества, также исчезают.

Недостатки: Этими преимуществами вы обязаны ковенанту. Помимо того, что о них известно, ковенант любит их проверять. И ваши соперники могут поставить под сомнение то, что вы их достойны.

Статус Сородичей

В сообществе Сородичей существуют три типа Статусов: Город, Клан и Ковенант. Каждый работает в своих рамках (см стр.123). Статус Город распространяет своё действие на определенный город, Клан действует только в одном клане, и Ковенант также может вам помочь только при взаимодействии с выбранным ковенантом.

Городской Статус отражает власть вампира в городе, неважно, официальную или нет. Не существует чёткой связи Статуса с положением. К примеру, у Князя может быть три точки в Статусе Город, и это значит, что жители уважают его меньше, чем они уважали бы Шерифа с пятью точками.

Статус Клан показывает, насколько значим и уважаем вампир в пределах этого клана. Как правило, персонаж с высоким Статусом в Клане – главное лицо. Персонаж с пятью

точками Статуса Вентру – это вампир, который сразу приходит на ум, когда говоришь о Вентру в целом. Персонажа же с низким Статусом Сородичи, как правило, рассматривают просто как члена клана или его союзника.

Персонаж не может получить Статус в Клане, к которому не принадлежит.

Статус в Ковенанте обычно связан с положением персонажа в иерархии ковенанта. Так, Сородич с пятью точками Статуса – это лидер региона, тогда как персонаж с одной точкой несет самые незначительные обязательства перед ковенантом. Помимо этого, у каждого ковенанта существует своя шкала Преимуществ в зависимости от Статуса.

Персонаж может теоретически получить Статус в нескольких ковенантах – большинство это позволяет с условием, что Сородич не будет разглашать секреты организации. Например, Ордо Дракул не запрещает своим членам участвовать в мессах. Но в тот же момент, как вампир раскрывает свои знания о Кольцах Дракона, его Реквием быстро прервётся. Также у вампира с несколькими ковенантами совместный Статус в трёх категориях (Клан, Ковенант, Город) не может превышать пяти, и он никогда не достигнет такого высокого Статуса в дополнительном ковенанте, как в своём собственном.

Поцелуй суккуба (•)

Требования: Клан Дэва

Эффект: Все Сородичи могут вызывать страстную, волнующую реакцию на свой укус. Но укус Дэва намного сильнее. Их Поцелуй вызывает Состояние Зависимости либо Похоти.

Недостатки: Этот дар – палка о двух концах. С одной стороны, это заставляет послушных кукол возвращаться снова и снова. С другой стороны, от них не отвяжаться.

Наследие (•)

Требования: Статус • в Клане

Эффекты: У вас сильные корни. Вашего сира хорошо знают, и его влияние распространяется и на ваши действия. Один раз за главу это Преимущество может дать одну точку следующим: Союзники, Контакты, Наставник, Ресурсы, Статус. Также, этим же Преимуществом должен обладать ваш сир.

Недостатки: Когда вы ссылаетесь на репутацию сира, вы пользуетесь его связями. Он может попросить плату за то, что вы прикрывались его именем.

Сказитель (•)

Требования: Статус • в Ланцеа эт Санктум

Эффекты: Копье предназначено для того, чтобы собирать и сохранять истории и мистические секреты. Самые уважаемые члены ковенанта основывают и следят за библиотеками. Поскольку большинство знаний проходит через руки смертных, Ланцеа эт Санктум привлекает и их, но тех, кто сам хочет быть окруженным древними тайнами. Когда член ковенанта с этим Преимуществом приобретает Преимущество Библиотеки, он получает точки Слуг и Стада, их распределяют по своему желанию.

Недостатки: Слуги и Стадо, полученные через это Преимущество, зачарованы запретными знаниями. Чтобы поддерживать их верность, вампир должен быть готов делиться информацией. К несчастью, иногда смертные библиотекари не всегда усердно хранят доверенные им тайны.

Связь Матери и Дочери (•)

Требования: Статус • в Колдовском Круге

Эффекты: Круг существует благодаря бедствиям и наставничеству. Без крепких уз Круг бы не просуществовал столько лет. Когда член Круга с этим Преимуществом приобретает Преимущество Наставника, этот Наставник получает защиту Преимущества Верного Друга, так что вам не нужно отдельно покупать это Преимущество, чтобы пользоваться им.

Недостатки: Крепкие узы влияют на обе стороны. Наставник строже обычных учителей и требует от ученика больше времени. Что важнее, он требует верности, и даже запрещает учиться у других.

Ночной хирург (•••)

Требования: Статус •• в Картианском Движении

Эффекты: Картианцы слегка адаптировали реальную хирургию и изменения тела, чтобы создать техники для помощи раненым Сороричам. Ночной Хирург помогает собрать кости, ускоряет сращивание плоти. На час лечения бросайте Интеллект + Медицину. Каждый успех превращает очко летального урона в ударный. Три успеха превращаютотягченный урон в летальный. Провал означает, что раны остаются; драматический провал усугубляет три очка ударного урона до летального, или два летального до отягченного. Если Рассказчик так решит, это Преимущество + очко Силы воли можно использовать, чтобы изменить внешность вампира.

Недостатки: Преимущество Ночного хирурга – это большая ответственность. Если об этом узнают, Движение часто будет к вам обращаться. Поэтому большинство Докторов пользуются псевдонимами (обычно буквой, Доктор Н), и проводят операции в маске. Вы не можете проводить операции на себе, и каждое ранение можно попытаться вылечить только один раз.

Голос Тишины (•••)

Требования: Принадлежность к Династии •, Статус • в Инвиктус

Эффект: Любой Сорорич может быть частью Династии, но в Инвиктуса к этому относятся очень серьёзно. Некоторые члены тренируют канал связи с впавшими в торпор членами династии. С этим Преимуществом персонаж может действовать как медиум, входя в контакт со старейшими вампирами. При входе в транс Голос знает, что происходит вокруг, но вампир в торпоре получает контроль над его телом и может говорить через него. Сорорич в торпоре не получает доступ к своим Дисциплинам. Голос в любой момент может прервать контакт, для этого нужно потратить очко Силы воли. Также вампир в торпоре может сам отпустить Голос.

Вожак (•)

Требования: Принадлежность к клану Гангрел

Эффекты: Вы по натуре альфа. Ваша кровь притягивает кровь. Вы можете собрать вокруг себя группу людей или вампиров и сделать их своими клевретами. Каждый Гангрел обладает собственными методами. Некоторые соблазняют кровью, некоторые загадочными ритуалами. Когда ваша стая совершает командное действие, персонажи, обеспечивающие поддержку, получают модификацию 8-опять. Главный персонаж не получает, но добавляет

число бонусов, равное числу успехов остальных. Уйти из стаи можно только силой. Вы должны вызвать летальный урон в одной из трех последних клеток Здоровья, затем не встречаться с этим персонажем как минимум неделю.

Недостатки: Когда член стаи бросает вам вызов, вы должны преподать ему урок или потерять очко Силы Воли.

Неестественное сродство (от • до •••••)

Эффекты: Ваш персонаж может питаться из странных созданий Мира Тьмы. Каждая точка этого Преимущества позволяет вашему персонажу поддерживать жизнь с помощью одного вида сверхъестественных существ. Это могут быть оборотни, привидения, мумии, зомби или другие странные создания. Их кровь считается как Витэ Сородичей при учете ограничений.

Недостатки: Это Преимущество не означает, что вы можете питаться любыми существами по выбору. Например, привидения существуют вне тела, и физически крови у них нет. Оборотнями сложно питаться по более практическим причинам, которые обычно вызывают Окончательную Смерть. Если вы берете это Преимущество, определите вместе с рассказчиком, как ваш персонаж может питаться от разных существ.

Форма Роя (••)

Требования: Изменение •••

Эффекты: Влезая в шкуру Зверя, некоторые из Гангрел могут стать роем мелких существ: Размер 0-1. Персонаж может чувствовать всё, что чувствует каждое отдельное животное в рое, но рой действует как единый организм. Рой может разрастаться до пяти метров на точку Силы Крови. Животные вне этого радиуса умирают и быстро разрушаются. Рой двигается на вампирской Скорости, модифицированной Размером животных.

Рой мешает нормально слышать и видеть, и вызывает панику у присутствующих. Каждый находящийся рядом страдает от постоянного Рассеянного Состояния (стр.302) пока они не улетят. По решению Рассказчика рой может обладать другими чертами в зависимости от животного. Например, крысы лучше кусаются, чем влезают через окна.

Рой выдерживает большой урон. Броски атак против роя считаются по обычным правилам, но после применения брони или других модификаций рой получает только одно очко ущерба максимум, либо два очка при исключительном успехе. Огонь, солнечный свет, взрывы и другие крупные опасности вызывают обычный ущерб, на который проклятия влияют как обычно. Чтобы атаковать кого-то с помощью роя, бросьте Силу + Драку, игнорируя Защиту. Разделите урон по вашему желанию по этим Навыкам. Броня жертвы используется как обычно. Урон летальный для смертного (ударный для Сородича). Также, успех может позволить вампиру забрать одну Витэ у жертвы.

Тайные общества (•)

Требования: Статус • в Ордо Дракул

Эффекты: Ордо Дракул существует как одно из самых секретных сообществ. Но многие из его членов также состоят в других организациях – со смертными или нет. Члены таких тайных сообществ тянутся к изучению Колец Дракона, как мотыльки на огонь. Когда вампир получает Статус или Инициацию в Тайном Культе (стр.121), не связанные с Сородичами, он также получает точки Стада, равные числу точек Преимущества.

Присяжный (•)

Требования: Статус • в Ордо Дракул

Эффект: Ваш персонаж не просто член Ордо Дракул, он служит одной из ветвей Ордена. Получая это Преимущество, выберите, к какой фракции вы примкнете (Топор, Угасающий Свет, Тайны). Персонаж получает число точек, равное его Статусу в Ковенанте, и делит их между Преимуществами Наставника и Слуги. Это отражает его учителей и подопечных во фракции. По окончании главы он может поменять эти Преимущества, как и наставников и подопечных.

Присяжный Топора должен защищать неприкосновенность секретов Ордена. Это солдаты и ассасины, которые зачищают предателей. Если Дракон раскрыл знания Колец, ему следует ожидать Присяжных Топора.

Присяжный Угасающего Света – это исследователь Ордена. Он посвящает себя изучению, обучению других и созданию Колец.

Присяжный Тайны – это указующий перст Ордена. Он принимает решения, определяющие политику ковенанта и его социальные действия. Ожидается, что они в курсе дел во всех домах своих членов.

Недостатки: Быть Присяжным непросто. Это значит, что вы неразрывно связаны с ковенантом, ваши обязанности серьезны и отнимают почти всё ваше время. Ваш персонаж не может бодрствовать две полных ночи, не уделив хотя бы часть времени делам ковенанта, иначе его ждёт наказание.

Нужный человек (•)

Требования: Статус • в Картианском Движении

Эффекты: Когда Картианцы находят Союзников, их ковенант исполняет роль поддерживающей сети для них. Один раз за историю член Движения может получить временный доступ к точкам Слуги, равным его точкам Союзника. Эти Слуги действуют в его интересах (поскольку Союзники, полученные с помощью Картианской Тяги, не вполне принадлежат персонажу, они не считаются в данном случае)

Недостатки: Эти Слуги будут ставить интересы Союзников на первое место. Если Картианцы попросят о чем-то, что идёт вразрез с интересами группы, им нужно манипулировать, угрожать или как-то иначе поставить под угрозу свои отношения с Союзниками.

Парагон (от • до •••••)

Эффект: У вашего персонажа есть несколько Парагонов. Каждая точка этого Преимущества позволяет добавить Парагон. Смотрите на таблицу Парагонов, чтобы знать, к какой точке Человечности добавить Парагон. Подробнее о Парагонах на странице 87.

Недостатки: Потеря связи с Парагоном ускоряет потерю Человечности. Также, если разрушен или потерян последний Парагон вашего персонажа, он почувствует зов торпора.

Менструация Немертвых (••)

Эффекты: На протяжении всей истории различные культуры приписывали мистическое значение менструальному циклу. Многие из этих мифов считают менструацию порочной – из-за нерационального страха перед ней многих мужчин.

С этим Преимуществом ваш персонаж может иметь менструацию. Один раз за ночь он может исторгнуть тягучую темную кровь. Если она использует эту кровь в ритуалах Круак, она получает модификацию 8-опять. Если она касается ей кого-то прежде, чем повлиять на него Дисциплиной, этот человек или вампир получает штраф в размере её Силы Крови на свое Соппротивление.

Недостатки: Персонаж должен быть женским. Если она прибегает к Менструации Немертвых несколько раз за один вечер, начиная со второго раза, это приносит отягченный урон. Также любые попытки определить её по менструальной крови получают +5 бонусов.

Беспокойный Взгляд (•)

Требования: Принадлежность к Носферату

Эффект: Все охотники приносят беспокойство. Зверь вашего персонажа источает ужас. При вызове ипостаси Чудовища вампир внушает глубокое беспокойство жертве и заставляет её сомневаться в себе. Каждый раз, как он заражает жертву Звериным Состоянием и выкидывает исключительный успех, он также преодолевает переломный момент, если Человечность (или Целостность) жертвы выше, чем у него.

Недостатки: Преодоление переломного момента – само по себе переломный момент, если ваша Человечность 3 и выше.

Где захоронены тела ••

Требования: Статус •• в Инвиктус

Эффекты: Покров Молчания скрывает много тайн... и ваш персонаж это очень хорошо понимает. Столько раз за историю, сколько у вас точек Статуса Инвиктус, вы можете задать вопрос о другом вампире, если знаете его имя и ковенант:

- К кому обратится этот вампир, если попадет в беду?
- Из какого Сосуда он пьет чаще всего?
- Какой у него главный источник дохода?
- Кто самый близкий живой член его семьи?
- Скрывает ли он убийство человека?

Недостатки: Задавая вопросы, вы привлекаете внимание. Как минимум один из друзей в Инвиктус узнает о вашем интересе.

Картианский Закон

Преимущества Картианского Закона доступны только членам Картианского Движения. Каждое из них даёт Картианцам преимущества, связанные с существующими законами города. Часто этот закон не исходит от Картианцев, но это не значит, что они не могут извлекать из него пользу. Картианский Закон среди Сородичей имеет скорее метафизическое значение, что не даёт жителям города его нарушать. Картианцы хорошо знают свои преимущества, благодаря тому, что этот закон действует при отсутствии Картианцев во власти.

Закон земли (••)

Требования: Статус •• в Картианском Движении, Кормушка •

Эффект: Территория – это обязательства. Территории для питания неприкосновенны. Любая кровь на вашей территории непригодна для другого Сородича, если ему не давали разрешения. Когда браконьер в следующий раз заснет, кровь разъест его пищевод. И когда он проснется, он будет тяжело ранен, получая по ударному урону за каждое потерянное очко Витэ. Также, его губы покроются черными прожилками, которые отметят его как браконьера, и отметины останутся на неделю.

Недостатки: Это Преимущество требует, чтобы ваша территория была четко определена и публично оглашена как ваша.

Мандат от Масс (•••••)

Требования: Статус ••••• в Картианском Движении

Эффекты: Картианцы пользуются консенсусом в своих интересах. С поддержкой членов Движения высокопоставленный Картианец может воззвать к воле народа, чтобы ослабить своих противников. Своим словом и мандатом своих людей, он лишает кровь Сородича силы, снижая ее до небытия. Чтобы это право вступило в силу, персонажу нужно сделать четкое и ясное предупреждение своему врагу. Зачеркните точку Силы воли на листе Картианца, он должен также заручиться поддержкой других членов Движения – для голосования, причем как персонажей Рассказчика, так и персонажей других игроков. Если голосование поддерживает его, добавьте общее число точек Картианского Статуса в поддержку (в том числе личные точки персонажа). На каждые пять точек снижайте Силу Крови жертвы на один. Если она достигает нуля, он становится Восставшим (стр 94).

Недостатки: Точка Силы Воли (того, кто требует мандат) и Силы Крови (жертвы) возвращаются только если жертва покидает город или встречает Окончательную Смерть. Если Картианец встречает Окончательную Смерть, жертва сразу восстанавливает свою Силу Крови. Один вампир может быть жертвой только один раз для этого Преимущества.

Право на возвращение (••)

Требования: Статус •• в Движении, Статус в Городе •

Эффект: Это достаточно редкое Преимущество позволяет члену движения работать внутри другого ковенанта, не боясь осуждения. Прежде всего Картианцы стремятся к человеческим решениям, а нет ничего более человеческого, чем возможность адаптироваться и социализироваться. С этим Преимуществом Статус персонажа в Картианском Движении не учитывается по отношению к ограничениям на Преимущества Ковенанта. Он может иметь пять точек Преимущества ковенанта, не считая его Картианского Статуса. Если отдельные персонажи вступают в конфликт с практиками вашего персонажа, он защищает их. В любых Социальных манёврах с членами ковенанта он использует Статус, чтобы повысить уровень впечатления на один (Социальные Маневры, стр. 173).

Недостатки: Сородичи могут быть параноиками, особенно по отношению к Картианцам. Каждый ваш шаг будет под пристальным вниманием. Ваш персонаж теряет право на «10-опять» при бросках с целью скрыть подозрительное поведение от членов его других ковенантов.

Сила решения (•)

Требования: Статус • в Картианском Движении

Эффекты: Картинец остается стойким при столкновении с чем-то, что заставляет его нарушить закон. Добавьте ваш Статус к любым броскам на Дисциплину или другие сверхъестественные силы, которые могут склонить его к нарушению известных законов города.

Правдоподобное отрицание (••••)

Требования: Статус ••• в Картинском Движении

Эффекты: Картинцы не нарушают закон; они бросают им вызов. Влиятельный Картинец может наплевать на закон, посмеяться над ним с помощью определения слова «быть». Любая попытка использовать Дисциплину или иные сверхъестественные силы, чтобы доказать вину вашего персонажа в нарушении городских законов или Традиций, автоматически не удастся. Его нельзя заставить признаться никакими методами, и на попытки определить его честность обычными способами налагается штраф в размере его Статуса в Движении. У него не остается следов в ауре от диаволы.

Недостатки: Одно дело – отрицать правду, и совсем другое – отрицать правду при свидетелях. Вы теряете возможность использовать ваш Статус в Городе или в Картинском Движении в любых Социальных действиях против кого-либо, кто верит в вашу виновность.

Клятвы Инвиктус

Клятвы Инвиктус – это туз в рукаве Первого Сословия, их путь устанавливать и поддерживать строгую и эффективную иерархию. Нотариус Инвиктус подтверждает Клятвы; то есть, персонаж с Преимуществом Нотариуса может засвидетельствовать любую Клятву, если игроки могут её совершить. Признанный и свободный член Инвиктус должен иметь хотя бы одну активную Клятву. Таким образом, для принесения Клятвы требуется присутствие Нотариуса. Каждая Клятва работает в обе стороны, и требует двух участников: сюзерена и вассала. Вассал должен обладать Преимуществом Клятвы, чтоб пользоваться её преимуществами, для сюзерена это не обязательно. При принесении Клятвы обе стороны должны определить срок её действия, как правило, это год и один день, редко когда Клятвы даются бессрочно. Сроки включают в себя условия для расторжения, которые немедленно прекращают действие Клятвы. Если не указано иное, вассал не обязательно должен быть членом Инвиктус, чаще всего это не так. В редких случаях гули или другие смертные приносят Клятвы, однако большинство Нотариусов отказываются свидетельствовать на таких соглашениях. Как правило, Клятва – это временное явление, когда срок её истекает, точки Преимущества возвращаются к игроку (см Неприкосновенность Преимуществ, стр.109).

Нотариус (••)

Требования: Статус ••• в Инвиктус

Эффекты: Инвиктус назначил ваш персонаж Нотариусом, специалистом по Клятвам. Вы присутствуете при принесении Клятв. Из-за вашего статуса арбитра члены Инвиктус не могут использовать свой Статус в бросках против вас. Также, каждый месяц вы можете просить доступа к одной точке Союзников, Контактных, Стада, Наставника или Ресурсов, за счёт вашего ковенанта.

Недостатки: Члены Инвиктус смертельно серьёзно относятся к Клятвам. Если вас поймают на том, что вы подтвердили Клятву, данную против воли, или Клятву, данную не члену Инвиктус, вы можете быть изгнаны. Как правило, изгоняют в данном случае через Окончательную смерть.

Клятва Действовать (••••)

Эффекты: С этой Клятвой вассал обязуется оказывать услуги своему сюзерену. Эти услуги могут быть сложными, с четкими критериями успеха и неудачи. Во время клятвы обе стороны определяют Дисциплину, вассал получает доступ к этой Дисциплине сюзерена, тогда как Сила Крови сюзерена возрастает на один. Эта Клятва считается редким исключением из правила родословных: вассал может получить доступ к Дисциплине сюзерена, даже не будучи связанным с ним кровным родством.

Если вассал выполняет задание, Клятва прекращает своё действие, и сюзерен получает отягченный урон, равный количеству точек Дисциплины, которые он предоставил вассалу. Если вассал терпит неудачу, или проходит месяц, урон достаётся ему. Некоторые дома считают, что вмешательство сюзерена в задание – это дурной тон. Кроме того, сюзерен не теряет доступ к Дисциплине.

Недостатки: Персонаж может быть связан только одной Клятвой действовать, как в качестве вассала, так и сюзерена.

Клятва в верности (•)

Требования: Статус • в Инвиктус

Эффекты: Это основная Клятва Инвиктус, на которое основывается доверие внутри ковенанта. Вассал может вытянуть Витэ из своего сюзерена, по числу точек его Статуса на этой неделе. Эта Витэ мистическим образом преодолевает любые расстояния и пополняет запас вассала, не вызывая риска зависимости или кровных уз. Сюзерен всегда знает, если вассал врёт ему, вслух или в письме.

Недостатки: Вассал может поклясться в верности только одному сюзерену.

Клятва Покаяния (•••)

Эффекты: Эта Клятва – форма извинения от вассала пострадавшему сюзерену. На определенный заранее срок сюзерен получает десятую часть Витэ, которую поглотит вассал. Эта Витэ передается на любые расстояния и не вызывает зависимости или кровных уз, и считается как Витэ Сородича. Некоторые древние члены Инвиктус пользовались этой Клятвой, чтобы обмануть свою потребность в крови Сородичей, создавая массивные сети из наказанных вассалов. В то же время вассал приобретает иммунитет к влиянию Дисциплины сюзерена.

Недостатки: Когда вассал несет покаяние, он не может получать пользу ни от какой иной Клятвы, однако недостатки продолжают действовать.

Клятва крепостного (••)

Эффекты: Эта Клятва – контракт между владельцем земли и арендатором. Во владениях Инвиктус Князя часто пользуются этой Клятвой как надежным способом договориться о территории. Молодые члены Инвиктус называют эту практику «рокировкой». Клятва

крепостного, как правило, включает в себя «красную ренту», определенное количество крови, которое регулярно отдается владельцу. Вассал может получить доступ к точке Сопротивления, Мощи или Стремительности, если находится на арендованной земле или защищает своего сюзерена. Также он инстинктивно знает, если какое-либо создание с аурой хищника входит на территорию, и направление к нему. Если вассал знает гостя, он может определить, кто это. Сюзерен получает Преимущества Кормушки вассала в любых бросках против него. Также у него появляется иммунитет к кровным узам с вассалом.

Боевые Преимущества Сородичей

Танец со Смертью дарит способы избежать врожденной агрессии между Сородичами. Однако даже самые цивилизованные города Сородичей намного более опасны, чем города смертных. Несмотря на кажущуюся мягкость, общество Сородичей придерживается многих жестоких традиций. Начиная от Ритуала Инвиктус, заканчивая Картианскими церемониями – жестокость намного более распространена, чем хочется признавать. Эти Преимущества отражают некоторые необычные уловки, которые вампиры выучили, чтобы как можно эффективнее убивать друг друга.

Дуэль с Сородичем (Стиль, от • до •••••)

Требования: Самообладание •••, Холодное оружие ••

Эффекты: Ваш персонаж не просто хороший боец, а натренирован специально, чтобы побеждать Сородичей. Использование Дуэли требует острого оружия. Хотя люди могут теоретически выучить некоторые из этих приемов, практика показывает, что эти опыты заканчиваются смертью. Обратите внимание, что эти способности к Дуэли с Сородичем используются только по отдельности. Если вы прибегаете к Подрезанию, вы не можете использовать Резьбу.

Подрезание (•): Ударив точно в сухожилие, вы можете временно блокировать способность вампира увеличивать физическую мощь с помощью Витэ. Выбрав конечность (и получив штраф) и успешно повредив её, вы лишаете противника возможности использовать её в Физической силе (стр 91) на один ход. Остальное тело этих способностей не лишается.

Насмешка (••): Вы знаете, что такое Зверь, и как его можно выманить наружу. Перед броском атаки, на вас налагается штраф, не больше количества точек Холодного оружия. Если атака оказывается успешной, то противник вынужден противостоять безумию со штрафом равным тому, который налагается на вас.

Резьба (•••): Когда вы наносите удар, вы сильно режете противника, поворачиваете лезвие и вырезаете часть плоти, чтобы ему было сложнее сразу исцелиться. При использовании Резьбы ваше оружие наносит летальный урон Сородичу вместо ударного, согласно таблице.

Игольница (••••): Вы бьете глубоко, так, чтобы оружие осталось в жертве. Если вы хотите оставить его в теле противника, он не может исцелить рану с помощью Витэ. Однако вы можете вытащить оружие – это рефлекторное действие. Если кто-то другой хочет его вытащить, он может бросить Силу + Выносливость, минус урон, причиненный оружием, и это будет мгновенное действие.

Брызги (•••••): Вы наносите удар, чтобы сильно ранить и чтобы брызнула кровь. Пожертвуйте своей Защитой на один ход, если хотите прибегнуть к этому приему. При

удачном броске вы можете заменить урон Здоровью противника на лишение его Витэ, полностью или частично, на ваш выбор.

Оседлать волну (Стиль, от • до •••••)

Требования: Самообладание •••, Решимость •••

Эффект: Ваш персонаж выпускает Зверя и знает, как извлечь из этого пользу. Он оборачивает это в яростное примитивное искусство. Ниже – список приемов, которые можно использовать, только оседлав волну. При обычном безумии или вне безумия они недоступны.

Разрушение (•): Благодаря вашей связи со Зверем, ваши клыки становятся ужасающим оружием. Они не выглядят массивнее, крупнее или как-то иначе, но Зверь знает, как наиболее эффективно их использовать. Если вы оседлали волну, клыки расцениваются как оружие с уроном 1.

Первобытная сила (••): Ваш Зверь прорывается наружу короткими вспышками, чтобы быстро увеличить вашу силу. Прыгая, карабкаясь или разрушая что-то моментальными действиями, удвойте бонус Силы, который у вас есть во время безумия.

В рамках (•••): При попытках утихомирить Зверя и оседлать волну ваш персонаж всё равно действует на пике продуктивности. Ему все ещё нужно тратить очки Силы воли, чтобы делать броски с целью оседлать волну, но эти очки также дают ему +3 бонуса к любому действию.

Упорство (••••): Ваш персонаж часто седлает волну, и это всё меньше истощает его. После сцены, в которой он успешно это сделал, он возвращает все очки Силы воли, потраченные на попытки оседлать волну.

Животная грация (•••••): Ваш персонаж двигается и нападает мягко и текуче, как опасный хищный зверь, уверенный в себе и умный. Потратив Силу воли на атаку или защиту, вы получаете и то, и другое. Добавьте +2 бонуса к защите и +3 бонуса к броскам атаки.

Человеческие Преимущества

Эти Преимущества может получить и вампир, но чаще всего они используются игроками смертных персонажей. Для более подробной информации обратитесь к книге: «Мир Тьмы: Книга Правил» и «Хроники бога из машины». Преимущества только для людей и гулей подробно описаны на стр 298.

Союзники (от • до •••••)

Эффекты: Союзники помогают вашему персонажу. Это могут быть друзья, работники, коллеги или люди, которых вы шантажировали. Каждый экземпляр этого Преимущества представляет один тип союзника. Это может быть один человек, или члены организации и общества. Например, ковенант, полиция, тайное общество, преступная банда, местная партия и академическое сообщество. Каждый обладает собственным рейтингом. У вашего персонажа могут быть Союзники (Масоны) ••, Союзники (Преступная семья Картеров) •••, Союзники (Картианское Движение) ••••, и Союзники (Католическая Церковь) •.

Каждая точка представляет степень влияния на группу. Одна точка – мелкие услуги и легкое влияние. Три точки – значительное влияние, например, когда полиция пропускает

мимо ушей ваше правонарушение. Пять точек позволяют просить об услугах на пределе возможностей организации, и лидеры могут прибегать к своему собственному влиянию. Это может быть, например, игнорирование массивной инсайдерской торговли или обман следствия. Не важно, какова просьба, это должно быть что-то, что организация сможет сделать. Рассказчик определяет рейтинг просьбы – от одного до пяти. Персонаж может просить об услугах в пределах рейтинга в течение одной главы, не получая штрафов. Если он превышает уровень, игрок должен бросить Манипулирование + Убеждение + Союзники, со штрафом, равным рейтингу услуги.

Если бросок успешен, группа делает, что от неё требуется. Персонаж теряет точку Союзников как при успехе, так и провале. При драматическом провале организация злится на персонажа и требует ответа. При исключительном успехе персонаж не теряет точек вообще. Одна дополнительная услуга, о котором может попросить персонаж – это заблокировать Союзников, Контакты, Наставника, Слугу или Статус другого персонажа (если вы в курсе, что противник обладает конкретным Преимуществом). Блокируется число точек, равное рейтингу вашего Преимущества. Как и в иных случаях, в броске нет необходимости, если рейтинг Преимущества противника не превышает ваш. Если брокировка удалась, заблокированный персонаж не может использовать Преимущества в течение этой главы.

Другая личность (•,••, или ••••)

Эффекты: Ваш персонаж создал другую личность. Уровень данного Преимущества определяет, какое количество расследований она может выдержать. С одной точкой личность выглядит искусственно, и не имеет документов. Например, ваш персонаж использует шпиона в простом костюме и изображает акцент. Он не провел необходимой бумажной работы, чтобы хотя бы в первом приближении пройти бюрократические проверки. С двумя точками у него есть документы, подтверждающие личность. Они не выдержат детальной проверки, но сойдут для обычных полицейских и интернета. С тремя точками личность готова к серьёзной инспекции. Она тщательно проработана, имеет подтвержденное прошлое, мелкие детали, и выглядит реальной даже для профессионалов. Преимущество также отражает время, затрачиваемое на создание личности. Одна-две точки дают +1 бонус ко всем броскам на Изворотливость с целью защитить фальшивую личность. Три точки дают +2 бонуса.

Это Преимущество можно брать несколько раз, и каждый раз создавать новую личность.

Анонимность (от • до •••••)

Требования: Не может иметь Славу

Эффекты: Ваш персонаж живет в тени. Он может быть мертв десятки лет, так что сложно установить личность. Расплачивается наличными или поддельной кредиткой, избегает любых представителей власти. Любые попытки найти документы облагаются штрафом в -1 кубик за каждую точку Преимущества.

Недостатки: Ваш персонаж не может приобрести Преимущество Славы. Также у персонажа есть ограничения на Статус, если он не может предоставить необходимые доказательства своей личности для желаемой роли.

Область знаний (•)

Требования: Решимость •• и одна Специализация

Эффекты: Ваш персонаж невероятно квалифицирован в одной сфере. Выберите Специальность для этого Преимущества. +1 бонус, даваемый Специализацией, меняется на +2.

Завсегдатай баров (••)

Требования: Социализация ••

Эффекты: Ваш персонаж чувствует себя в баре, как рыба в воде, и может достать приглашение куда угодно. В то время как большинству персонажей потребовался бы бросок, чтобы прибегнуть к социальным функциям, которыми они не обладают, ваш персонаж обладает всеми. Отнимайте его Социализацию от любого броска с целью вычислить его как чужака.

Контакты (•)

Эффекты: Контакты предоставляют вашему персонажу информацию. Это Преимущество можно брать много раз. Каждый раз представляет сферу или организацию, из которой персонаж может получать информацию. Например, персонаж с тремя точками Контактom может общаться с Блогерами, Наркоторговцами и Охотниками на вампиров. Контакты не означают услуг, только информацию. Это может быть разговор, емэйл или телефон, или даже спиритический сеанс.

Сбор информации через Контакты требует броска на Манипулирование + Социальные Навыки, в зависимости от методов, которые использует персонаж. Рассказчик должен дать штраф или бонус к броску, в зависимости от того, подходит ли эта информация к конкретному Контакту, опасна ли информация и в каких отношениях персонаж с этим Контактom. Эти модификации стоят от -3 до +3. Если бросок успешен, Контакт предоставляет информацию.

Контакт может найти Социальное Преимущество другого персонажа и любое подходящее Состояние.

Если кто-то пытается заблокировать Контакты с помощью Союзников, добавьте все точки Контактom, чтобы определить стоимость успеха, но её максимум – пять.

Феноменально гибкий (••)

Требования: Ловкость •••

Эффекты: Ваш персонаж, может быть, долгое время был акробатом или практиковал йогу. Он может согнуться как угодно. Он автоматически сбегает из любых обычных веревок, не бросая кости. В борьбе отнимайте его Ловкость от любых бросков с целью победить его, пока он не совершает агрессивных действий.

Этикет (от • до •••••)

Требования: Самообладание •••, Социализация ••

Ваш персонаж умеет вести себя в обществе, знает его традиции, обычаи и ритуалы. Что важнее, он может создавать и рушить репутации с помощью своих талантов.

Это Преимущество применяется к любому социальному взаимодействию, где важны этикет, стиль, внешность и репутация, работает по правилам Социальных Манёвров.

Доброе сердце (•): Слова вашего персонажа всегда звучат хорошо. Не важно, какие мерзости он говорит, его всегда оправдывают и уважают. Когда персонаж вовлекает вашего в социальное взаимодействие, вы можете использовать уровень Социализации вашего персонажа вместо наименьшего из Решимости и Самообладания, чтобы определить начальную Дверь.

Потеря религии (••): Когда ваш персонаж теряет самообладание и нападает на кого-то, он шокирует остальных. Если вы уничтожаете противника вербально, используйте 8-опять, и возьмите +2 бонуса к броску. После этого сдвиньте уровень взаимодействия на строку вниз в таблице впечатления.

Всегда в порядке (•••): Ваш персонаж бережет свою репутацию и самообладание, и носит их, как рыцарь носит доспехи. Вы можете применить один подходящий Статус или Преимущество Славы, чтобы использовать их в Социальных взаимодействиях. Другие Преимущества применяются по разрешению Рассказчика.

Неподготовленный (••••): Ваш персонаж всегда готов. С другой стороны, другие – нет. В новом Социальном взаимодействии, если впечатление хорошее, прекрасное или идеальное, в первом броске игнорируйте Решимость субъекта и Самообладание.

Достоинно проигрывать (•••••): Даже если ваш персонаж не всегда выигрывает, он никогда не показывает вида. Если другой персонаж открывает все ваши двери, и вы выбираете предложить альтернативу, его игрок выбирает три Состояния. Вы выбираете, на которое согласиться.

Слава (от • до •••)

Эффекты: Ваш персонаж известен в определенной сфере, или из-за какого-то события в прошлом. Это означает похвалы и внимание, но и преследование и слежку. Это может угрожать Маскараду, если вы неосторожны. При выборе этого Преимущества, определите, чем ваш персонаж знаменит. Одна точка отражает звезду местного масштаба или известность в одной субкультуре. Две точки – известность в пределах страны или большой группой людей. Три точки – мировая известность. Каждая точка добавляет кубик к любым Социальным броскам среди тех, кто под впечатлением от известности вашего персонажа.

Недостатки: Любые броски с целью найти или определить личность персонажа получают +1 бонус за точку Преимущества. Если персонаж имеет Другую Личность, он может игнорировать этот недостаток. Персонаж со Славой не может иметь Преимущество Анонимности.

Язык без костей (от • до •••••)

Требования: Манипулирование •••, Изворотливость ••

Ваш персонаж может заболтать кого угодно. Он говорит километры слов в минуту и часто его собеседникам остается только кивать.

Всегда закрыт (•): Используя нужные фразы, ваш персонаж может вести разговор туда, куда ему нужно. Это ставит жертву в уязвимое положение. Когда жертва сопротивляется Социальным действиям вашего персонажа, примените штраф в – 1 кубик к его Решимости или Самообладанию.

Жаргон (••): Ваш персонаж запутывает жертву сложной терминологией. Вы можете применить одну подходящую Специализацию к любому Социальному броску, даже если Специализация не связана с используемым Навыком.

Адвокат дьявола (•••): Ваш персонаж часто приводит аргументы, с которыми не согласен, чтобы заставить собеседника сомневаться, и извлечь из этого пользу. Вы можете перекинуть кости в одном неудачном броске Изворотливости на сцену.

Соль беседы (••••): Ваш персонаж может сделать так, что его собеседник будет спорить с чем-то неважным и не имеющим значения. Когда ваш персонаж открывает Дверь, используя разговор (Убеждение, Изворотливость, Эмпатию и т.д.), вы можете потратить очко Силы воли, чтобы сразу открыть ещё одну Дверь.

Привилегия покровителя (•••••): Ваш персонаж может пользоваться жадностью или ревностью вашего собеседника. Если собеседник справляется, это потому что ваш персонаж поддерживает его, чтобы затем уничтожить. Если цель восстанавливает Силу воли из своего Порока или Реквиема в присутствии вашего персонажа, вы можете сразу бросить Манипулирование + Изворотливость, чтобы открыть Дверь, независимо от уровня впечатления или времени.

Легкая поступь (от • до •••)

Требования: Атлетика ••

Эффекты: Ваш персонаж невероятно быстр и бежит так, как от него не ожидаешь. Он получает +1 Скорость за точку; любой его преследователь получает штраф в -1 кубик за точку на броски с целью догнать вас.

Клика любителей (••)

Требования: Членство в клике. Все члены должны обладать этим Преимуществом и выбранным Навыком в ••+

Эффекты: Ваш персонаж – часть группы любителей, сосредоточенных на одной сфере, связанной с их Навыком. Это может быть книжный клуб, ковен, партия и т.д. многие Сородичи делают из таких групп своё Стадо. Когда у вас есть поддержка группы, вы получаете модификацию 9-опять на броски, включающие выбранный групповой Навык. Также, клика предлагает +2 бонуса на любое длительное действие, включающее этот Навык.

Недостатки: Это Преимущество не работает без поддержки. Вы должны хотя бы раз в месяц присутствовать на неформальных встречах, чтобы поддерживать это Преимущество.

Неукротимый (••)

Требования: Решимость •••

Ваш персонаж обладает нестигаемой волей. Сверхъестественные силы почти не могут повлиять на ее поведение. Он может сопротивляться Доминированию Сородича, чарам ведьм, или дару привидения к устрашению. Каждый раз, как сверхъестественное существо использует свои силы, чтобы повлиять на вашего персонажа, добавьте +2 кубика к броскам на сопротивление им. Если бросок на сопротивление успешен, отнимите - 2 от костей чудовища. Заметьте, что это касается только ментального взаимодействия и манипуляций сверхъестественного происхождения. Вампир с сильным Манипулированием + Убеждением может уговорить вашего персонажа обычными способами.

Вдохновляющий (•••)

Требования: Представительность •••

Эффекты: Страсть вашего персонажа вдохновляет других людей на что-то великое. Несколькоими словами он может вселить уверенность в людей, или толкнуть их на действие. Бросьте Представительность + Экспрессию. Маленькая группа слушателей налагает -1 штраф, средняя -2, и большая толпа -3. Слушатель получает и

Междисциплинарная Специализация (•)

Требования: Навык ••• или выше со Специализацией

Эффекты: Выберите Специализацию, которой обладает ваш персонаж. Вы можете применять +1 бонус из этой Специализации на любой Навык с хотя бы одной точкой. Например, доктор со Специализацией Анатомия в Медицине может использовать его, чтобы попасть в какую-то часть тела Холодным оружием, но не может в обычном ударе.

Железная воля (••)

Требования: Решимость ••••

Эффекты: Решимость вашего персонажа никогда не дрогнет. Потратив Силу воли на сопротивление Социальному взаимодействию, вы можете заменить Решимость вашего персонажа на обычный бонус Силы воли. Если бросок соревновательный, бросайте 8-опять.

(•)Язык

Эффекты: Ваш персонаж знает ещё один язык, помимо родного. Выбирайте язык каждый раз, как вы приобретаете это Преимущество. Ваш персонаж может говорить, читать и писать на этом языке.

Библиотека (от • до •••)

Эффекты: У вашего персонажа есть доступ к обширной информации по заданной теме. Покупая это Преимущество, выберете Ментальное Преимущество. Библиотека эту сферу покрывает. В любом длительном действии, включающем этот Навык, добавьте точки к этому Преимуществу. Оно может быть приобретено несколько раз, чтобы отразить разные Навыки. Его преимущества можно разделить с другими персонажами.

Наставник (от • до •••••)

Эффекты: Это Преимущество даёт вашему персонажу учителя, даёт советы и помогает. Он действует от имени вашего персонажа, часто в тени и иногда без ведома вашего персонажа. Это может быть Сир, глава ковенанта, или другая фигура. Поскольку Наставники очень знающие, они всегда просят что-то взамен своей помощи. Точки определяют возможности Наставника, и чего будет стоить вам его помощь.

Приобретая это Преимущество, определите, что он хочет от вашего персонажа. Выбранный рейтинг должен отражать важность цели. Наставник с одной точкой может быть неспособен иметь дело с современным обществом, и хочет жить опосредовано, через вашего персонажа. Это может означать, что вы приходите к нему и рассказываете ему истории о ваших достижениях. Наставник с пятью точками может захотеть что-то сверх

цены, например, клятву добыть ему проклятый древний артефакт, который неизвестно, существует ли, чтобы избежать предсказанной смерти.

Выберите три Навыка, которыми обладает Наставник. Вы можете заменить Ресурсы одним из этих Навыков. Один раз за сессию, персонаж может попросить Наставника об услуге. Услуга должна включать один из этих Навыков или входить в Ресурсы. Наставник обещает выполнить просьбу (часто прося соразмерную услугу взамен); и если бросок требует участия Наставника, чтобы выполнить просьбу, он автоматически считается успешным – и равным уровню Наставника в точках. Кроме того, игрок может попросить Рассказчика, чтобы Наставник действовал от имени персонажа, но так, что персонаж не знал бы об этом.

Инициация в Тайном Культе (от • до •••••)

Культы намного чаще встречаются, чем жители Мира Тьмы хотели бы признавать.

Тайные культы – это обобщенный термин для разных явлений, начиная от тайных обществ школьников, которые собираются в пустых классах и заканчивая самоубийственными культами Бога из Машины.

Инициация в Тайном культе означает членство в одной из эзотерических групп. Количество точек определяет положение. Одна точка – это новичок, две – уважаемый участник, три – пастырь или организатор, четыре – лидер, пять – верховный жрец или основатель. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж начал играть в культе, проработайте с Рассказчиков детали.

Создание Тайного Культа требует трех вещей, как минимум. Первая – это Цель. Это определяющая причина существования культа. Обычно это связано с историей культа и недавними событиями. Вторая – это Реликвия. Это предмет, на котором основана вера членов культа. Например, часть Бога из Машины, древний текст, вырезанный на человеческой коже, или мумифицированная плоть святого. И последняя – это Доктрина. Каждый культ определяет свои правила и традиции.

Кроме положения, Инициация в Тайном культе дает преимущества на каждом уровне влияния. Ниже примеры, вы можете менять их, также как и создавать собственные культы:

- Специализация в Навыке или Преимущество с одной точкой, связанные с уроками, преподаваемыми новичкам

- Преимущество с одной точкой.

- Навык или Преимущество с двумя точками (часто сверхъестественное)

- Преимущество с тремя точками, часто сверхъестественного происхождения.

- Преимущество с тремя точками или важное преимущество, не отраженное в описании игры.

Паркур (Стиль, от • до •••••)

Требования: Ловкость •••, Атлетика ••

Ваш персонаж – опытный и тренированный паркурщик. Паркур – это искусство быстро и легко двигаться по городскому ландшафту, используя прыжки, перекуты, изворотливость и бег. Это вид спорта, популярный благодаря современным фильмам, где герои, попав в ловушку, перебираются через стены, заборы, части конструкции зданий, машины и всё, на что хватит фантазии.

Полет (•): Ваш персонаж инстинктивно реагирует на любые препятствия, перепрыгивая их, и оттачивает технику. В пешей погоне отнимите рейтинг Паркура от успехов, необходимых, чтобы догнать или убежать (в зависимости от вашей цели). Игнорируйте штрафы, налагаемые окружением на броски Атлетики, в количестве рейтинга Преимущества.

Кошачий прыжок (••): Ваш персонаж падает с невероятной грацией. Обычно персонажи получают один ударный урон за каждые три метра высоты. Каждый успех в броске на Ловкость + Атлетику снижает высоту на три метра. Однако, если персонаж получил бы летальный урон от падения, бросок на Ловкость + Атлетику не снижает ущерб. Паркур смягчает эти ограничения. Кроме того, прибавьте ваш Паркур к уровню урона, который может быть убран с помощью броска. Паркур не смягчает урон от быстрого падения.

Бег по стенам (•••): Взираясь на стены, ваш персонаж может пробежать по ним некоторое время. Без бросков для вашего персонажа это может быть 3 метра + полтора за каждую точку Атлетики (мгновенное действие), вместо обычных 3 метров.

Гонщик-эксперт (••••): Паркур стал вашей второй натурой. Потратив очко Силы воли, вы можете определить один бросок Атлетики на бег, прыжок, взбирание как

Отработанное действие (перекидываются все неудачные кубики по разу). На любой ход, когда вы пользуетесь этой способностью, вы не можете применить Защиту.

Свободный полет (•••••): Паркур теперь в мышечной памяти вашего персонажа. Он может двигаться, не думая об этом, в состоянии, близком к дзену. Персонаж должен бежать как минимум минуту, чтобы применить Свободный полет. Как только вы достигаете этого уровня, вы можете совершать действия на атлетику рефлекторно один раз за ход. Потратив очко Силы воли на бросок Атлетики в пешей погоне, получите три успеха вместо трёх кубиков.

Ресурсы (от • до •••••)

Эффекты: Это Преимущество показывает, каким доходом вы располагаете. Вы можете жить в шикарной квартире, но если ваш доход связан с ипотекой и алиментами, у вас может быть мало денег на повседневную жизнь. Считается, что персонажи могут удовлетворить базовые потребности без Ресурсов.

Количество точек определяет относительное количество средств, которые у вас есть, в зависимости от характеристик вашей хроники. Одно и то же количество денег может значить разное в Кремниевой Долине и в трущобах Детройта. Одна точка – это немного денег, чтобы потратить здесь и сейчас. Две – это комфортный средний класс. Три – это приятная жизнь верхушки среднего класса. Четыре – это бесстыдное богатство.

Каждый предмет обладает рейтингом Доступности. Один раз за главу ваш персонаж может приобрести предмет, который не дороже, чем позволяют Ресурсы. Предмет, который дороже на 1, чем ваш уровень ресурсов, снижает ваши Ресурсы на месяц, если у вас нет способов быстро восполнить издержки. Вы можете приобрести сколько угодно предметов, чем уровень Доступности ниже ваших Ресурсов на 2 (если есть причина). Например, персонаж с Ресурсами 4 может купить сколько угодно мобильных с Доступностью 2.

Слуга (от • до •••••)

Эффекты: У вашего персонажа есть ассистент, подхалим, слуга, помощник или последователь, на которого он может положиться. Это может быть просто благодарность.

Он может быть обязан вашему персонажу своей жизнью. Как бы это ни случилось, ваш персонаж обладает властью над ним.

Слуга более надежен, чем Наставник, и более предан, чем Союзник. С другой стороны, Слуга – это один человек, менее способный и влиятельный, чем более широкие Преимущества.

Уровень Преимущества определяет компетентность Слуги. Одна точка значит, что он едва может сделать что-то полезное, как домашнее животное, которое знает одну команду, или бездомный старик, выполняющий мелкие поручения за еду. Три точки – это уже профессионал в своей области, кто-то способный на качественную работу. Пять точек – это один из лучших в своей области. Если ему нужно совершить бросок в своей сфере деятельности, удвойте рейтинг Слуги и используйте его как кубики. Для чего-нибудь другого используйте просто количество точек Слуги как кубики.

Это Преимущество можно приобретать несколько раз – для разных Слуг.

Безопасное место (от • до •••••)

Эффекты: У вашего персонажа есть место, куда он может прийти и чувствовать себя там в безопасности. Хотя у него могут быть враги, которые нападут на него там, он будет готов к этому. Количество точек показывает уровень безопасности. Местоположение, комфорт и размер определяются снаряжением. Место с одной точкой может быть экипировано базовой охранной системой. Место с пятью точками имеет службу охраны, сканеры движения на каждом входе и тренированных собак-охранников. Безопасное место может быть квартирой, помещением или норой.

В отличие от многих Преимуществ, это могут делить несколько персонажей, складывая свои точки вместе, чтобы Место было больше и безопаснее. Безопасное место дает бонус инициативы, равный количеству его точек. Это относится только к персонажам, сделавшим вклад в приобретение Места.

Любые попытки взломать Место облагаются штрафом в размере точек Места. Если персонаж хочет, Безопасное место может включать ловушки, которые наносят непрошенным гостям летальный урон, равный количеству точек Места (уровень урона определяет игрок). Это значит, что персонаж должен иметь минимум одну точку Ремесла. Ловушки можно обойти, выкинув Ловкость + Воровство, со штрафом в размере точек Места.

Ловкость рук (••)

Требования: Воровство •••

Эффекты: Ваш персонаж может гениально открывать замки и обчищать карманы. Он может совершить одной рефлексное действие на основе Воровства в определенный ход. Его действия на основе Воровства проходят незамеченными, если никто специально не пытается его поймать.

Команда (от • до •••••)

Эффекты: У вашего персонажа есть команда работников или ассистентов. Это могут быть домашние слуги, дизайнеры, лаборанты, аниматоры, гули, маркетологи – и кто угодно. За каждую точку Преимущества вы можете выбрать тип ассистентов и Навык. В любое разумное время, коллектив может совершать действия, используя этот Навык. Эти действия автоматически получают один успех. Это бесполезно в соревновательных действиях, но

гарантирует успех в простых несложных задачах. Обратите внимание, вы можете нанимать работников и без этого Преимущества. Команда добавляет механические преимущества этой группе.

Статус (от • до •••••)

Эффекты: У вашего персонажа есть положение, вес, власть, контроль или уважение от группы или организации. Это может значить официальное положение или неофициальное признание. Неважно, каков источник, ваш персонаж наслаждается определенными привилегиями в этой структуре.

Каждый экземпляр этого Преимущества отражает положение в разной группе или организации. Ваш персонаж может обладать Статусом (Банда Счастливиц) 3, Статусом (Круг Наркотики) 2, и Статусом (Полиция) 1. Каждый дает собственные преимущества. Если вы повышаете число точек, ваш персонаж укрепляет своё положение. Статус дает преимущества только в той организации, которая определена Преимуществом. Статус (Организованная Преступность) не поможет, если ваш персонаж хочет, чтобы власти дали ему разрешение на перевозку оружия.

Статус идёт в комплекте с преимуществами.

Во-первых, ваш персонаж может применить свой Статус к любому Социальному броску, который связан с властью или его положением.

Во-вторых, у вашего персонажа есть доступ к ресурсам группы, деньгам и возможностям. В зависимости от группы, это может быть ограничено бюрократическими причинами и требованиями. Это также зависит от ресурсов, которыми располагает группа.

В третьих, у вас есть козырь. Если ваш персонаж знает Наставника, Ресурсы, Слугу, Контакт или Союзников другого вампира, он может их заблокировать. Один раз за главу ваш персонаж может остановить использование одного Преимущества, если его рейтинг ниже его Статуса, и если это нужно для его организации. В нашем примере с Организованной Преступностью, если ваш персонаж знает, что у начальника полиции есть Контакт (Информатор Преступник), вы можете заблокировать его, угрожая информатору, чтобы он молчал.

Недостатки: Статус требует поддержания и регулярного исполнения обязанностей. Если вы их не исполняете, Статус может быть потерян. Точки не будут доступны, пока персонаж не восстановит свое положение. В нашем примере с Организованной преступностью от вашего персонажа могут ожидать, что он заплатит залог, предложит адвоката или поддержит какое-то преступление.

Заметная внешность (• или ••)

Эффекты: Ваш персонаж вызывает восторг, тревогу, страх, смещение, желание подчиняться, излучает угрозу – или ещё как-то привлекает внимание. Решите, как он выглядит и как реагируют на него люди. С одной точкой ваш персонаж получает +1 бонус на любые Социальные броски, на которые может повлиять его внешний вид. С двумя точками бонус вырастает до +2. В зависимости от деталей, это Преимущество может влиять на Экспрессию, Устрашение, Убеждение, Изворотливость и так далее.

Недостатки: Внимание – это обоюдоострый меч. Любые броски с целью выследить, заметить, или запомнить вашего персонажа получают такой же бонус. Иногда ваш персонаж

будет привлекать нежелательное внимание в ситуациях в обществе. Это может вызвать неудобства.

Симпатия (••)

Эффекты: Ваш персонаж очень хорошо умеет сближаться с людьми. Это дает ему преимущество в достижении его целей. В начале социальных манёвров вы можете выбрать Состояние Восторга или Преимущества, чтобы сразу же открыть две из Дверей жертвы.

Вкус (•)

Требования: Ремесло •• и Специализация в Ремесле или Экспрессии

Эффекты: У вашего персонажа тонкий вкус, и он различает тонкие детали в моде, еде, архитектуре и других видах искусства и ремесла. Но это Преимущество не только дает вашему персонажу острый глаз на детали, но и делает его центром внимания в кругах критиков и ценителей искусства. Он может оценивать предметы, входящие в его сферу компетенции. С помощью броска на Сообразительность + Навык, зависящий от способа создания предмета (Экспрессия для стихов, Ремесло для архитектуры и т.д.), ваш персонаж может выявить скрытые нюансы лучше, чем другой, менее способный персонаж. На каждый успех вы можете задать вопрос, или взять +1 бонус к любому Социальному броску, который относится к группам, заинтересованным в искусстве, которое связано с главным персонажем сцены:

- Какое в этом предмете скрытое значение?
- Что чувствовал автор при создании этого?
- В чем слабая сторона?
- Кто наиболее затронут этим предметом?
- Сколько можно выручить за это?

Профессиональный Наблюдатель (• или •••)

Требования: Сообразительность ••• или Самообладание •••

Эффекты: Ваш персонаж провел годы «в поле», подмечая малейшие детали и раскрывая секреты. Может, он и не идеально выясняет информацию, но он идеально узнает действительно важные вещи. Каждый раз, как вы бросаете Восприятие (обычно Сообразительность + Самообладание), вы получаете модификацию 9-опять. С тремя точками у вас была бы модификация 8-опять.

Верный друг (•••)

Эффекты: У вашего персонажа есть настоящий друг. Хотя друг может обладать специфическими свойствами, входящими в другие Преимущества (Союзники, Контакты, Слуга, Наставник и т.д.), Верный друг представляет собой глубокие, доверительные отношения, которые невозможно разорвать. Пока ваш персонаж не сделает что-то чудовищное, его Верный Друг не предаст его. Рассказчик не может убить Верного друга в качестве сюжетного хода без вашего разрешения. Любые броски с целью повлиять на Верного Друга и против вашего персонажа получают штраф в -5 кубиков. Кроме того, один раз за историю ваш персонаж может восстановить потраченное очко Силы Воли, если у него будет значительное взаимодействие с его Верным Другом.

Скрытое чувство (••)

Требования: Персонаж человек (не Сородич)

Эффекты: У вашего персонажа есть "шестое чувство" на сверхъестественных существ, которых вы сами определяете. Например, вы можете выбрать Скрытое Чувство на Вампиров или на Фейри. Чувство действует по-разному у разных персонажей. Волоски на руках встают дыбом, он чувствует себя больным, или у него появляются мурашки. Несмотря на это, он знает, что что-то не так, когда находится рядом со сверхъестественным созданием. Один раз за главу, игрок может принять Состояние На крючке вместо того, чтобы определить, откуда появляется чувство. Если цель использует силу, которая окончательно доказывает его сверхъестественную натуру, это не работает (а Состояние остается до его разрешения, как обычно).

Дисциплины

Без дисциплины нет жизни.

—Кэтрин Хепберн

Сородичи обладают странными силами – вампиры могут запутывать разум, исчезать из вида или насылать кошмары. Эти силы приобретаются вместе с вампирской кровью, и вызывают не только к его человеческому разуму, но и к его внутреннему Зверю. Зверь ходит невидимо по миру людей и подчиняет более слабых животных. Он выскальзывает из уз плоти и вызывает в других людях отвращение и зависть.

Использование Дисциплин

Некоторые Дисциплины – это основополагающая часть природы вампира, доступные им в любой момент, когда он или она захочет обратиться к силе, живущей в их крови. Эти способности могут требовать от вампира расхода Витэ; некоторые – ещё и Силы Воли. Другие же требуют продемонстрировать мастерство в Дисциплинах. Бросок костей с целью продемонстрировать Дисциплину складывается из трёх аспектов – Атрибута, Навыка и самой Дисциплины. Вампир использует всё своё мастерство в Дисциплине, не важно, какой – вампир с Анимализмом 5 использует все пять кубиков на все возможности Анимализма, даже если нужен только Анимализм 1. Соответственно, вампир не может использовать Дисциплину с силой большей, чем у него есть точек – вампир с Доминированием 3 не имеет доступа к Лживому Разуму или Помешательство, так как они требуют больше трех точек Доминирования.

Каждая Дисциплина вызывает к Зверю, использует её вампир открыто или просто обращается к силе своей крови. Хотя игровой эффект из-за неудачного броска на Дисциплину равен нулю, это не совсем правда. Кое-что всё-таки происходит. Зверь не соглашается использовать свои силы впустую. Может, у него потемнеет в глазах, или все мышцы тела сожмутся на секунду. Может, его жертва на мгновение увидит выражение боли на лице. Что бы это ни было, это не пугает жертву так, как могут Носферату с помощью Дисциплины Кошмара. Но на поверхности вдруг становится видно что-то, что напоминает о том, что вампир – не человек, что он носит внутри что-то необъяснимое и не вполне контролируемое. Рассказчик и игрок должны вместе решить, какие мелкие признаки будут

показывать, что вампир пытался воспользоваться Дисциплиной, даже если ничего действительно сверхъестественного не произошло.

Изучение Дисциплин

Многие Сородичи создают новую Дисциплину спонтанно, из-за того, что Зверь проявляется разными и подчас странными способами. Кровь создает сильные связи между вампирами, так что большинство Сородичей владеют только Дисциплиной своего Клана. Чтобы изучить Дисциплину другого клана, вампир должен сначала найти другого вампира, который владеет этой Дисциплиной, и выпить хотя бы одно очко его Витэ – со всеми сопутствующими последствиями.

Сверхъестественный конфликт

Сородичи не просто сталкиваются лицом к лицу. Мир Тьмы – это странное и мрачное место. Оборотни рыскают ночами, охотясь на своих жертв. Лоскутные люди задаются вопросом, каково быть настоящим человеком, а некоторые из умерших людей не остаются мертвыми. Многие из этих созданий обладают мистическими способностями, и когда они сталкиваются с вампирами, это только вопрос времени, когда кто-то из них зайдёт слишком далеко, и их силы начнут конфликтовать.

Эта книга сосредоточена на вампирах и смертных, которые их окружают. Одного из Сородичей сложнее запугать, чем человека, так что его Сила Крови прибавляется к броскам с целью противостоять Доминированию. У людей нет сверхъестественных приёмов, чтобы спастись от кошмаров, насылаемых Носферату, так что у смертного персонажа остается только Самообладание.

Сверхъестественные силы этого мира могут противостоять вампирам примерно так же, как сами вампиры. Когда Дисциплина требует соревновательного броска, используйте ближайший эквивалент Силы крови у жертвы – Первобытную силу оборотня, например. Взамен, Силы крови защищает вампира от странных способностей этих созданий. Где другое сверхъестественное существо обращается к аналогичной черте, вампир может добавить свою Силу Крови к Атрибуту Сопротивления для соревновательных бросков.

Обратите внимание, что Сила Крови и смежные черты не добавляются к Атрибуту Сопротивления в бросках на сопротивление, только в соревновательных.

Схватка Воли

Иногда две Дисциплины явно противостоят друг другу. Если обычная система не может разрешить этот вопрос, как в случае, когда два вампира пытаются применить Доминирование на одном и том же человеке, или Прорицание оборачивается против вампира, спрятанного Затемнением, возникает Схватка Воли. Все персонажи, использующие конфликтующие силы, входят в соревновательный режим, каждый использует Силу Крови плюс точки Дисциплины. Привязанность использует Силу крови плюс самое большое количество точек в Дисциплине среди возможных; магия крови использует Силу Крови плюс точки персонажа в Круак или Фивейском Чародействе. Игроки кидают кости, пока один не выкинет больше успехов, чем все остальные. Намерение этого игрока исполняется, он оказывает своей Дисциплиной эффект по обычным правилам, остальные терпят неудачу.

Победа одной воли в столкновении не означает немедленную капитуляцию других, не считая случаев, когда только один может победить (например, Доминирование)

Персонажи могут потратить Силу воли, чтобы поддержать себя в соревновательном броске, но только если они физически присутствуют и знают о столкновении сил. Некоторые силы, например, с долгим сроком действия, сильнее в столкновении. Эффекты на одну ночь добавляют один кубик; недельные – два, со сроком на месяц – три бонусных кубика, а те, которые длятся год и более – четыре.

Схватка Воли может применяться к другим сверхъестественным существам. Детали зависят от вида существ и будут подробнее описаны в следующих книгах.

Пример: Двое из Мехет, Пётр и Алан, вступили в конфликт. Алан пытается использовать Прикосновение Духа (Прорицание 3), чтобы следить за логовом Петра. Однако логово скрыто Забвением (Затемнение 5), таким образом, происходит Схватка Воли.

У Алана четыре точки Прорицания и две точки Силы Крови, значит, его игрок выкидывает шесть кубиков. У Петра пять точек Затемнения и три точки Силы Крови, итого восемь кубиков. Забвение – это длительное действие, на три недели, значит, игрок Петра получает два бонусных кубика, в сумме имея десять. Ни один не может потратить Силу Воли, поскольку Алан не уверен, что происходит что-то сверхъестественное, и Пётр не присутствует физически.

Оба игрока бросают кости; Пётр получает два успеха, Алан выкидывает четыре. Таким образом, Прикосновение Духа побеждает, и Алан может вычислить логово Петра. Для всех остальных персонажей местоположение здания остаётся скрытым.

Анимализм

Зверь внутри вампира – это не только чудовищная грань его личности, но и самодовлеющий хищник, стоящий на вершине пищевой цепи. Вампир может лишь немного ослабить поводок Зверя, и он уже довлеет над более слабыми хищниками, подавляя их своей волей. Большинство способностей Анимализма влияет на животных типа хищников и падальщиков. В городе Сорочич может призвать одичавших кошек и собак, голубей и ворон, лис и крыс в количестве большем, чем вы могли бы себе представить. Вампиры, живущие в сельской местности, могут воззвать к летучим мышам, волкам, горным львам и даже к медведям – к любым зверям, пирующим чужой плотью.

Звериный Шёпот •

Чтобы командовать кем-либо, для начала вампиру нужно, чтобы это существо понимало его. Это едино и для людей, и для зверей. С помощью Звериного Шёпота вампир преодолевает барьер звериных инстинктов, заставляя животное понять себя. Он может задавать вопросы существу, и оно будет стараться ответить ему по мере своих сил; далее – небольшой толчок, и животное подчинится. Находчивый вампир может использовать сорок и ворон, чтобы следить за своими жертвами с воздуха, или приказать мастиффу гангстера обратить свой гнев на владельца.

Вампир может говорить с животными с помощью человеческих слов, но гораздо чаще используются звуки, которыми владеет животное. Он может командовать группой животных, например стаей птиц или роем крыс, пока они достаточно близко к нему, чтобы все могли его слышать, а он их всех – видеть.

Цена: Нет

Бросок: Манипуляция + Знание животных + Анимализм

Действие: Мгновенное

Продолжительность: Сцена, команда может сохраняться в течение ночи

Результаты Броска

Полный провал: Животное неверно понимает команду вампира, выдавая ложную информацию на его вопрос, или выполняя извращенную версию приказа вампира.

Провал: Животные пугаются Зверя, пытаясь спастись от более сильного хищника.

Успех: Вампир общается с животным, спрашивая у него о том, что оно могло воспринять. Большинство животных может вспомнить произошедшее за последние сутки. Животные могут рассказать о том, с чем они столкнулись, через призму собственного представлений восприятия: собаки сделают упор на обоняние и слух, птицы – на зрение. Вампир может дать животному простую команду, эквивалентную его способностям, например «напади на него» или «следуй за ним, а потом вернись сюда», «перегрызи эти кабели». Команда обычно не сохраняется дольше, чем на ночь, но вампир может добавить к ней простые условия, такие как принудить зверя отправиться в определенное место, если он что-то заметит, или вернуться после выполнения команды.

Исключительный успех: Животное исключительно предано вампиру, импровизируя и следуя духу команды Сородича.

Поднять Фамильяра ••

Настоящие звери не могут быть обращены. У них нет необходимой для этого Человечности. С помощью данной способности вампир может завершить этот процесс наполовину. Испив животное и напоив его своим Витэ, вампир может подарить зверю частичку сумеречной жизни Сородича. После этого животное выглядит так же, как и при жизни, но при необходимости может отрастить клыки, подобные вампирским. Эти клыки – поддельные, истинная трагедия состоит в том, что зверь не может трансформировать чужую кровь в Витэ. Если при смерти животное было ранено, то внешние признаки повреждений сохраняются, хотя тело и будет полностью функционально. Так койот, раздавленный внедорожником, сохранит на себе следы шин, но не сломанные кости, а ворона с изувеченным крылом хоть и останется с торчащей наружу костью, но сможет летать.

Животное больше не ведет себя обычно – не охотится за добычей, не пугается резких звуков. Оно спит днём, приходя в активность ночью. Человек, наблюдающий за таким зверем, может сказать, что с ним что-то не так, но, как правило, только очень глубокие раны вызывают подозрение.

Цена: 1 Витэ

Требования: скормить труп 1 Витэ (включено в стоимость)

Бросок: Нет

Действие: Мгновенное

Продолжительность: (Сила Крови * Выносливость животного) ночей

Вампир скормливает труп животного одно очко Витэ. Животное возвращается к некому подобию жизни на количество ночей, равное (Сила Крови * Выносливость животного). После поднятия зверя вампир может скормить ему больше Витэ. Каждое потраченное очко обеспечивает продолжение существования животного, как будто вампир только что поднял его.

Поднятое существо получает подобие интеллекта и толику хитрости, достаточные для того, чтобы выполнять сложные приказы, недоступные пониманию большинства животных. Также оно может интерпретировать команды по их духу, а не букве. Фамильяр считается существом, имеющим одно очко в Интеллекте.

Напитанный Витэ фамильяр получает тупой урон от атак так же, как и вампир, не может лишиться сознания или истечь кровью. Животное не разлагается.

Витэ, текущее по мёртвым венам зверя, создаёт симпатическую связь между ним и вампиром. Вампир может использовать Звериный Шёпот на фамильяра в любое время, на любом расстоянии, общаясь беззвучно или с помощью команд на любой дальности. Хотя для интерпретации команды всё ещё нужен бросок, животное не сопротивляется вампиру.

Призыв Охоты •••

Вампир проливает немного своего Витэ, содержащего сущность его следующей добычи, делая её желанной для хищников и падальщиков. На что бы вампир не пролил свою кровь – на землю, предмет или на другого человека, призванные им звери будут пытаться это истребить. Кровь теряет свою силу после того, как звери уничтожат всё, помеченное ею, либо на восходе солнца, которое сжигает Витэ так, будто его и не было. Вампир может сосредоточить призыв Зверя на одном конкретном типе существ, например, на птицах или крысах. Животные-добыча в районе охоты будут стараться скрыться, пугаясь силы Зверя вампира.

Цена: 2 Витэ

Требования: Пометить цель 1 Витэ (включено в стоимость)

Бросок: Внушительность + Знание животных + Анимализм

Действие: Мгновенное

Продолжительность: Одна ночь или пока отмеченная кровью цель не будет уничтожена

Результат Броска

Полный провал: Животные являются на зов Зверя, но в страхе набрасываются на вампира.

Провал: Животные в пределах действия Дисциплины чувствуют обычный страх перед Сородичем и стараются убраться подальше.

Успех: Проливая Витэ, вампир выбирает, призвать ли любых хищников и падальщиков или ограничиться каким-то отдельным видом существ. Все животные, соответствующие его требованиям в пределах (количества успехов) кварталов в городе или (количества успехов *100 ярдов/90 метров) на внегородской территории откликаются на его зов. После того, как звери отведают пролитого Витэ, вампир может дать им команду, как при использовании Звериного Шёпота. Все животные получают одну и ту же команду. Эта команда сохраняет свою силу, даже если сам вампир заснул. Животные следуют команде в течение одной ночи за успех.

Исключительный успех: Звери, отведавшие вампирской крови, следуют его команде с целеустремленностью и рвением. Они не отрываются на сон и кормление, существуя на одном Витэ.

Звериное заражение ••••

Вампир наполняет область вокруг себя своей Аурой Хищника, заражая всех в этой области влиянием своего Зверя. Запах крови вызывает у животных приступы гнева, и может свести человека с ума, особенно тех, кто коснулся этой крови. Другие Сородичи, которые

становятся свидетелями Звериного Заражения, узнают буйство Зверя, уподобляя действия потерпевших со своими моментами иступления. Вампир с помощью этой дисциплины может проявлять определенную меру контроля над безумием своих жертв, фокусируя внимание своего Зверя на определенных жертвах, которых хочет сокрушить, или целях которые хочет достичь.

Цена: 2 Витэ

Условия: Пролить 1 пункт Витэ на землю (включено в цену)

Бросок: Внушительность + Запугивание + Анимализм

Действие: Мгновенное

Длительность: Сцена

Результат Броска

Полный Провал: Вампир теряет контроль над своим собственным Зверем, провоцируя приступ безумия с -2 штрафом к броску сопротивления

Провал: Пораженные животные проявляют странное поведение (например, гоняясь за своими хвостами или кусая свои лапы), но, не впадая в ярость

Успех: Любое животное, которое может чуеть запах крови вампира входит в состояние ярости. Оно срывается, нападая на ближайшую жертву, не думая о собственной безопасности. После того, как жертва теряет сознание или умирает, животное начинает пожирать его плоть. При желании вампир может направить разъяренную толпу животных к определенной цели или задаче. Он не может отдавать сложные инструкции или командовать напрямую, но может обозначать цель для атаки или в нужное направление.

Люди и сверхъестественные существа должны сделать бросок Решительность + Самообладание со штрафом равным успехам вампира, чтобы противостоять Ауре Хищника вампира. Если жертва прикасалась к крови вампира или пробовала ее на вкус в течение прошлой ночи, она получает -3 штраф в дополнение к штрафу от успехов вампира. Провал этого броска приводит к тому, что жертва впадает в безумное состояние и подчиняется воле вампира. Вампиры и оборотни впадают в безумие, и их жертвы продиктованы вампиром, вызвавшим это безумие. Люди и другие сверхъестественные существа впадают в атавистическое состояние, в котором они должны атаковать цель или двигаться к ней. Если вампир не отдает команду, то жертвы начинают атаковать друг друга. Сверхъестественное существо может потратить пункт Силы Воли, чтобы игнорировать команды вампира, но по-прежнему остается в безумии.

Исключительный Успех: Раскрытие Зверя временно насыщает его. Вампир получает Состояние Пресыщения (Sated Condition).

Хозяин Земли •••••

Вампир отмечает свою территорию Вите, как это делают животные своей мочой. Он должен замкнуть границы территории и объявить ее своей, при условии, что других жителей на ней нет. Он должен обойти всю границу. Некоторые Сородичи открывают рану на ладони и неспешно обходят границы своей территории, оставляя за собой тонкий кровавый след. Другие пускаются в шальной бег, оставляя на поверхностях мазки крови, словно дикие звери.

После того, как он отметил свою территорию, вампир причастен ко всему, что на ней происходит. Он может командовать животными, призывать и изгонять людей, и провоцировать других вампиров покинуть его территорию. Большинство вампиров помечают небольшую территорию, как например, небольшой сквер. Сильный вампир может претендовать на более крупную территорию, такую как несколько кварталов или

старинный замок. Однако вампир должен убедиться, что ничто не прервёт ритуал. Бывали случаи, когда посреди ритуала вампир обнаруживал, что территория уже занята разъяренной стаей оборотней.

Цена: 3-9 Витэ и 1 Силы Воли

Условия: Вампир должен обойти свою новую территорию, окропляя ее границы своей Витэ. Трех пунктов хватит на небольшой дом или сад. Шести – на городской квартал. Девяти достаточно, что бы пометить замок. Он должен убедиться, что на территории не осталось других Сородичей. Многие Сородичи предпочитают изгнать всех сверхъестественных существ. Дисциплина и будет работать, если на территории есть оборотни или другие монстры, однако они испытают на себе эффект этой Дисциплины, и поймут, что это вина вампира.

Бросок: –

Действие: Моментальное

Длительность: Одна неделя за ранг Силы Крови, или пока вампир остается на своей земле

Вампир помечает свою территорию. Территория сохраняет статус его владений в течение недели за ранг его Силы Крови, однако действие дисциплины прекращается лишь в тот момент, когда вампир покидает эту территорию после истечения срока. Ходят слухи о древних вампирах, лежащих в торпоре, чьи территории вокруг них остаются активны и по сей день.

Помеченная вампиром территория отпугивает большинство существ. Животные и звери не заходят на нее, а если их принуждают войти, то животные будут сопротивляться этому, за исключением тех случаев, когда вампир сам хочет этого. Люди и сверхъестественные существа, в том числе другие вампиры, должны совершить успешный бросок Самообладание + Сила Крови, чтобы войти или остаться в этой области, когда она будет создана. Если этот бросок не приносит исключительного успеха, то подавляющий страх накладывает -3 штраф на все его действия нарушителя. Сородичи, просто находящиеся на этой территории, подвергаются риску провокации Зверя к Безумию с -2 штрафом. Если вампир явно приглашает кого-то на свою территорию (а так же когда он использует Звериный Шепот или Призыв Охоты в случае животными), они не получают этого штрафа. Звери-гули так же попадают под это исключение.

Пока вампир находится на своей территории, он может чувствовать каждого человека и животное, которое пересекло границы его территории. Если нарушителем оказывается вампир, то хозяин территории узнает о его Силе Крови. Он всегда имеет примерное представление о том, где находится каждый в пределах его владений, и только сверхъестественные силы, такие как Дисциплины, могут скрыть эту информацию, запуская Столкновение Воли. Вампир является бесспорным хозяином своей территории, потому любое существо в состоянии безумия не может атаковать вампира и не может тратить пункты Силы Воли, что бы сопротивляться командам вампира, отданным с помощью Звериного Заражения. Все команды, отданные с помощью Звериного Шепота, длятся неограниченно долго, или пока животное не покинет территорию вампира. Наконец, вампир может использовать чувства любого животного поднятого с помощью Поднятия Фамильяра на своей территории, а также использовать это животное, чтобы отдать команду с помощью Звериного Шепота другим животным.

Ясновидение

Ясновидение обращает хищнические инстинкты Зверя на открытие тайн, нахождение слабых мест и поиск ранее найденных «сокровищ», которые вампир сможет использовать в своих интересах. Ясновидение – духовная Дисциплина, открывающая Сородичу путь к знаниям посредством видений, простирающихся в диапазоне от прямых наставлений до смутных галлюцинаций. Сородичи не смогут почувствовать, что кто-то применяет Ясновидение, и именно поэтому многие Мекхеты ловят на себе косые взгляды и слышат за своей спиной перешептывания других вампиров, беспокоящихся о том, какие тайны клан Теней раскроет на это раз.

Настороженность Зверя •

Зверь концентрируется на слабости и опасности. Вампир пользуется чувствами своего Зверя и может использовать эту концентрацию, чтобы вычленив самое слабое существо в комнате или узнать, собирается ли кто-то его атаковать. Зверь чувствует то, что обычные люди заметить не могут; использование этой Дисциплины может «пересилить» Затемнение (см. «Схватку Воли» стр. 125).

Цена: Различная, поскольку применение Дисциплины утомительно; первое использование за сцену – бесплатное, но каждое последующее применение в этой же сцене стоит 1 Витэ.

Бросок: Сообразительность + Эмпатия + Ясновидение.

Действие: Мгновенное

Результаты Броска

Полный провал: Игрок задает вопрос, словно он выкинул успех, Рассказчик же даёт либо ложную информацию, либо сильно деформированную правду.

Провал: Чувства вампира замутнены, его Зверь не видит явной слабости.

Успех: Игрок может задать один вопрос Рассказчику. Ответ Рассказчика должен включать образы, навеянные Зверем, передающим информацию своему носителю. На этом уровне Ясновидения можно задать вопросы только о непосредственной опасности или слабости. Приведенные ниже вопросы покрывают большую часть информации, которую мог бы сообщить Зверь.

Исключительный успех: Игрок может задать два вопроса.

Контакт

Вампиру проще использовать Ясновидение на другого субъекта, если он некоторое время провёл в тесном контакте с ним. Контакт не обязательно должен быть сексуальным, платонического физического контакта любой длительности вполне достаточно. Отыскать и достать пулю из чьего-то тела — или заботливо поддержать жертву за руку — и она раскроет все свои секреты Ясновидению. Интимный контакт даёт бонус +3 к броску вампира.

Примеры вопросов:

- Кто здесь скорее всего сможет дать мне то, чего я хочу? *Кровь пульсирует в яремной вене жертвы. Слышится звук монеты, выпавшей из кармана одного из присутствующих.*
- Кто/что здесь вероятнее всего проявит жестокость? *Руки жертвы запятнаны кровью. От человека пахнет порохом.*
- Кто здесь напуган больше всех? *Брюки жертвы пахнут мочой. Жертва хнычет.*
- Кто/что здесь вероятнее всего ранит меня? *Кровь струится по автомобильному прессу. От жертвы исходят волны горячей ярости.*
- Кто здесь ближе всего к безумию? *Лицо жертвы искривляется в перекошенную яростью пасть. При взгляде на определенного человека во рту появляется вкус горячей желчи.*
- Использовал здесь вампир Ясновидение 5? *Завеса серого дыма висит в воздухе. По спине бегут мурашки, персонажа охватывает могильный ужас*

Сверхъестественное восприятие ••

Вампир фокусируется на одной жертве, снимая пелену лжи и обмана, чтобы разглядеть под ними правду. Зверь вынюхивает самые тёмные тайны, такие, которые жертва не желала открывать никому. А что вампир сделает с такой информацией, зависит только от него.

Цена: Различная; первое использование за сцену – бесплатное, но каждое следующее использование против той же цели в этой же сцене стоит 1 Витэ

Бросок: Интеллект + Эмпатия + Ясновидение

Действие: Мгновенное

Результаты Броска

Полный провал: Игрок задает вопрос, как если бы он выкинул успех, Рассказчик же даёт либо ложную, либо вводящую в заблуждение информацию.

Провал: Зверь не раскрыл секретов. Неужели жертве действительно нечего скрывать?

Успех: Игрок задаёт Рассказчику один вопрос за успех. Ответ Рассказчика должен включать образы навеянные Зверем для передачи ответа. Этот уровень Ясновидения концентрируется на вопросах касающихся слабостей и секретов отдельного персонажа.

Исключительный успех: Образы предоставляют вампиру более глубокое понимание ответов на вопросы.

Примеры вопросов:

- Каково настроение персоны? *Вспышка эмоций на лице жертвы. Запах ассоциирующийся у вампира с данной эмоцией : запах свежей крови означает ярость, скрежет камня – отрешенность.*
- Чего прямо сейчас боится персона? *Вспышка света освещает жертву. Звук лая собаки.*
- Каковы Порок/Реквием персоны? *Заговорщический шёпот. Запах наркотика идущий от наркомана.*
- Какова одна из психологических уязвимостей этой персоны? *Внезапное чувство всепоглощающей депрессии. Сменяющиеся картины и цвета, как при галлюцинации.*
- Является ли персона диаблеристом? *Запах серы и запёкшейся крови. Чёрная кровь капает с подбородка жертвы.*
- Контролируется ли жертва кем-либо другим? *Нити марионетки, идущие от конечностей жертвы к потолку. Голос, шепчущий жертве указания, когда она действует.*
- Является ли персона сверхъестественным существом, и если я видел его прежде, то кто она? *Вкус разодранной плоти. Сияющий ореол нимба мага.*

- Кому из присутствующих персона желает навредить больше всего? *Окровавленный кинжал падает из рук жертвы, указывая на ответ. Вкус желчи при взгляде на цель гнева жертвы.*

Спиритическое касание •••

Вампир может обернуть чувства своего Зверя на объект или место, раскрывая тайны и уничтожая ложь так же, как если бы способность была ориентирована на человека. Вампир может использовать эту Дисциплину только единожды на одном объекте за сцену.

Цена: Нет

Бросок: Сообразительность + Окультизм + Ясновидение

Действие: Мгновенное

Результаты Броска

Полный провал: Игрок задает вопрос, как если бы он выкинул успех, Рассказчик же даёт либо ложную, либо вводящую в заблуждение информацию.

Провал: Объект не раскрывает чувствам Сородича никаких секретов, пока.

Успех: Игрок может задать Рассказчику один вопрос на успех о месте или объекте. Зверь вызывает ответные образы, но не слова. В дополнение к описанным ниже вопросам, персонаж может задавать вопросы по Ясновидению 1 и 2, если это будет актуально.

Исключительный успех: Вампир получает полное понимание объекта или места, и берёт +1 бонусный кубик на использование/взаимодействие с объектом на оставшуюся часть сцену.

Примеры вопросов:

- Кто последним касался предмета/кому принадлежит? *Видение персонажа, держащего объект. Звук голоса жертвы, выдающий его.*
- Какая сильная эмоция связана с этим предметом? *Обжигающая вспышка ярости. Вспышка безмятежной ясности.*
- Как объект использовался в момент сильной эмоции связанной с ним? *Видение вампира использующего объект. Звуки и призрачные очертания людей идущих по комнате.*

Обнаженный Разум ••••

Мехет фокусирует сознание на сознании жертвы, сливая их воедино. Он начинает думать как жертва, и вскоре, начинает слышать ее мысли. Концентрируясь и аккуратно меняя свои мысли, он может проецировать идеи или воспоминания в сознание жертвы. Немного попрактиковавшись, вампир может научиться общаться без слов или проецировать полноценные воспоминания, перегружая чувства своей жертвы. Он даже может вызвать у жертвы её собственные воспоминания, думая о времени, месте, или эмоции, которая заставит жертву вспомнить, даже если эти воспоминания были заблокированы ее сознанием или стёрты магией.

Цена: 1 Витэ

Бросок: Интеллект + Общительность + Прорицание, встречный Решительность + Сила Крови жертвы

Действие: Моментальное

Длительность: Сцена

Результат Броска

Полный Провал: Вампир соединяется с сознанием жертвы, но не может отличить своих мыслей от ее мыслей, получая Состояние Замешательство (Confused Condition)

Провал: Вампиру не удастся ухватить мысли жертвы

Успех: Мысли вампира объединяются с сознанием жертвы, и связь остается до конца сцены. Он слышит мысли жертвы, как если бы она произносила их вслух. Люди не думают полными предложениями, но вампир может понимать точное настроение и намерения жертвы, а так же некоторые моменты ее мотивации и умозаключений. Он может проецировать мысли, произнося их напрямую в сознание жертвы, равно как и поместить мысленный образ или воспоминание.

Сосредоточившись, вампир может выудить из сознания жертвы воспоминания жертвы, включая те, что были забыты или подавлены магией (вступив в Столкновение Воли). Он переживает эти воспоминания в одно мгновение, всеми пятью своими чувствами. Если вампир хочет передать воспоминание жертве, он может добавить Состояния Вина, Вдохновение или Потрясение (Guilty, Inspired, or Shaken Condition). Раскрытие дополнительных воспоминаний обходится в дополнительный пункт Витэ за воспоминание.

Исключительный Успех: Вампир способен раскрыть столько глубоких воспоминаний, каков его ранг Прорицания, прежде чем должен будет тратить Витэ

Сумеречная Проекция •••••

Вампир высвобождает свое сознание, оставляя тело и проецируя сознание в окружающий мир. Астральная форма сознания перемещается в сумеречном облики, не имея ни физической, ни призрачной формы, но всё же существующей в мире и заметной вампирам, владеющим Прорицанием. Сознание перемещается с невероятной скоростью в любую точку пространства в пределах лунной орбиты – пространства, которое некоторые Сородичи называют «лунная сфера». Пока сознание и чувства путешествуют вне тела, само тело вампира выглядит как обычный труп, за исключением того, что оно не разлагается.

Цена: 2 Витэ

Бросок: Интеллект + Оккультизм + Прорицание

Действие: Моментальное

Результат Броска

Полный Провал: Чувства вампира отделяются от его тела, но что-то отбрасывает сознание очень далеко

Провал: Вампиру не удастся отделить свое сознание от тела

Успех: Сознание вампира отделяется от его тела и способно путешествовать по миру. Умножьте Скорость вампира на его (Прорицание + Сила Крови). Вампир не подвластен гравитации, может проходить сквозь физические преграды и даже уйти под землю. Однако он никак не может взаимодействовать с физическими объектами, пока он отделен от своего тела. Вампир может видеть и слышать, как обычно, но не может применять никакие Дисциплины. Тело вампира находится в состоянии похожем на торпор, и вампир остается в неведении о том, что с ним происходит, пока его тело не уничтожено или он не впадет в торпор. В этот момент сознание моментально возвращается в тело. В остальных случаях, вампир должен сам переместить свое сознание в свое тело, что бы пробудиться. Каждый восход солнца, пока сознание вампира находится вне его тела, он теряет одну точку Силы Крови, и встречает Окончательную Смерть, если Сила Крови падает до нуля. Вампир восстанавливает потерянные точки Силы Крови, когда возвращается в свое тело. Он по-прежнему должен тратить пункт Витэ в начале каждой ночи. Среди вампиров ходят слухи о существовании магии, способной предотвратить возвращение сознания вампира в его тело, а так же о телах без сознания, бездумно ходящих по улицам, и лишь желтые глаза являются признаком того, что что-то не так.

Исключительный Успех: Вампир легко отделяет свое сознание от тела, и точно знает, где находится его тело. Он может рефлекторно потратить пункт Витэ, что бы мгновенно вернуться в свое тело (или к границе мистической преграды, что не даёт ему вернуться).

Стремительность

Дав волю Зверю, вампир может пересекать огромные расстояния в мгновение ока, перехватить замахнувшуюся руку прежде, чем противник успеет напрячь хоть мускул, или вырвать пистолет из руки человека прежде, чем тот успеет нажать на курок. Стремительность делает вампира столь быстрым, что кажется, будто он и не двигался вовсе.

Цена: Нет или 1 Витэ за активный эффект.

Бросок: Нет

Действие: Нет (для постоянного эффекта) или Рефлексивное (для активного эффекта).

Продолжительность: Постоянная (для постоянного эффекта) или один ход (для активного эффекта).

Как и другие физические Дисциплины, Стремительность имеет два вида эффектов: постоянный и активный. Постоянный эффект работает всегда и не имеет цены, в то время как активные эффекты – Рефлексивны, и стоят одно Витэ за эффект.

Постоянный: Добавьте очки Стремительности вампира к его защите или к его броску Уклонения, если он активно защищается. Если атака огнестрельным оружием все еще игнорирует Защиту вампира, нападающий все-таки переносит штраф на атаку, равный количеству точек Стремительности. Персонаж должен знать о направленных на него атаках и защищаться от них. Если персонаж не может двигаться, спит или по иной причине не может отреагировать на атаку, Стремительность не даёт никаких преимуществ.

Активный: При трате Витэ Стремительность даёт такой всплеск скорости, что глаз не способен её воспринять. За каждое потраченное очко Витэ выберите эффект из представленных ниже. Вампир может потратить дополнительное Витэ, чтобы вызвать одновременно сразу несколько эффектов, но ни один эффект Стремительности не может быть активирован больше одного раза за ход.

- Немедленно встать в начале очереди инициативы. Это повышение Инициативы длится всего ход, после чего все участники схватки будут ходить в ранее определенном порядке. Если сразу несколько вампиров стараются действовать первыми, то они вступают в Схватку Воли (р. 125), победитель действует первым.

- Прервать действие другого персонажа своим собственным быстрым действием. Это может быть атака, которая позволит вывести из строя противника в середине его действия. Это может быть движение, чтобы уйти за пределы досягаемости, избегая вреда. Или это может быть любое другое мгновенное действие, такое как активация Дисциплины или уклонение. Но вампир всё ещё ограничен правилом одного мгновенного действия. Вампир не может использовать Стремительность, чтобы провести две атаки, или атаку и ещё одно мгновенное действие. Также нельзя и продвигаться в ход на расстояние, превышающее Скорость персонажа. Решение о прерывании действия должно следовать после объявления действия другого персонажа, но до его фактического воплощения (броска кубов). После прерывания, персонаж должен продолжить выполнять заявленное действие, если это ещё возможно. Если заявленное предпринять уже невозможно, он не тратит своё действие. Как вариант, персонаж игрока может объявить такое действие полным провалом и получить Такт. Стремительность не может прервать рефлексивные действия или действия, о

которых персонаж не подозревал. В конце концов, такое использование Стремительности изрядно изматывает, поэтому вампир может прервать за сцену столько действий, сколько у него очков Стремительности.

- Умножьте скорость вампира на его очки Стремительности плюс один. Такое перемещение выглядит внезапным и резким: вампир появляется в нужной ему точке, не преодолевая пространство между ними. Такое движение на короткие дистанции можно использовать, чтобы избежать обнаружения или внезапно напасть на жертву.

Доминирование

Зверь приказывает низшим существам повиноваться. В каждом слове и тоне голоса Сорочича звучит абсолютная власть. Диапазон ее широк и простирается от простой команды строгого сержанта до создания ложных воспоминаний – тех, что пожелает вампир, или даже кражи тела своей жертвы с целью ещё разок прогуляться под солнцем.

Гипноз •

Все, что нужно вампиру, чтобы поймать жертву в свои сети – это встретиться с ней глазами. Контроль над личностью не очевиден: вампир просто просит жертву сделать что-то, и она соглашается. Жертва может отпереть дверь, отдать свой пистолет или вообще забыть о встрече с вампиром. Некоторые безжалостные вампиры гипнотизируют прохожих, привлекая их к ответственности за собственные преступления.

Цена: Нет

Бросок: Интеллект + Экспрессия + Доминирование против Решительности + Силы Крови

Действие: Мгновенное

Зрительный контакт

При применении Доминирования вампиру требуется иметь зрительный контакт с жертвой, для того, чтобы отдать команду. Контакт односторонний – жертва должна увидеть глаза вампира, а не наоборот. Контакт работает через простые барьеры, например солнцезащитные очки (даже зеркальные) или тонированные стёкла, но не сработает, если жертва смотрит видеозапись.

Результаты Броска

Полный провал: Жертва видит насквозь вампира, пытающегося контролировать её сознание; осмелев, она получает Состояние Стойкости (306 стр).

Провал: Воля жертвы вампира оказалась сильнее, чем казалось.

Успех: Вампир ловит взгляд жертвы всего на мгновение, но этого достаточно, чтобы ввести её в Состояние Гипноза (Mesmerized Condition ([p. 305](#))).

Исключительный успех: Контроль вампира течет сквозь мозг жертвы подобно воде. Жертва желает сделать то, что говорит вампир. Вампир может произнести команду тем же действием, за которое он её загипнотизировал. После погружения в Состояние Гипноза, вампир может командовать жертвой за мгновенное действие. Команда не может быть длиннее трех или четырех слов, и она должна быть достаточно понятной: контроль не распространяется на расплывчатые формулировки.

Приказы «Следуй за мной», «Выстрели в своего мужа» или «Повторяй за мной...» удовлетворяют требованию четкости понимания их жертвой, в то время как команды «Забудь», «Отправь» или «Подчиняйся моим приказам» предоставляют слишком широкий простор для толкования. Команда также может воздействовать на память жертвы,

исправляя один факт о текущей сцене так, что жертва будет воспринимать его как правду. Пускай вампиру можно использовать только несложные и однозначные команды, многое можно изменить с помощью четырёх простых слов: «Ты убил этого человека» и «Меня здесь не было», соединяя их для того, чтобы связать жертву и убийцу.

Железный Указ ••

После соединения с разумом жертвы, вампир может потратить немного времени на то, чтобы поиграть с её мыслями и воспоминаниями.

И хотя эта способность для передачи более сложных команд требует больше сил, она "подвешивает" жертву на нити, и вы контролируете её, как кукловод, заставляя плясать под свою дудку.

Цена: 1 Витэ; нет, если жертва находится под Винкулумом вампира.

Бросок: Нет;

Требования: Вампир должен ввести жертву в Состояние Гипноза;

Действие: Мгновенное.

Вампир может давать Загипнотизированной жертве более длинные команды. Указ может содержать до трех предложений и включать в себя ряд последовательных действий. Передача команды занимает два хода на предложение. Как и в случае Гипноза, контроль вампира не распространяется на команды, позволяющие жертве их вольно интерпретировать. Жертва получает Состояние Доминации (стр. 302), и начинает следовать командам, как только вампир закончит говорить. Она продолжает следовать предустановленному порядку, пока не выполнит задачу или пока не взойдёт солнце. Многие Сородичи используют Железный Указ, чтобы выдать простую команду, например «Повинуйся моим прямым приказам, когда я даю их тебе», которая фактически даёт контроль над прислужником до восхода солнца, хотя такое использование способности не продлевает длительности Состояния Гипноза.

Скрытая Команда •••

Вампир имеет достаточно контроля над своей живой марионеткой, чтобы внедрить в её разум подсознательный триггер – определенный набор условий, который при столкновении с вампиром может превратить ее в раба. Способность может заставить жертву погрузиться в транс, когда вампир направит на нее оружие, перевести все свои деньги на свой счёт, когда она услышит Девятую симфонию Бетховена или позволит ей вспомнить о сыне, только когда жертва почувствует запах сирени.

Цена: Нет; другие силы Доминирования по-прежнему работают за Витэ;

Бросок: Интеллект + Обман + Доминирование минус Решительность жертвы.

Требования: Вампир должен погрузить жертву в Состояние Гипноза.

Действие: Мгновенное.

Продолжительность: Одна неделя за успех или один месяц за успех (см. ниже).

Результаты Броска

Полный провал: Попытка вампира создать подсознательный триггер проваливается. Жертва теряет Состояние Гипноза. В течение недели, когда она сталкивается с триггером, который вампир пытался установить, она получает Состояние Стойкости (стр. 306).

Провал: Попытка установления триггера проваливается. Сопrotивляется ли он, или на это есть другая причина?

Успех: Вампир может установить в разум жертвы ряд подсознательных триггеров по числу выброшенных успехов, чтобы задействовать специфические эффекты других способностей Доминирования. Вампир должен потратить Витэ на эти способности, как и обычно. Эти триггеры закрепляются в сознании на неделю за каждый успех или на месяц, если жертва находится на любой стадии Винкулума вампира. В течение этого времени триггер срабатывает каждый раз, когда жертва сталкивается со стимулом.

Исключительный успех: Команды вампира с лёгкостью проскальзывают в сознание жертвы. Снизьте затраты Витэ на один при использовании Железного Указа и Лживого Разума.

Каждый триггер должен быть конкретным событием или сенсорным стимулом, который повлечёт за собой оговоренный эффект. Вампир должен потратить положенное количество Витэ на активацию других способностей Доминирования, но это делается единожды при приложении этой способности к любому количеству триггеров. Использование Железного Указа в сочетании со Скрытой Командой заставит человека пойти в ночной клуб, когда он поссорится с женой, и заставит его записать на USB-накопитель всю конфиденциальную информацию с работы всего за расход одного очка Витэ. Описание триггера и его влияния на жертву занимает около двух раундов на один триггер.

Другие способности Доминирования при проведении их через Скрытую Команду работают следующим образом:

- Гипноз: жертва входит в Состояние Гипноза, когда сталкивается с триггером. Если вампира нет рядом, чтобы использовать это, эффект вскоре пропадёт.
- Железный Указ: когда жертва сталкивается с триггером, она немедленно входит в Состояние Доминирования, связанное с заложенной командой. Когда жертва под Доминированием, она полностью подчинена воле вампира, пока не столкнется с другим триггером или не выполнит обозначенное условие.
- Лживый Разум: триггер становится переключателем для изменения памяти. Раз сработав, триггер заставляет вспомнить (или забыть)какой-либо факт, а срабатывание этого же триггера вновь отменяет изменение.

Лживый разум ••••

Доминатор может управлять воспоминаниями жертвы, меняя их по своему усмотрению. Вампир может заставить жертву забыть свою семью или страдать от воспоминаний о гибели сына, которого никогда не существовало. Вампир может тонко подправить воспоминания жертвы, заменив лицо супруга своим собственным, или переменить в его памяти место отпуска с Парижа на Лондон. Помимо основных функций, способность не позволяет читать оригинальные воспоминания.

Цена: 2 Витэ;

Бросок: Нет.

Требования: Вампир должен погрузить жертву в Состояние Гипноза, жертва должна потребить 1 Витэ или быть им помазана (включено в стоимость).

Действие: Мгновенное.

Продолжительность: Постоянное.

Пока жертва находится в Состоянии Гипноза, вампир может менять ее воспоминания, относящиеся даже к далекому детству. Вампир должен скормить жертве Витэ или нанести его на лоб. Сородич может создать воспоминания из ниоткуда, стереть фрагменты памяти, события и лица, или поменять места в воспоминаниях, чтобы это удовлетворяло его цели. В

рамках этого изменения жертва получает постоянное Состояние. Если вампир удаляет большую полосу воспоминаний, жертва получает Состояние Амнезии (стр. 301), в противном случае – Состояние Ложной Памяти (стр. 303).

Вампир должен говорить со своей жертвой, описывая ей нужные ему изменения. Небольшие изменения, такие, как удаление факта из своего прошлого или замена лица супруги на лицо вампира во всех воспоминаниях занимают около минуты, но более подробные описания могут занять значительно больше времени. При изменении воспоминания или при создании нового вампир меняет фактическое содержание памяти, но мысли и чувства жертвы остаются вне его контроля.

Вампир может создать среду для появления у жертвы некоторых чувств, но он не может заставить ее любить сына, которого только что создал в ее воображении. Изменения, которые создает вампир – постоянны, если только он не использовал Скрытую Команду, чтобы воспоминания появлялись по триггеру.

Одержимость •••••

Управлять воспоминаниями и действиями жертвы – это одно, но для некоторых вампиров настоящий контроль выражается в полном подавлении воли жертвы, абсолютной власти над её телом. Вампир проникает в разум жертвы, используя её тело вместо своего.

Цена: 1 Витэ и 1 Воля;

Бросок: Интеллект + Запугивание + Доминирование минус Решительность жертвы;

Требования: Вампир должен погрузить жертву в Состояние Гипноза;

Действие: Рефлексивное.

Продолжительность: 1 ночь за успех;

Результаты Броска

Полный провал: Разум жертвы не связан контролем вампира. Жертва сразу же лишается Состояния Гипноза и восстанавливает 1 Волю.

Провал: Вампир не может взять жертву под полный контроль, но только пока.

Успех: Вампир овладевает телом своей жертвы на одну ночь за каждый успех. В новом теле вампир использует Физические Атрибуты и Навыки жертвы, а также все Физические и Боевые Преимущества, которым обладает одержимое тело. Вампир может бодрствовать в течение дня, потратив очко Воли на рассвете, если же он не делает этого, то возвращается обратно в свое тело. В чужом теле вампир не получает урона от солнечного света. Каждый вечер вампир должен тратить Витэ, как и обычно. Сородич не может использовать Дисциплины или Кровавое Чародейство, вселяясь в тело, не получает доступ к любым сверхъестественным силам, которыми могла обладать жертва. Во всех других случаях она полностью контролирует тело. Если Сородич пытается убить жертву, она может рефлексивным действием пробросить Решительность + Силу Крови и при успехе выкинуть вампира из своего сознания. Одержимая жертва снимает с себя Состояния Гипноза и Доминирования, а находящийся в теле вампир не может активировать никакие триггеры, установленные Скрытой Командой, пока его жертва находится под контролем. Когда Сородич покидает тело жертвы, триггеры начинают работать как обычно. Пока вампир командует телом жертвы, его собственное лежит в похожем на торпор состоянии, ожидая возвращения хозяина. Если вампир остается в теле жертвы настолько долго, что его тело впадает в настоящий торпор, то его разум сразу же возвращается обратно.

Исключительный успех: Вампир легко проскальзывает в тело жертвы. Прекращая прогулку в новом теле, он воодушевляется и обретает новую цель. Покинув тело жертвы, вампир восстанавливает очко Воли.

Величие

Величие опирается на животный магнетизм Зверя, усиливая личностные качества вампира, заставляя людей любить его и стремиться сделать его счастливым, в то время как в обычной ситуации ради него они не пошевелили бы и пальцем. Жертвы любят вампира и хотят находиться рядом с ним только потому, что это заставляет их чувствовать себя лучше. Использование Величия не похоже на грозное господство над человеком и насильное внедрение ему в голову команды - оно изменяет канву мироздания таким образом, что человек становится способен убить или умереть за один благосклонный взгляд пленившего его вампира.

Благоговение •

Благоговение выделяет вампира из толпы окружающих его людей даже в битком набитой комнате. Он становится самым главным человеком для присутствующих, и каждый желает оказаться рядом с ним. Благоговение создает ауру величия, ощущение того, что вампир – важная персона, как, например, плейбой-миллиардер или кинозвезда. Он может быть одет в лохмотья, его лицо может быть измазано дерьмом, но люди по-прежнему продолжают думать, что он лучше них, и по-прежнему будут желать быть рядом.

Цена: Нет;

Бросок: Нет;

Действие: Мгновенное.

Продолжительность: Сцена.

Когда вампир того пожелает, все взгляды устремляются на него, вне зависимости от того, чем он занят в данный момент. До конца сцены он не переносит штрафов, зависящих от внешности и поведения на Социальные броски, даже если он у всех на глазах избил человека или вошел в клуб, размахивая пистолетом. Учитывая это, он может спокойно отговориться от мелких преступлений и почти любой социальной бестактности. Когда вампир находится в центре внимания, он может добавить свои очки Величия к броску, основанному на Внуительности, при разговоре с окружающими его людьми. Этот бонус добавляется только при обычном разговоре, без использования других способностей Величия. Любой человек, обративший внимание на вампира, вычитает его очки Величия из всех бросков Сообразительности + Самообладания, направленных на то, чтобы заметить что-либо помимо вампира. Одним словом, вампир может призвать кого-либо к себе в комнату не мистическим принуждением, а с помощью осознания жертвой того, что вампир хочет ее видеть. Другой вампир может защититься от Благоговения с помощью ауры хищника (см. Спустить Зверя стр. 92). Если бросок ауры хищника успешен – вампир не подвержен Благоговению.

Откровение ••

Вампиру не нужно кричать, чтобы быть услышанным, и в толпе, находящейся под Благоговением, тихий шепот – иногда лучший способ привлечь внимание. В разговоре вампир использует нечто намного более весомое, чем просто вкрадчивый голос и понимающий вид, и становится твоим верным другом.

Цена: Нет;

Требования: Жертва должна находиться под Благоговением вампира;

Бросок: Внуительность + Эмпатия + Величие против Решительности + Сила Крови.

Действие: Состязание, сопротивление рефлексивное.

Результаты Броска

Полный провал: Вампир ошибается, позволяя тому, чего он добивался от чувств жертвы, проникнуть в него. Он получает Состояние Восторга (стр 306) со стороны жертвы.

Провал: Жертва чувствует, что пока ещё она не достойна вступить в круг близких друзей вампира.

Успех: Вампир успешно зачаровывает свою жертву. Она получает Состояние Очарования (стр. 306)

Исключительный успех: Силе личности вампира чрезвычайно трудно противостоять. Состояние Очарования жертвы длится не в течение нескольких часов, а в течение ночи.

Чарующий взор •••

На этом уровне Величия жертва желает заполучить внимание вампира с маниакальной настойчивостью. Приближенный жаждет его, как меломан – музыки, а писатель – кофе. Начинаясь с томления, эта тяга переходит в жгучую ревность к каждому, кто украл внимание вампира хоть на минуту.

Цена: 1 Витэ;

Требования: вампир должен погрузить жертву в Состояние Очарования или Состояние Покорности;

Бросок: Нет.

Действие: Рефлексивное.

Продолжительность: Сцена.

Жертва полностью одержима вампиром, и он может с легкостью играть на струнах ее души. С помощью Чарующего Взора вампир может изменить чувства тех, кого он очаровал: вызвать в них ярость (или даже безумие – в случае с некоторыми сверхъестественными существами), либо полную подавленность, ощущение внутренней пустоты. Каждая сцена будет стоить вампиру очко Витэ, но при этом он может внушить те же эмоции любому количеству жертв за раз.

Вампир может попросить одного из своих зачарованных фаворитов сделать что-либо, и тот почувствует навязчивую необходимость выполнить просьбу. Вампир может попросить убить кого-либо, дать ему денег или сделать что-то унижительное и грязное ради собственного развлечения. Очарованная жертва будет делать всё, что пожелает вампир, но в разумных пределах – если поручение приведет к получению летального урона или наступлению Переломного момента, она сразу же лишится Состояния Очарования и будет спасать свою кожу. Покоренная жертва куда как более опасна. Она не станет совершать самоубийство ради вампира, но всё остальное для нее – не проблема. Если для такой жертвы наступит Переломный момент, она будет игнорировать его до тех пор (т.е. не будет бросать кубики за испытанный Переломный момент), пока не потеряет Состояние Покорности.

Преданность ••••

Даже в кругу наиболее приближенных есть те, кого вампир выделяет больше остальных, делая их особенными. Несколько слов – и жертва уже пылает к нему любовью. Помимо ревности и одержимости приходит также полная лояльность. Жертва будет делать для вампира всё, и одна только мысль о том, чтобы перечить ему, будет приносить ей боль. Жертва будет игнорировать свою семью и друзей. Вампир – это всё, что будет иметь для неё значение.

Цена: 2 Витэ;

Требования: Вампир должен погрузить жертву в Состояние Очарования;

Бросок: Манипуляция + Эмпатия + Величие против Решительности + Силы Крови.

Действие: Состязание, сопротивление - Рефлексивное.

Результаты Броска

Полный провал: Что-то останавливает жертву прямо на краю пропасти. Некоторый внутренний диссонанс заставляет её переосмыслить свою привязанность к вампиру. Жертва сразу же теряет Состояние Очарования.

Провал: Хотя жертва и остается приверженцем вампира, её преданность не перетекает в фанатизм.

Успех: Вампир разжигает в жертве пламенную преданность. Она сделает для него всё – откажется от крови или органа, получит за него пулю. Жертва получает Состояние Покорности.

Исключительный успех: Состояние Покорности длится неделю за очко Силы Крови.

Идол ●●●●●

Вампир, играющий с желаниями людей, отныне больше, чем просто знаменитость: он король, звезда – персона, перед которой не стыдно преклонить колени. Люди вокруг стараются угодить вампиру, обещая всё, что он пожелает, лишь бы только он обратил на них внимание, одарил улыбкой или взглядом.

Цена: 2 Витэ и 1 Воля;

Бросок: Нет.

Действие: Рефлексивное.

Продолжительность: Сцена.

Идол совершенствует ауру Благоговения до божественных (или богохульных) высот. Вампир может занять выжидательную позицию и сначала применить Благоговение, а потом усилить его, либо сразу оплатить цену, чтобы установить превосходство над всеми остальными в комнате.

Любой затронутый Благоговением вампира должен рефлексивно совершить бросок Решительности + Силы Крови минус очки Величия вампира, чтобы суметь применить действия, которые могут любым образом повредить или смутить Сородича. Если бросок неудачен, то всё, что они могут противопоставить вампиру –невинные шутки.

Если вампир погрузит в своём присутствии кого-то в Состояние Очарования, жертва должна рефлексивно выполнить бросок Решительности + Силы Крови - очки Величия, при активации Идола. При провале жертва погружается в Состояние Покорности на оставшуюся часть сцены. Люди, которые уже были Покорены, не могут тратить очки Воли, чтобы противостоять вампиру.

Кошмар

Зверь бесстрашен. Для людей же страх объясним и рационален – это понятная реакция на конкретную угрозу. Любой дурак может заставить людей себя бояться. Кошмар же потакает желанию Зверя вызывать нескончаемый ужас.

Начинается всё с малого: всего на мгновение вам почудится человеческое лицо на крутящейся циркулярной пиле. Ваша клавиатура на ощупь станет необъяснимо мягкой, теплой и мясистой, но когда вы опустите на неё взгляд, то не увидите ничего необычного. Гуляя по улице, вы заметите, что тень падает под неправильным углом. Вы столкнётесь с кем-то, к примеру, другом вашего детства, но всё, что при этом сможете сделать, это убежать, крича. Вы броситесь в объятия своей супруги, дрожа и рыдая, но внезапно

осознаете, что она держит вас слишком уж крепко и пахнет совсем не так, как раньше. Ваша дочь подойдет к вам сзади и вонзит свои зубы в ваше бедро. Вы закричите от ужаса и кинетесь к двери. На мгновение оглянувшись, вы увидите лицо своей дочери.

И в этот момент придет настоящий ужас.

Ужасное Присутствие •

Вампир источает тревожную ауру, из-за которой люди вокруг него ощущают, что происходит нечто странное. Даже в том случае, если они не заметили вампира, на них накатывает волна страха и неуверенности. Мир вокруг словно холодеет, а предметы отдаляются. Люди чувствуют, что за ними кто-то следит, даже если они в комнате одни, и только на миг перед ними открываются ужасающие истины окружающего их мира.

Цена: Нет;

Бросок: Нет.

Действие: Мгновенное.

Продолжительность: Сцена.

Вампир в течение всей сцены источает ауру страха, что даёт ему ряд преимуществ. Он добавляет свои очки Кошмара ко всем обычным броскам Запугивания. Люди вокруг него подсознательно видят в вампире причину своих страхов и стараются избежать его. Жертвы вампира могут действовать против него, но сердце у них к этому не лежит, поэтому они не могут тратить очки Воли для поддержания своих действий, хотя они всё ещё могут тратить их для защиты. Другой вампир может бороться с аурой страха своей аурой хищника (см. Спустить Зверя стр. 92). Если ему это удаётся, он не попадает под Ужасное Присутствие. В качестве рефлексивного действия, вампир может вызвать в воображении жертвы краткие иллюзии. Например, один видит свою еду гнилой, усеянной личинками, другой поднимает нож, чтобы разрезать стейк, но видит на своей тарелке отрезанную голову. Женщина притрагивается к дверной ручке, но когда она снимает с неё руку, то видит, что рука вся в крови. Эти иллюзии могут затрагивать только два чувства и должны быть небольшими – не больше маленькой собачки и не громче крика. Иллюзии не длятся больше хода или двух, но всегда оставляют тревожное чувство. Вампир выбирает тех, кто видит иллюзию, но за раз может создать только одну. И хотя иллюзии в равной степени могут быть отвратительными и пугающими, сами по себе они не могут нанести урон.

Лицо Зверя ••

Всего один взгляд, и вампир может усилить страх одной жертвы до действительно чудовищных высот. Если вампир осведомлен о фобиях жертвы, то он может сделать своей целью именно их, в противном случае, он вызывает в сердце жертвы неуправляемый безотчетный страх. В любом из вариантов жертва попытается спастись бегством.

Цена: 1 Витэ;

Бросок: Внушительность + Эмпатия + Кошмар против Самообладания + Сила Крови.

Действие: Состязание, сопротивление рефлексивное.

Результаты Броска

Полный провал: Что-то пошло не так. Хотя жертва и видит проявление своего страха, она смотрит на них даже без содрогания. Жертва восстанавливает очко Воли.

Провал: Страх тревожит жертву, но не заставляет её бежать.

Успех: Жертва получает Состояние Испуга (стр. 302). Если вампир использовал Ужасное Присутствие, он может назначить целью страха себя самого.

Исключительный успех: Вампиру является видение того, чего именно боится жертва. Это не дает ему никакого игромеханического преимущества, но предоставляет вампиру определенные рычаги давления на жертву.

Великое Заблуждение •••

Касаясь разума жертвы, вампир порождает в нем заблуждение, до конца понятное только самой жертве. То, во что её заставляют поверить, не соответствует ее пониманию мира, и это несоответствие вселяет страх в сердце жертвы.

Цена: 2 Витэ

Бросок: Манипуляция + Эмпатия + Кошмар, против Самообладание + Сила Крови жертвы

Действие: Состязание, сопротивление рефлексивное

Длительность: Одна ночь

Результат Броска

Полный Провал: Жертва не испытывает заблуждения, но вампир верит в иное. Вампир получает состояние Заблуждение (Delusional Condition) до конца сцены, уверенный в том, в чём пыталась убедить саму жертву. Например, если вампир хотела заставить Дэниела поверить, что его друзья его ненавидят, её заблуждение будет «Друзья Дэниела ненавидят его», а не «мои друзья меня ненавидят».

Провал: Заблуждение мелькнуло в сознании жертвы, но мгновенно погасло.

Успех: Всего несколько слов, и жертва получает состояние Заблуждение (Delusional Condition). Вампир определяет заблуждение жертвы, но не может контролировать ее реакцию на это, так же как и не может внушить суицидальное или саморазрушительное заблуждение. Он может заставить жертву считать, что друзья жертвы ненавидят ее, но не может заставить напасть ее на них. Заблуждение длится до конца ночи. Если вампир активирует Ужасное Присутствие, то длительность увеличивается до нескольких ночей, число которых равно Силе Крови вампира.

Исключительный Успех: Заблуждение длится три ночи. Если вампир активирует Ужасное Присутствие, то его Сила Крови, при определении длительности эффекта считается на два ранга выше.

Кошмар наяву ••••

После того, как вампир изменил убеждения жертвы и вселил в нее страх, он может навевать на неё беспокойные галлюцинации, подобные тому, что все вампиры испытывают в торпоре. Эти ужасные видения повинуются логике ночных кошмаров, и даже самые безобидные и невинные сцены и действия окружающих начинают казаться зловещими, когда жертва хоть немного сосредотачивает на них внимание.

Цена: 1 Витэ

Бросок: Внушительность + Эмпатия + Кошмар, встречный самый высокий Самообладание + Сила Крови из группы жертв

Действие: Оспариваемое, сопротивление рефлексивное

Длительность: Сцена

Результат Броска

Полный Провал: Вампир вызывает галлюцинации, которые видит лишь он сам, и которые приводят его в ужас. Он должен немедленно сделать для сопротивления безумию.

Провал: Жертва не испытывает галлюцинаций, или просто они не имеют должного эффекта

Успех: Вампир вызывает у своих жертв одну галлюцинацию: одно изменение или добавление к обстановке текущей сцены. Галлюцинация длится одну сцену.

Исключительный Успех: Жертва страдает от измененной вампиром реальности на протяжении всей ночи

Жуткие галлюцинации могут затрагивать любые чувства жертвы вампира, однако лишь одна персона, объект или деталь может быть преобразена одновременно. Вампир может инвертировать цвета здания, создать неуклюжего монстра, волочащейся походкой преследующего жертву, или придать самому себе кошмарное обличие. Рассказчик может обсудить с игроком, что бы определить насколько сильные изменения вампир может провести. Носферату может контролировать реакцию созданной галлюцинации, пока присутствует рядом. Если он отрезан от своей жертвы, галлюцинация живет своей жизнью. Для поддержания галлюцинации не требуется никаких усилий, и она не развеется, даже если вампир встретил Окончательную Смерть.

Выпущенные на волю страхи Зверя отравляют галлюцинацию ядом кошмара, даже если Носферату не намерен вызывать ничего откровенно ужасного. Глаза куклы следят за жертвой, улыбка человека слишком широка и имеет хищные оттенки, журчащий ручей как-то неестественно отражает свет, и что-то странное плавает в нём. Кошмар не может создать приятное изображение, но независимо от того, насколько ужасна галлюцинация, она не может нанести физического вреда или причинить сильную боль.

Сама по себе галлюцинация затрагивает лишь одну жертву. Но с помощью Ужасного Присутствия, вампир может передать ее любому числу людей в поле зрения вампира. Они все видят одну и ту же галлюцинацию, и воспринимают ее примерно одинаково.

Смертельный Ужас •••••

Вампир способен пробудить ужасающие видения из самых глубин души жертвы. Он искажает все вокруг нее, оживляя самые жуткие страхи жертвы. Жертва не может уснуть, ее волосы седеют от страха и иногда даже останавливается сердце. Вампир не может вызвать ужас просто так, жертва уже должна быть напугана. Некоторые вампиры используют заблуждение или насылают иллюзорные кошмары на свою жертву, чтобы напугать ее.

Цена: 1 Витэ и 1 Сила Воли

Бросок: Внушительность + Запугивание + Кошмар - Самообладание жертвы

Условие: Жертва должна находиться в состоянии Испуг (Frightened Condition) или Заблуждение (Delusional Condition), наложенном вампиром

Действие: Моментальное

Результат Броска

Полный Провал: Жертва встречает свой страх и побеждает его. Она получает +3 бонус к броскам сопротивления Кошмару в течение следующей недели

Провал: Сердце жертвы бьется чаще, её бросает в пот от страха, но большего вампиру добиться не удастся

Успех: Страх пропитывает жертву насковзь. Она получает один пункт летальных повреждений за каждый успех. Если она выживает, то навсегда получает отметину, свидетельствующую о столкновении с этим страхом – нервный тик, прядь седых волос – а также получает состояние Сломленность (Broken Condition). Если вампир активирует Ужасное Присутствие, то жертва также теряет точки Самообладания в количестве, равном

числу успехов. Эти точки восстанавливаются с той же скоростью, что и летальные повреждения.

Исключительный Успех: Вампир может распробовать и насладиться страхом своей жертвы. Если жертва погибает, он восстанавливает один пункт Силы Воли

Затемнение

Зверь – скрытный убийца. Он, незамеченный жертвой, остается затаённым, пока не станет слишком поздно. Всего лишь еще один мужчина на улице, такой же как и все. Просто другая женщина, прошедшая мимо. Почему ты не можешь вспомнить, как они выглядели? Один из них поворачивается, ты всё ещё не можешь разглядеть его лицо, но он уже движется к тебе. Секунда, и он схватил тебя. Его клыки впиваются в твою шею, и всё что ты успеваешь, это спросить себя «Почему никто ничего не делает? Почему они не помогают мне?».

Затемнение – это причина почему ты отныне никогда не будешь уверен, что ты всё ещё здесь один.

Противоречивые сигналы

Затемнение напрямую обманывает разум жертвы, удаляя следы вампира из сенсорной информации идущей в мозг, а не коверкает чувства напрямую. Затемнение влияет на запах и вкус так же как и на зрение и слух – это достаточно полезно, если вы разозлили стаю оборотней или Сородичей с обостренными чувствами.

Лицо в Толпе •

Вампир может обратить свою ауру хищника внутрь, проходя через толпу людей, которые не обращают на него никакого внимания. Пока он не делает ничего откровенно привлекающего к себе внимание, никто его не замечает. Он всего лишь ещё один человек на улице, часть ночной жизни города. Люди не шарахаются от его вида или одежды. Он один из множества атрибутов города, как граффити или крысы.

Цена: Нет;

Бросок: Нет.

Действие: Мгновенное.

Продолжительность: Сцена.

На оставшуюся часть сцены, взгляд людей просто соскальзывает с вампира. Люди могут сказать, что кто-то там был, но описать его не могут, просто «какой-то парень» среднего роста и телосложения, со среднестатистическими волосами и одеждой. Если вампир не делает что-то привлекающее внимание людей – достаёт пистолет, кричит на людей, или находится в месте, где не ожидали появления кого-либо, все вокруг игнорируют его. Людей не волнует, что он несёт, он может идти с автоматом на перевязи или с телом на плече, и до тех пор, пока он не использует это чтобы привлечь внимание, никого это особо не заботит и никому не запоминается.

Если вампир проявляет насилие – бьёт кого-то или кормится в переполненном метро, жертва автоматически заметит его. Если он делает что-то чтобы привлечь внимание, включая и насилие, но не ограничиваясь им, окружающие его должны совершить бросок Сообразительности + Самообладания чтобы заметить волнующее их, перенося штраф по

количеству очков Затемнения. Аура хищника вампира казалось бы исчезает так, что другие вампиры её не ощущают.

Прикосновение тени ••

Одним лишь своим прикосновением вампир способен перенести эффект незаметности Лица в Толпе на объект или животное, вместо себя. Этот объект исчезает из поля зрения окружающих. Если вампир замаскирует стол, люди будут подсознательно понимать, что он там есть, и не будут в него врезаться, но они будут в упор не замечать его, до тех пор, пока вампир не заставит их взаимодействовать с ним. И даже группа криминалистов вспомнит, что там был стол только после того, как позже пересмотрит фотографии из той комнаты.

Цена: 1 Витэ

Условие: Вампир должен прикоснуться к объекту, который он хочет скрыть. Если целью является не желающая того жертва, он должен сделать бросок, чтобы коснуться ее (см. стр. 177). Объект или животное не должен быть большего Размера, чем сам вампир (при превышении размера вампир получает штраф равный разнице размера).

Бросок: Остроумие + Кража + Затенение

Действие: Рефлекторное

Длительность: Сцена

Результат Броска

Полный Провал: Что-то привлекает внимание к объекту, который вампир хотел скрыть. Это первое, что замечают люди, оказываясь неподалеку от него, и они хотят узнать о нем больше.

Провал: Объект или существо не исчезает из поля зрения окружающих.

Успех: До конца сцены, глаза окружающих просто проскальзывают мимо объекта.

Вампир может скрыть неподвижный объект или животное тем же эффектом, что описан в Лице в Толпе – люди подсознательно понимают, что он есть, но не замечают его. Если свидетель вынужден взаимодействовать со скрытым объектом (например, если его бросили на скрываемый стол, толкнули в скрываемую дверь или его укусила незамечаемая собака), он мгновенно замечает его.

Поскольку окружающим очень сложно заметить скрытые объекты, вампир может укрыться за таким объектом, и его тоже не будут замечать, пока не заметят объект. Чтобы заметить скрытый объект, свидетель должен сделать рефлекторный бросок Сообразительность + Самообладание со штрафом равным рангу Затенения. Живое существо, скрытое Прикосновением Тени видит все другие скрытые вампиром объекты без броска.

Исключительный Успех: Скрытые объекты невидимы наблюдателю даже на фотографиях и видео, если они сделаны в период, когда объект был скрыт.

Предлагаемые модификаторы	
-1	Максимальный размер объекта превышен на 1
-2	Максимальный размер объекта превышен на 2
-3	Максимальный размер объекта превышен на 3

Покров Ночи •••

Одним усилием воли вампир исчезает как из поля зрения, так и из сознания. Он не просто становится незаметен окружающим, он буквально исчезает. Он не оставляет запаха, не издает ни звука, хотя эффект не распространяется на случайные признаки его присутствия, такие как скрипящие под его ногами половицы или подёрнувшиеся струйки дыма, когда он проходит мимо. Он так же способен распространять этот эффект и на других, просто выкрадывая людей из мира с помощью Прикосновения Тени.

Цена: 1 Витэ

Бросок: –

Действие: –

Покров ночи усиливает эффект Лица в Толпе и Прикосновения Тени. По сути, теперь вампир может использовать Прикосновение Тени на других людях. Это не стоит дополнительных пунктов Витэ, и жертву не замечают, так же предмет или животное. Даже если жертва ударит кого-то, она привлечет внимание только этого человека. Все остальные должны сделать бросок, что бы заметить жертву, так же как и в случае с Лицом в Толпе.

Вампир может потратить дополнительный пункт Витэ, при активации Лица в Толпе или Прикосновения Тени, что бы исчезнуть полностью. Вместо того, что бы быть незаметным или «обычным прохожим» он полностью перестает существовать. Все, что он несет, исчезает вместе с ним. Люди больше не замечают его присутствия, если он атакует кого-то или кричит. Вампир с садистскими наклонностями может использовать Покров Ночи, чтобы заставить жертву исчезнуть прямо посреди людной улицы, затем безнаказанно питаться ей, пока она кричит и зовёт на помощь, и не понимает, почему остальные не обращают на нее внимания.

Особенно внимательные наблюдатели могут выследить вампира по следам его активности – встревоженный дым, пустоты в толпе и тому подобное. Наблюдатель должен сделать длительный бросок Сообразительность + Самообладание со штрафом равным рангу Затемнения вампира. Каждый бросок занимает минуту, и наблюдатель должен набрать больше успехов, чем Сообразительность + Скрытность + Затенение вампира.

Знакомый незнакомец ••••

Вместо удаления себя из восприятия окружающих, вампир может управлять тем, как его воспринимают. Он может выглядеть так, как посчитает нужным, например «хрупкая старушка», или «молодой ловелас», или даже вполне конкретная персона (например, «Джейсон, друг Тома»). Люди воспринимают его так, как если бы он был тем, кого они ожидали увидеть, основываясь на выбранном вампиром облики, однако ожидания разных людей далеко не всегда совпадают. В конце концов, у каждого свое представление о том, как именно должна выглядеть типичная хрупкая старушка.

Цена: 2 Витэ

Бросок: –

Действие: –

Активируя Лицо в Толпе или Прикосновение Тени, вампир может потратить пункты Витэ и активировать этой силой. Он может выбрать образ, в котором его воспринимают окружающие, как субъективного типажа, так и конкретной личности. Если вампир выбирает образ конкретной персоны, все видят и слышат его так, как ожидали бы от этой персоны. Вампир должен знать, что человек, чье обличие он принимает, существует на самом деле, и он не может определять реакцию других людей на свою иллюзию. Варианты

типа «образ женщины, в которую Том влюбится» или «мужчина, который вызовет доверие у Дженнифер» не сработают, так как они основываются на мыслях и эмоциях жертвы по отношению к персоне, которой притворяется вампир.

Вампир так же может применить эту силу и к объектам, через Прикосновение Тени. Он определяет, как объект выглядит для окружающих. Иллюзорный объект должен быть примерно того же размера, что и скрываемый, и пройдет большинство видов осмотров, который не применяют сверхъестественные способности. Однако иллюзорный объект не может функционировать. Имитация оружия не выстрелит, имитация ножа не будет резать. Обнаружение того, что предмет не функционирует как положено, не разрушает иллюзию, и она будет продолжать действовать как положено до конца сцены.

Темница •••••

Вампир создает свое собственное царство, скрытое от восприятия тех, кто вовне, и затуманивающее восприятие любого находящегося внутри. Он может обратить простую подворотню в непроходимый лабиринт или превратить старую халупу в величественный особняк. Он должен отметить границы этой области своим Витэ, напивая камни и почву своей кровью и подчиняя место своей воле. Затем проводит на этой территории дневной сон, пробуждаясь с закатом, как господин своей новой территории.

Цена: 3-9 Витэ и 1 Сила Воли

Условие: Вампир должен отметить границу территории, на которую хочет претендовать, отмечая все входы, выходы и краевые камни. Трёх Витэ достаточно, чтобы отметить квартиру или небольшой дом, шесть Витэ - для переулка или особняка, девять достаточно для небоскреба или аналогичного по размерам здания. После разметки территории, вампир должен провести на ней дневной сон. Он может потратить несколько ночей на разметку территории, но должен спать на ней каждую ночь, пока работа не будет закончена. Любая кровь, потраченная на Темницу, впитывается самой территорией и становится невидимой для чувств Сородичей.

Бросок: –

Действие: Моментальное

Длительность: Одна неделя за ранг Силы Крови

Как только отмеченная территория становится Темницей, вампир может использовать Прикосновение Тени, Покров Ночи и Знакомый Незнакомец на любой дистанции, на любом объекте или персоне в пределах этого убежища. Он может воздействовать на множество объектов или людей одной активацией Затемнения: с помощью Покрова Ночи может заставить все выходы исчезнуть, с помощью Знакомого незнакомца заставить своих гулей выглядеть как те, кого хочет видеть жертва. Использование других сил Затемнения требует всего одного броска для любого числа целей, а Покров Ночи и Знакомый Незнакомец не требуют дополнительных пунктов Витэ.

По желанию, вампир может менять лишь отдельные детали, заставляя ружья выглядеть как змеи, или заставить исчезнуть всего одну дверь. Или же воздействовать на всю область сразу, заставляя заброшенный дом выглядеть как величественный особняк, а самого вампира как почтенного джентльмена.

Взаимодействие с отдельными элементами Темницы может раскрыть их истинную природу, но лишь на несколько секунд. Учитывая, что Темница воздействует на большую территорию, в мгновение ока приводя значительные изменения, большинство людей списывают такие раскрытия истины на игру света.

Длительность эффекта Темницы продолжается в течение одной недели за ранг Силы Крови вампира, однако этот эффект может быть обновлен еще до окончания его действия.

Превращение

Каждый вампир день ото дня чувствует присутствие Зверя. Некоторые держат Зверя внутри на поводке, одёргивая его и позволяя бросаться только на слабых. Другие идут у своего Зверя на поводу, наслаждаясь своим обращением в нежить и дикой силой дарованной им. Вампир одолевший вершину мастерства Превращения становится и вовсе бестелесным существом, воплощением дыма и голода.

Безымянная могила •

Повинуясь молчаливому приказу сама земля разверзается, чтобы принять в себя вампира. Он сливается с землей, становится неуязвим почти для любого оружия. Он может лежать в земле сколько пожелает, дожидаясь подходящего для появления момента. Ему не нужно искать землю или грязь, он может легко скользнуть в бетон или асфальт — покуда у него есть слуги готовые кормить его, пока вампир отдыхает.

Цена: Различная: 0 для почвы или земли, в ином случае затраты Витэ равны Прочности материала.

Требования: Убежище вампира должно быть по крайней мере такого же размера, как и он.

Бросок: Нет.

Действие: Мгновенное.

Продолжительность: Неограниченная.

Вампир погружает своё тело в землю, на срок зависящий только от его желания. После предания земле вампир теряет чувствительность к внешнему миру, хотя и может, если того пожелает, оставаться в сознании. Вампир чувствует что происходит на земле поверх него, он узнает, если его убежище вдруг начнут заливать бетоном. Чувства Сородича продолжают функционировать и вампир по прежнему может чувствовать Ауру Хищника, хотя его убежище не позволяет ему вступить в конфронтация с чужой Аурой Хищника. Если кровь или Витэ будут пролиты на землю, вампир может поглотить их. Земля разбавляет Витэ так сильно, что такое питьё не приводит к Узам Крови, но зависимым от Витэ вампирам может быть достаточно и вкуса, чтобы подняться из земли влекомым жаждой большего.

Единственный способ причинять вампиру вред — повредить или уничтожить землю, в которой он находится, он получает одно очко тупого урона за каждую разрушенную единицу Прочности материала. Когда вампир получает первое очко летальных повреждений, он выходит из земли, не в силах удержать себя внутри.

Черта Хищника ••

Все вампиры способны на это в малой степени, Зверь выскальзывает сквозь их плоть, придавая телу чудовищные формы. Зверь каждого Гангрела индивидуален, и его проявление, как правило, вдохновлено хищником или падальщиком того или иного вида. Некоторые сгибают свои тела, чтобы бегать на четырёх ногах как волки, другие берут грубую кожу и сильные чувства акулы.

Цена: 1 Витэ;

Бросок: Нет.

Действие: Рефлекторное.

Продолжительность: Сцена.

Потратив одно очко Витэ вампир проявляет небольшие звериные черты. Когда он впервые изучает Аспект Хищника, он берёт три звериных черты из списка ниже. С этого момента он может призывать несколько или все выбранные им черты одновременно на весь остаток сцены, тратя одно очко Витэ.

Если ни один из аспектов не подошёл персонажу, игрок и Рассказчик могут создать новые, руководствуясь принципами приведенных ниже черт.

- **Водный аспект:** На руках отрастают перепонки или по телу появляется скользкая чешуя и вампир получает способность плавать с такой же скоростью, с которой и ходит по земле.
- **Когти:** Острые когти отрастают из пальцев вампира. Они являются 1Л обычным оружием, использующим для атаки Рукопашный бой.
- **Сверхзрение:** Сорочич отращивает дополнительные органы, позволяющие ему пользоваться чувством вибрации, эхолокацией или иным чутьем позволяющим «видеть» без помощи глаз. При использовании этой черты вампир получает обзор 360 градусов.
- **Чувства зверя:** Вооружившись глазами ястреба или носом собаки вампир может видеть кровь или слышать сердцебиение, будто его Сила Крови на два пункта выше.
- **Перепонка:** Отращивая лоскут кожи между руками и туловищем, вампир получает способность парить — за каждые десять ярдов (десять метров) падения, он может горизонтально парить тридцать ярдов (тридцать метров), при приземлении он не получает урона от падения.
- **Цепкий Хвост:** Вампир отращивает длинный цепкий хвост и использовать его, чтобы держать вещи, как если бы у него была дополнительная рука. Хотя эта «рука» по-прежнему не может быть использована для выполнения работы требующей тонкой моторики, например взлом двери или стрельба из пистолета.
- **Четырехлапый:** Удлинившиеся руки и укоротившиеся ноги позволяют вампиру передвигаться на четырех конечностях, подобно волку или гепарду. При таком передвижении добавьте к Скорости +4 и удвойте все расстояния прыжков.
- **Ползание по стенам:** вампир отращивает сотни маленьких лапок насекомых, когти на ногах или колкие волосы на теле, что позволяет ему свободно передвигаться по стенам и потолкам без броска Атлетики.

Персонаж может изменить черты, проведя день в Безымянной могиле и потратив одно Витэ на каждую меняемую черту. Когда черта сменяется, Игрок должен придерживаться черт конкретной твари, хотя он может выбрать другого хищника, чтобы скопировать его черты.

Шкура зверя •••

Зверь способен полностью изменить плоть вампира, придавая ему форму животного, которое он поглотил. Его тело деформируется и изменяется, наращиваются дополнительные мышцы или сжимается внутрь себя, до тех пор, пока тело вампира не примет форму нужного животного. Зверь не позволит вампиру принять облик животного, которое не является по своей природе хищником – новый облик должен тесно переплетаться с хищнической натурой Зверя .

Цена: 2 Витэ

Бросок: нет

Действие: Мгновенное

Длительность: Сцена

Тело вампира преобразовывается до тех пор, пока не примет форму нужного животного. Он должен поглотить нужное ему животное, выпив всю его кровь. Он может принимать форму хищников, падальщиков, паразитов, размером от 1 до 7. Вампир может иметь в своём распоряжении одну животную форму за каждую точку в Превращении. Чтобы добавить или изменить доступную форму, он должен поглотить новое подходящее животное, а затем провести в Безымянной Могиле весь следующий день и всю ночь.

В облики животного, вампир использует его физические Характеристики и Навыки, его Размер, Скорость и Здоровье. Он может передвигаться, чувствовать и атаковать всеми способами, которые доступны этому животному (например, акула может плавать и кусать, а так же чует кровь, крыса способна стремительно бегать и кусать, а ворон может летать). По усмотрению Рассказчика, он может потерять доступ к некоторым физическим Преимуществам. Вампир может оставаться в животной форме сколько угодно долго, но жажда крови, горящая внутри, всё ещё остаётся с ним, и он всё так же уязвим для солнечного света. Находясь в облики животного, вампир может использовать свои Дисциплины как обычно.

Неестественная черта ●●●●

Жалкая форма человека или животного не способна сдержать в себе Зверя, кипящего в её венах. Её плоть искажается, меняется и трещит от давления. Зверь проявляет себя в поистине ужасающих формах, которые хоть и могут быть вдохновлены представителями животного царства, но на самом деле берут начало в самом Звере, а не в бледных тенях того, что обитает в этом мире.

Цена: 1 Витэ**Бросок:** нет**Действие:** нет**Длительность:** Сцена

Когда вампир применяет Черту Хищника, он может потратить дополнительный пункт крови, чтобы проявить четвертый аспект, являющийся отражением натуры его Зверя. Этот аспект выбирается из списка ниже. Если среди списка игрок не может найти подходящий аспект, вместе с рассказчиком они могут разработать новую черту.

- **Шипованные Руки:** Руки вампира покрываются крошечными шипами, с помощью которых вампир может крепче схватить свою жертву. Точки Превращения добавляются к любым броскам захвата. Когда во время захвата вампир проводит манёвр, наносящий повреждения, то эти повреждения считаются летальными, а не поверхностными. Эти шипы приводят к чрезвычайно кровавым сценам питания, терзая кожу, когда вампир посреди схватки впивается в свою жертву.
- **Крючковатые Руки:** На руках вампира вырастают мощные загнутые когти или другие неестественные отростки, которые позволяют ему быстро рыть почву и камень, передвигаясь с половиной своей Скорости.
- **Ужасающие Когти:** Вырастив гигантские клыки или зазубренные когти, вампир способен наносить ими ужасающие раны любому, кто встанет у него на пути. Это оружие, с бронебойностью 2 и модификатором +2 летальных повреждений ко всем рукопашным атакам. Повреждения летальные даже для вампиров.
- **Резиновая Плоть:** Превращая свою плоть в резиновое вещество, а кости в гибкие хрящи, вампир способен растягиваться, сжиматься и деформироваться как угодно.

Он может пролезть в любую щель, размер которой больше дюйма (2 см). Если такое действие требует броска, то ранги Превращения служат бонусом.

- **Крылья:** Вампир отращивает огромные крылья из кости и бледной кожи. Он может летать со Скоростью, равной его скорости бега.

Вампир может заменить выбранную Неестественную черту, проведя полный день и ночь в Безымянной Могиле, и потратив два пункта Витэ.

Первобытная миазма •••••

Зверь вырывается из тела вампира, растворяя его в облако голодного дыма. Порой, его жертвы могут видеть едва заметные желтые отблески в дыму, похожие на сверкание глаз. Ничто, кроме герметичной комнаты не сдержит этот дым, и ничто физическое не способно причинить ему вред.

Цена: 3 Витэ

Бросок: нет

Действие: Мгновенное

Принимая форму дыма, вампир получает несколько преимуществ. Он может сжаться до своего собственного размера или расшириться до размеров (Превращение + Сила Крови) ярдов (метров) в диаметре. Он способен проходить практически сквозь всё, что не является полностью герметичным и он парит со скоростью, равной половине своей нормальной Скорости. Внутри облака дыма вампир воспринимает все настолько же ясно и четко, как если бы видел и слышал это в своем человеческом облики, но вне облака все размыто и приглушено. Его Чувства Сородича функционируют как обычно.

В форме дыма вампир неуязвим для всего, что не является огнем, солнечным светом или Проклятием вампира. Если все дымное тело вампира попадает под действие солнечного света, он мгновенно принимает свою человеческую форму. Ничто другое не может принудительно вернуть его в человеческое обличие, и до тех пор пока он избегает солнечных лучей, вампир способен дремать днём в облики дыма. В этом случае он получает все преимущества Безымянной Могилы, включая изменение аспектов и животных форм.

Другие существа могут проходить прямо сквозь дым. Если жертва имеет открытые раны, вампир может питаться от них, но только до тех пор, пока жертва находится внутри облака дыма. Если открытых ран нет, то вампир может проникнуть в легкие жертвы прядами полу-материального дыма, похищая ее жизненную силу вместе с её дыханием (захват и укусы, проводятся как обычно, используя Физические Атрибуты).

Соппротивление

Сородичи – это ходячие мертвецы, свободные от слабостей смертных тел. Их тела феноменально выносливы, но Соппротивление использует Зверя, чтобы поднять выносливость с «невероятной» до «запредельной» высоты. Соппротивление позволяет вампиру действовать даже тогда, когда его тело изуродовано настолько, что от него остались только кости и жилы.

Цена: Нет или 1 Витэ за эффект;

Бросок: Нет.

Действие: Нет (для постоянного эффекта) или Рефлексивное (для активного эффекта).

Продолжительность: Постоянная (для постоянного эффекта) или одно действие (для активного эффекта).

Как и другие физические Дисциплины, Соппротивление имеет два вида эффектов: постоянный и активный. Постоянный эффект работает всегда и не имеет цены, в то время как активные эффекты – Рефлексивны, и стоят одно Витэ за эффект.

Постоянный: Добавьте очки Стойкости вампира к его Выносливости. Эта способность может поднять Выносливость персонажа выше обычных ограничений, налагаемых Силой Крови. Всякий раз, когда вампиру наносится аггравированный урон, за каждое очко Стойкости он может понизить одно очко аггравированного урона до летального. Таким образом, можно снизить урон от огня или полученных проклятий (banes), но не от солнечного света. Стойкость не спасёт от палящего ока солнца.

Активируемый: Потратив Витэ, вампир может избежать нанесения тяжких ран, даже от проклятий. За каждое потраченное очко Витэ выберите эффект из представленных ниже. Вампир может потратить дополнительное Витэ, чтобы вызвать одновременно сразу несколько эффектов, но ни один эффект Соппротивления не может быть активирован больше одного раза за ход.

- Вычтите очки Соппротивления плюс один из всех источников повреждений, не являющихся проклятиями (banes). Механически это похоже на броню, но визуальные и иные сенсорные признаки ранения не уменьшаются. Повреждения снижаются, ранение никоим физическим образом не мешает вампиру, хотя в социальном плане, оно, вероятно, может создать некоторые затруднения. Все поверхностные повреждения могут быть исцелены за одно Витэ во время следующего сна (дремоты).

Если травма намеренно лишает конечности, глаза и так далее, вампир должен перенести соответствующие логичные повреждения от таких травм. Такой метод снижения повреждений создает ещё больше трудностей, если вы хотите пронзить вампира колом.

- Вычтите очки Соппротивления из всего повреждения от огня или любого другого проклятия. Солнечный свет по-прежнему остается силой, с которой могущество Соппротивления не может совладать. Все поверхностные признаки повреждений остаются: даже если вампир и не теряет Здоровье, пока пробежал через ад, он будет выглядеть как обугленный труп. В этом случае видимые повреждения будут настолько же сильными, насколько и у обычного смертного, если бы тот подвергся подобному испытанию.

Мощь

Все вампиры могут на мгновение увеличить свои силы, но Мощь позволяет Сородичу ударить с силой несущегося поезда или разорвать сталь голыми руками. Зверь придаёт каждой мышце, каждому сухожилию невероятную силу, позволяя самым страшным ночным хищникам властвовать в выбранных ими джунглях, не опасаясь более слабых существ.

Цена: Нет или 1 Витэ за эффект;

Бросок: Нет.

Действие: Нет (для постоянного эффекта) или Рефлексивное (для активного эффекта).

Продолжительность: Постоянная (для постоянного эффекта) или одно действие (для активного эффекта).

Как и другие физические Дисциплины, Мощь имеет два вида эффектов: постоянный и активный. Постоянный эффект работает всегда и не имеет цены, в то время как активные эффекты – Рефлексивны, и стоят одно Витэ за эффект.

Постоянный: Добавьте очки Мощи вампира к его Силе. Эта способность может поднять Силу персонажа выше обычных ограничений, налагаемых Силой Крови. Кроме того, вампир

может делать бросок Силы + Атлетики, для прыжков. Дальность прыжка определяется в ярдах (метрах), равная количеству (успехов) * (Мощь + 1).

Активируемый: Потратив Витэ, вампир может заставить работать свои мёртвые мышцы, даря им короткий, но мощный прилив сил. За каждое потраченное очко Витэ выберите эффект из списка, приведенного ниже. Вампир может потратить дополнительное Витэ, чтобы вызвать одновременно сразу несколько эффектов, но ни один эффект Сопротивления не может быть активирован больше одного раза за ход.

- Добавьте свои очки Мощи в качестве бонуса от оружия, ко всем броскам атаки Атлетики, Борьбы и Оружия, сделанных в этот ход. Такое действие подвергает оружие огромной нагрузке, особенно если оно не предназначено для столь сильных ударов. Импровизированное оружие получает одно очко урона за каждое очко Мощи, превышающее Прочность предмета всякий раз, когда предмет используется таким образом.

- Поднимать и бросать предметы обычно слишком громоздки для использования в качестве импровизированного оружия, например, валуны, машины или других людей. Любой объект, который вампир может поднять, с Размером не большим его Силы, может быть использован в качестве импровизированного метательного оружия или оружия ближнего боя. Импровизированное оружие получает бонус, равный меньшему значению из Размера и Прочности. Объекты, имеющие Размер больше 5, наносят смертным летальные повреждения, а объекты Размером 10 и более наносят летальные повреждения даже вампирам.

Практики

Многие вампиры развивают способности, перечисленные здесь для каждой Дисциплины, но некоторые открывают новые силы своей Крови. Эти новые Дисциплины и техники называют Практики, и они могут проявляться в разных Сородичах случайно, либо их можно развить, оттачивая мастерство в Дисциплинах. Когда вампир познает Практику, он может обучить ей других, практически так же, как обучают Дисциплинам. Любой вампир, отвечающий требованиям Дисциплины по количеству точек, может развить любую Практику – при наличии учителя или огромного количества времени на изучение. Тем не менее, большинство Сородичей держат в секрете Практики, которыми они владеют, делясь ими только, если это сулит выгоду. Практики достаточно редки, чтобы к ним относились, как к ценным тайнам.

Обычно цена новой Практики – это очко Опыта на каждую точку Практики, деленное на два и округленное до большего. Так, Малый Зверь, который требует Анимализма 4 и Доминирования 2, стоит три Опыта. Узкоспециализированные Практики могут стоить на очко дешевле, тогда как широко распространенные – наоборот. Все Практики в этом разделе стоят одно очко Опыта на точку, если не указано иное.

Стойкость тела

(Сопротивление •••, Мощь •)

Сородич, знающий эту Практику, может терпеть боль и находить в ней источник силы. Со стороны это выглядит как мазохизм; калечащие удары делают вампира сильнее и увеличивают его мощь. Но эта Практика оборачивает энергию атак в питание для Мощи самого вампира.

Цена: 1 Витэ

Бросок: Выносливость + Выживание + Сопротивление

Действие: Рефлекторное

На один ход за каждый успех, персонаж не получает штрафов за ранения. Также, в течение любого хода, где он получает урон, ему не нужно тратить Витэ, чтобы включить Мощь. Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Цепь команд

(Доминирование •••, Мощь •)

Мастера Доминирования могут вложить команды в своих жертв. С этой Практикой вампир может сильнее подчинить своей воле жертву, и подарить жертве возможность один раз самой использовать Доминирование. Он должен четко объяснить, на ком нужно использовать этот дар, и как. Он может дать как общие инструкции, вида: "первый человек на улице, одетый в красное", так и конкретные: "Скажи это Грегору ровно в 23.45".

Цена: 2 Витэ

Бросок: Интеллект + Убеждение + Доминирование против Решимости + Силы Крови

Действие: Соревновательное; сопротивление – рефлекторное

Жертва не обязана противостоять, если это её выбор. При успехе вампир помещает в неё одно использование Доминирования. И в нужный момент жертва делает, как ей приказано. Однако это использование определяет бросок вампира, не жертвы.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Мантия Коллекционера

(Затемнение •••••)

Вампир ускользает от внимания так же легко, как кровь течет из раны, так что вместо выбора жертвы он может заставить всю группу просто исчезнуть. Он может укрыть своих друзей – или группу жертв – от взглядов свидетелей, оставив их в страхе и изоляции.

Цена: 2 Витэ

Бросок: Нет

Действие: Нет

Мантия Коллекционера усиливает эффект Прикосновения тени и Мантии Ночи.

Заплатив ещё два очка Витэ, вампир может расширить эффект Прикосновения Тени, чтобы покрыть число людей, равное его Силе Крови. Он также может активировать Лицо в Толпе. Если он заплатил дополнительную цену за Мантию Ночи, чтобы исчезать полностью, а не сливаться с обстановкой, эффект применяется к любому, спрятанному Мантией Коллекционера – так, за четыре очка Витэ он может исчезнуть из вида вместе с числом людей, равным его Силе Крови. Вампиру не нужно касаться каждого, кого он берет с собой, но они должны быть в пределах действия его Затемнения + Силы Крови.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Обработка

(Доминирование •••••)

Неделями вампир подавляет волю жертвы, заставляя её снова и снова выполнять одно и то же задание, пока она не сможет противиться его голосу. Он медленно создает полный

контроль над жертвой, так что она едва может отличить свои собственные мысли и чувства. Жертва становится пустой оболочкой в ожидании команд своего господина.

Цена: Нет

Бросок: Сообразительность + Изворотливость + Доминирование против Решимости + Силы Крови

Требования: Вампир должен наложить Состояние Гипноза на жертву. Обработку можно применить на одном человеке один раз в две ночи.

Действие: Мгновенное

Результаты

Драматический провал: Жертва возвращает себе свою волю в драматический момент. Она снимает Состояние Гипноза; в течение недели у неё есть бонус на противостояние будущим попыткам наложить на неё Гипноз.

Провал: Вампир не может заставить жертву повторять то же самое на данный момент.

Успех: Воля жертвы покоряется вампиру. Она получает Раболепное Состояние (стр. 306)

Исключительный успех: Воля жертвы гнется, как трава в бурю. Отметьте дополнительный крестик, когда применяете Раболепное Состояние.

Каждый раз, как вампир применяет это Состояние на персонажа, его игрок должен отметить крестик или другую отметку поверх одного из очков Силы воли, начиная слева. На каждой точке может быть только одна отметка. Если Раболепное Состояние проходит само, удалите крайнюю справа отметку. Когда все точки Силы воли будут с отметками, он меняет Раболепное состояние на Подвластное.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Двойная Порча

(Величие •, Кошмар •)

Величие внушает благоговение, Кошмар заставляет нервничать. Эта Практика смешивает эти два эффекта, создавая сложное состояние, в котором жертв кидает от ужаса к восхищению.

Цена: Нет

Бросок: Представительность + Эмпатия + меньше из Величия и Кошмара

Действие: Мгновенное

Однажды активированная, эта Практика запутывает любого в присутствии вампира, заставляя их эмоции скакать от восхищения до отвращения. Это вызывает набор эффектов:

- Они запутаны и дезориентированы, не уверены в своих мыслях и чувствах. Это снижает их Самообладание на одну точку.
- Вампир всегда в центре внимания толпы. Чтобы ускользнуть, выкиньте Самообладание + Силу Крови, бросок соревновательный против их успехов. Жертва должна выкинуть столько же успехов.
- Любые броски с целью противиться Социальным манёврам, основанным на Убеждении или Устрашении, теряют право на 10-опять.
- У персонажа может не быть Благоговения или Устрашения одновременно с этой Практикой.

Изучение этой Практики стоит 1 Опыт.

Культ Личности

(Величие ••••, Мощь •••)

При некоторых обстоятельствах Верность вызывает глубокое чувство послушания в одной жертве. С этой Практикой вампир распространяет свои чары и подчиняет всех, кто рядом. Все, кроме самых сильных, подчиняются ему.

Цена: 10 Витэ

Бросок: Представительность + Социализация + Величие

Действие: Мгновенное

В случае успеха эта Практика расширяет эффект Верности на толпу. Это влияет на всех персонажей, чье Самообладание + Сила Крови ниже, чем число успехов вампира. Те, на которых распространилось влияние, получают Состояние Фанатика.

Изучение этой Практики стоит 4 Опыта.

Очарованность

(Величие ••••, Затемнение ••)

Величие – это дар, который помогает привлекать внимание и вызывает чувства к вампиру. С этой Практикой и немного – Затемнением, вампир может отразить эти чувства на другого человека, на вещь или на место.

Цена: 1 Витэ

Бросок: Манипулирование + Эмпатия + Величие против Самообладания + Силы Крови

Действие: Соревновательное, сопротивление - рефлекторное

В случае успеха, эта Практика действует как Верность, но вампир может обозначить источник Состояния Фанатика, вместо того, чтобы оставить фокус внимания на себе. Все другие параметры остаются такими же, но жертва чувствует притяжение к другому вампиру, месту или предмету. Ему нужно, чтобы жертва этой Практики хоть как-то общалась со своим желанным объектом, иначе она не будет работать.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Ослабленная аура

(Величие •, Сопротивление •)

Многие Дэва мастера Стремительности и Мощи, и говорят, что Величие не значит ничего, когда ты смотришь прямо на огромный кулак, летящий в голову. Эта Практика доказывает несправедливость этого утверждения. Она вызывает не благоговение толпы, а бессилие и покорность. Хотя это не может полностью остановить нападение, но может сильно ослабить противника.

Цена: 1 Витэ

Бросок: Представительность + Устрашение + Величие против Самообладания + Силы Крови

Действие: Соревновательное, сопротивление – рефлекторное

В случае успеха, эта Практика временно удаляет точки Стремительности жертвы, её Сопротивления и Мощи, в любой комбинации. Вампир удаляет число точек, равное числу точек Величия на сцену. Например, он может пожертвовать три точки Величия, потеряв к ним доступ на одну сцену, чтобы удалить две точки Мощи и одну точку Сопротивления жертвы.

Изучение этой Практики стоит 3 Опыта.

Потревоженная могила

(Изменение •, Кошмар •)

Обычно при погребении в Неизвестной Могиле вампир лежит в пассивном состоянии, едва осознавая окружающее, но способный влиять на других. С этой Практикой он может делать проекции своей ауры хищника на тех, кто недалеко. Некоторые вампиры используют эту возможность, чтобы запутать тех, кто тревожит его, или даже оттолкнуть группы нападающих.

Цена: 1 Витэ

Бросок: Нет

Действие: Рефлекторное

Хотя вампир не полностью пользуется всеми чувствами, он примерно знает о том, что происходит вокруг. Ему приходят короткие мысленные вспышки о смертных в окрестностях, и чувствует ауры Сородичей. Пока он в могиле, он может включить ауру хищника как обычно, но это стоит точку Витэ, помимо Силы Воли, требуемой, если жертва – Сородич.

Изучение этой Практики стоит 1 Опыт.

Сила природы

(Изменение ••••, Соппротивление ••••, Мощь ••)

Многие из даров Изменения меняют вампиров слегка, или частично, в соответствии с природой. Неестественный Аспект расширяет возможности Изменения, ступая на территорию мутаций. Когда вампир активирует Силу природы, его тело становится запутанной территорией быстрых изменений. Он отращивает и теряет конечности по мановению ока. Его кожа становится твердой, как камень, а затем мягкой, как желе. Он по-настоящему меняется. Однако ему нужна сила Соппротивления, чтобы защитить своё тело от полного разрушения.

Цена: 8 Витэ

Бросок: Нет

Действие: Мгновенное

Активируя Силу Природы, вампир получает преимущества Аспекта Хищника, Кожы Зверя и Неестественного Аспекта по своему желанию, не тратя Витэ. Он может добавить дополнительные модификации или потратить имеющиеся в рефлекторном действии. Также, в качестве мгновенного действия, он может поменять число точек Физических Атрибутов, равное его Изменению, на другие Физические Атрибуты. Эти изменения превышают обычные черты, и могут выходить за пределы нормальных ограничений. Эффекты Силы Природы делятся одну цену.

Изучение этой Практики стоит 5 Опытов.

Бдительность Горгульи

(Прорицание •, Соппротивление ••)

Эта Практика дарит спокойному и бдительному вампиру способность видеть свое убежище невероятно ясно. Он знает о каждом сантиметре там, и может моментально отреагировать на угрозу. Когда он противостоит нарушителю, ничто не может его остановить. Его Соппротивление позволяет быть ему стойчески терпеливым, так что он может уделять внимание своему убежищу.

Цена: 1 Витэ

Бросок: Нет

Действие: Рефлекторное

Эта Практика требует от вампира оставаться абсолютно неподвижным, в месте, определенным Преимуществом Безопасного Места (стр.123). Он не должен шевелиться минимум десять минут прежде, чем эту Практику можно применить. Оставаясь недвижимым, он может получить доступ ко всем своим способностям к Прорицанию, сфокусированным на одной выбранной точке его убежища. Имея полное представление, он может поменять точку по желанию. Он получает +5 к любым броскам, чтобы определить нарушителей.

Если он решит действовать против нарушителя, он получает +5 к его Инициативе в сцене. Также, ему не нужно тратить Витэ, чтобы активировать Сопротивление.

С очком Силы Воли эту Практику можно использовать, пока вампир дремлет. Изучение Практики стоит 1 Опыт. Есть Расширенная версия этой Практики, которая использует Изменение 5, и стоит 4 Опыта. Эта версия позволяет вампиру стать статуей, с иммунитетом к огню и солнечному свету, пока он не двигается.

Частичка огня

(Стремительность ••, Кошмар ••)

Обычно использование Лица Зверя требует долгого зрительного контакта, и никто не может прервать его, кроме угрозы чистого ужаса. Применив немного Стремительности, с этой Практикой вампир может пользоваться быстрым, незаметным взглядом, чтобы применить Лицо Зверя.

Если вампир не определяет себя в качестве источника ужаса, свидетели не увидят его.

Цена: 1 Витэ, плюс одна за Лицо Зверя

Бросок: Нет, только бросок на Лицо Зверя

Действие: Рефлекторное

Эта Практика позволяет вампиру использовать Лицо Зверя как рефлекторное действие. Это требует вторую точку Витэ, так что вампир должен быть способен потратить две Витэ за один ход, чтобы использовать её без подготовки.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Неумолимая поступь

(Сопротивление •••••, Мошь •••)

Это редкая Практика, и с ней старейшие Сородичи могут временно становиться неуязвимыми. Их кровь быстро покидает тело, и полностью покрывает его, чтобы защитить. Даже сильнейшие Сородичи не могут поддерживать эту способность дольше, чем несколько секунд за один раз, но в эти мгновения они настоящие боги крови.

Цена: 5 Витэ за ход

Бросок: Нет

Действие: Рефлекторное

Эта Практика требует, чтобы вампир тратил пять Витэ за ход, во время которого он хочет оставаться неуязвимым к вреду. В течение этого времени, весь урон – ударный, летальный, отягченный, даже урон, вызванный огнем или солнечным светом – впитывается кровью прежде, чем он достигнет его кожи. Он не получает урона ни от чего.

Обратите внимание, что эта Практика позволяет вампиру тратить дополнительное очко Витэ; он должен быть способен потратить пять очков Витэ, чтобы пользоваться ей без подготовки. Он может потратить первые четыре в предыдущие ходы, и пятую, когда хочет включить защиту. Однако, применение Практики – это рефлекторное действие, и Витэ можно потратить после того, как оппонент сделает успешный бросок атаки.

Изучение этой Практики стоит 4 Опыта.

Ускоренное зрение

(Прорицание •, Стремительность •)

Со сверхъестественным знанием Прорицания и впечатляющей скоростью Стремительности, вампир получает невероятное чувство времени и пространства вокруг. На короткий момент он видит все в замедленной скорости, и может реагировать молниеносно.

Цена: 1 Витэ

Бросок: Нет

Действие: Рефлекторное

После активации Ускоренного зрения оно длится один ход. Вампир может изучить детали быстро движущихся объектов, и замечать вещи вне обычного восприятия людей. Он может читать много страниц текста за три секунды. Он может применять свою Защиту против атак на дистанции, и может целиться намного точнее.

Изучение этой Практики стоит 1 Опыт.

Убежище разума

(Анимализм ••••, Сопротивление ••)

Анимализм может вызвать животную составляющую человека, но с помощью этой Практики вы сможете ещё и подавлять подобное поведение. Распространяя свою Витэ на объект или выбранное место, вампир может помочь Сородицу не потерять контроль и не выпустить своего Зверя. По этой причине необычно видеть Гангрел Мастером Элизима.

Цена: 5 Витэ

Бросок: Нет

Действие: Мгновенное

Вампир должен разлить свою Витэ по какому-то месту (обычно зданию), которое он хочет успокоить. В течение вечера вампиры внутри будут вычитывать Сопротивление вашего персонажа из всех броском на ауру хищника. Также число точек вашего Сопротивления прибавляется ко всем ходам на противостояние безумию.

Изучение этой Практики стоит 3 Опыта.

Разгул

(Анимализм ••••, Величие •••••)

Звериное Заражение позволяет игроку с Анимализмом превратить небольшую группу людей в буйных животных. Вместе с толикой Величия старый вампир может заставить большую группу превратиться в настоящий бедлам, где все ранят друг друга, разрушают вещи и иным образом проявляют жестокое и антисоциальное поведение. Эта Практика кладет полный вес ауры хищника на плечи окружающих.

Цена: 10 Витэ

Бросок: Представительность + Дрессировка + Величие

Действие: Мгновенное

После активации Разгул покрывает огромную территорию (квартал города, полкилометра) и всех, кто внутри. Каждый, чья сумма Самообладания + Силы Крови меньше, чем число успехов вашего персонажа, получает Состояние Зверя, Соперника и Похоти. Жертвы сгорают в примитивной агрессии. Это не животное, а разрушительное, эгоистичное и недальновидное поведение. Это может вызвать кровавую баню внутри зоны действия. Использование этой Практики считается переломным моментом на уровне Человечности 1.

Изучение этой Практики стоит 5 Опытов.

Разделенный взгляд

(Прорицание ••••, Доминирование •)

Создавая транс с помощью Доминирования, вампир, владеющий этой Практикой, может распространить на субъект часть своего второго зрения. Это ограниченная и менее эффективная версия Прорицания, но она действует и на непосвященных.

Цена: 2 Витэ

Бросок: Интеллект + Эмпатия + Прорицание

Действие: Мгновенное

Применяя эту Практику, ваш персонаж может передать другому число точек Прорицания, равное числу успехов. Принимающий получает полный доступ к данным способностям, но не может использовать набор кубиков донора для активации. Он должен сделать бросок на Атрибут, Навык и все точки Прорицания, которые есть. Заимствованные точки остаются неприкосновенными до конца сцены. В течение этого времени донор теряет столько же кубиков во всех своих бросках на Прорицание.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Срыв Покровов

(Прорицание ••, Мошь •)

С помощью Прорицания Сородичи могут видеть сквозь покровы Затемнения и других Дисциплин, которые используют, чтобы спрятаться. Эта Практика усиливает эту способность, придавая ей силу разрушать маскировку других и являть их миру.

Цена: 2 Витэ

Бросок: Нет

Действие: Рефлекторное

Используйте эту Практику в любое время, как ваш персонаж хочет выиграть Столкновение Воль и проникнуть за покров. Это не только позволяет вашему персонажу выиграть в Столкновении Воль, но и уничтожает любые попытки жертвы спрятаться. Вы можете заново прибегнуть к Срыву Покровов на следующий ход.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Стойкий Слуга

(Доминирование •••, Соппротивление •)

Эта Практика позволяет Сородичу поделиться частью своих врожденных сил через кровь, делая слуг и телохранителей сильнее. Субъект поглощает Витэ Сородича, получая

обычные побочные эффекты гуля, и затем получает тень Соппротивления, присущего вампиру.

Бросок: Эта сила не требует броска

Действие: Мгновенное

Как только слуга поел, вампир делится с ним своими точками Соппротивления. Ему все ещё нужно потратить Витэ, чтобы активировать Соппротивление, но он получает одну как часть инициации. Он не может получать преимущества этой Практики, если у него уже есть Соппротивление, равное или большее, чем Соппротивление вампира.

Действие этой Практики длится одну ночь. Вампир может поддерживать не больше слуг, чем уровень его Силы Крови. Принимающий получает пассивные преимущества Соппротивления, и вампир не теряет доступа к своей Дисциплине.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Малый Зверь

(Анимализм ••••, Доминирование ••)

Вампир смотрит прямо в глаза зверю и вкладывает свой разум в его тело. Он может приказывать только хищникам, паразитам, падальщикам, или переносчикам чумы; на простых травоядных у него влияния нет. Вампир полностью включается в сознание животного, управляя им как марионеткой. Его тело впадает в торпор, пока он контролирует животное.

Цена: 1 Витэ

Бросок: Манипулирование + Дрессировка + Анимализм минус Решимость животного

Требования: Вампир должен поглотить 1 Витэ животного (входит в цену)

Действие: Рефлекторное

Результаты:

Драматический провал: Животное сбрасывает контроль вампира. На остаток ночи вампир получает физические тики, похожие на движения этого животного. На все Социальные броски налагается штраф в – 2 кубика.

Поражение: Вампир не может получить полный контроль над разумом зверя.

Успех: Вампир овладевает телом животного на одну ночь за каждый успех. Он использует Физические Атрибуты животного и его Навыки вместо собственных, к которым у него доступа нет. Он может оставаться в сознании в течение дня, платя очко Силы воли на рассвете, и не получает ущерба от солнечного света; если он не платит Силой Воли, он возвращается в свое тело. Он не может использовать Дисциплины или Магию Крови, пока он в теле животного, но может пользоваться его чувствами, естественным оружием и способом перемещения. Пока он контролирует животное, его собственное тело лежит словно в торпоре, ожидая возвращения разума – хотя он должен отдавать очко Витэ за каждую ночь, чтобы не впасть в настоящий торпор. Если вампир остается в теле животного так долго, что его тело впадает в торпор, он в ту же секунду возвращается в свое тело.

Исключительный успех: Вампир сохраняет за собой доступ к некоторым силам, даже находясь в теле животного. У него остается Прорицание.

Изучение этой Практики стоит 3 Опыта.

Зов

(Доминирование •••• / Величие ••••)

Вампир может позвать кого-то знакомого, с любого конца света, и призвать его на свою сторону. Каким-то образом призываемый знает, что вампир хочет быть с ним, и делает все для него. Зов не происходит мгновенно – и нельзя не учитывать стихийные бедствия – но призываемый с радостью отдаст последние деньги, обворует друзей, лишь бы добраться до того, кто зовет. Он знает, кто зовет его, и где его найти, но желание встретиться с ним – это эмоциональное желание, а не сверхъестественный приказ, и он не будет попусту рисковать жизнью, чтобы добраться до призывающего. Во время Зова вампир может попросить привезти что-то с собой – оружие для защиты господина от врагов или странный артефакт. Сородичи могут овладевать этой Практикой с необходимым уровнем Доминирования или Величия. Их эффекты похожи, но пользоваться можно только одной из них. Эти требования и число точек не меняются, когда вампир развивает владение Практикой.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Цена: 1 Витэ

Требования: Доминирование: вампир должен иметь Состояние Гипноза, наложенное на жертву за последний год.

Величие: Вампир должен был использовать Благоговение на жертве за последний год.

Бросок: Манипулирование + Убеждение + (Доминирование/Величие) против Самообладания + Силы Крови

Действие: Соревновательное; сопротивление рефлексорное

Длительность: 1 ночь

Результаты

Драматический провал: Призываемый знает, что вампир хочет, чтобы он был рядом, и изо всех сил старается его избегать, пользуясь тем, что точно знает, где сейчас вампир.

Поражение: Что-то не дает жертве приехать к вампиру.

Успех: Жертва знает, где вампир, и чувствует внезапную потребность ехать к нему. Он будет ехать всеми доступными способами, останавливаясь только по необходимости. Это желание будет сохраняться в течение ночи с точки зрения вампира – то есть, если он зовет кого-то с другого конца света, эффект не закончится, пока у него не взойдет солнце.

Исключительный успех: Потребность жертвы длится весь день и всю ночь, достаточно долго для международного путешествия – или как минимум для того, чтобы пересечь границу.

Предлагаемые модификации

Модификация Ситуация

+1	Вампир точно знает, где жертва.
-1	Вампир не знает, где жертва, но знает, что они в одном владении.
-1	Жертве не нравится вампир, и ненавидит, что её призывают.
-3	До жертвы более 500 км, или она ненавидит вампира.
-5	Жертва на другом конце света.

Жестокие солнечные сны

(Кошмар •••••, Соппротивление ••)

Ничто не пугает Сородичей больше, чем мстительные лучи солнца или жар огня. Большинство Сородичей могут совершать короткие перебежки под дневным светом, но остальные избегают его всеми силами.

Эта Практика заставляет спящую жертву страдать от солнечных ожогов, и накладывает на него проклятие, вызывающее жуткие кошмары о сжигающем солнечном свете. Эти сны пугают и изматывают жертву.

Эту Практику можно использовать только на вампирах. Она стоит 4 Опыта.

Цена: 1 Витэ

Бросок: Манипулирование + Эмпатия + Кошмар против Самообладание + Силы Крови

Действие: Соревновательное, сопротивление – рефлекторное

Если вам удалось ей воспользоваться, эта Практика остается активной столько ночей, сколько было успешных бросков. Когда она активна, жертва страдает от каждого солнечного ожога, который получает вампир, несмотря на то, что она спит. Вампир всё равно получает урон. Этот урон может разбудить жертву. И жертва, разбуженная таким образом, получает Напуганное Состояние.

Лишающее прикосновение

(Затемнение ••••, Доминирование ••)

С этой Практикой вампир может лишить жертву её чувств одним прикосновением. Он выбирает одно чувство перед применением Практики, и затем это чувство становится временно недоступным. Часто этой Практикой пользуются, чтобы ослепить врагов или оглушить жертву в критический момент.

Изучение этой Практики стоит 3 Опыта.

Цена: 1 Витэ

Бросок: Интеллект + Медицина + Прорицание против Решимости + Силы Крови

Действие: Мгновенное

Чтобы включить эту Практику, вампир должен коснуться жертвы (см. Касание противника, стр.177). В случае успеха вампир лишает жертву выбранного чувства на остаток сцены. Эту Практику можно использовать, чтобы лишить жертву одного из его способностей в Прорицании, если о нём известно.

Бессмертный фамилиар

(Анимализм ••, Соппротивление ••)

Поднятие Фамилиара будит мертвое животное для службы Сородичу. Однако животное должно быть мертвым, чтобы воспользоваться этой способностью. Тогда как эта Практика пропускает промежуточный этап, и сохраняет животному жизнь в момент его смерти.

Изучение этой Практики стоит 1 Опыт.

Цена: 2 Витэ

Бросок: Нет

Действие: Мгновенное

Активируйте эту Практику и Поднятие Фамилиара одновременно, питаясь Витэ животного. Пока животное остается вашим гулем, эта Практика работает. Если животное

умирает, будучи гулем, оно сразу восстает благодаря Поднятию Фамилиара, но его немертвое существование длится неделями, а не днями.

Влажные сны

(Величие ••, Кошмар ••)

Эта Практика объединяет самые подсознательные эффекты Величия и Кошмара, чтобы отравить сны жертвы. Его сны вызывают в нём грязные глубинные желания.

Изучения этой Практики стоит 2 Опыта.

Цена: 1 Витэ

Бросок: Манипулирование + Эмпатия + Величие против Самообладания + Силы Крови

Действие: Соревновательное, сопротивление – рефлекторное

В случае успеха, эта Практика работает, пока жертва спит. Его пугающие и возбуждающие сны вызывают Беспокойное Состояние и Состояние Восторга. Вампир выбирает субъекта обоих состояний. Жертва освобождается от каждого Состояния по отдельности. Однако эти два Состояния дают только один Такт, и только после снятия обоих.

Желание

(Стремительность ••, Величие ••••, Мощь ••)

"На три ночи ты станешь быстрым, ты станешь сильным, ты станешь красивым, и ты будешь выше прочих. А после этого, ты станешь моим. Ты понял?". Эта классическая Практика Дэва – обычная уловка Обращения Змея. Вампир находит кого-то, кого он хочет впечатлить, затем предлагает ему временное превосходство. Он вкусил могущество, и хочет больше. И в конце сделки жертва становится безнадежно привязана к вампиру. Это требует огромного количества Витэ, но создает верного приспешника. Эту Практику можно использовать только один раз на персонаже, и только на смертных. Она стоит 2 Опыта.

Цена: 5 Витэ

Бросок: Манипулирование + Убеждение + Величие

Действие: Мгновенное

Для использования этой Практики жертва должна согласиться на условия; три ночи могущества, но затем он будет принадлежать вампиру. Условия могут быть неточными, но должны быть озвучены и приняты без какого-либо сверхъестественного принуждения. Жертва должна отпить из вампира, чтобы закрепить сделку. Когда соглашение заключено, жертва получает преимущества на три ночи:

- Он получает два уровня Стремительности и Мощи. Он может активировать их, потратив Силу Воли вместо Витэ.
- Он получает три уровня Величия. Он может активировать их с помощью Силы Воли вместо Витэ.
- Ему не нужен сон, и может обходиться без еды и воды без каких-то проблем.

В конце сделки он получает Постоянное Рабское Состояние. Оно сохраняется на неопределенный срок.

Поток Паразитов

(Анимализм •••, Стремительность ••, Мощь ••)

Эта Практика берет за основу Вызов Охоты, и увеличивает его в несколько раз.

Поток Паразитов призывают каждое мелкое животное в округе, чтобы они проникли в любую мелкую вещь в выбранном ареале. Они не только питаются живыми существами, но и уничтожают чистоту. Хотя она эффективна против групп, её можно использовать для очистки места преступления. В отличие от Вызова Охоты, эта Практика никогда не бывает случайной. Поток паразитов – это чума в библейском смысле. Помимо того, что она несет в себе риск для Маскарада, она вызывает шок у свидетелей. Поэтому все, попавшие под Поток, умирают.

Изучение этой Практики стоит 4 Опыта.

Цена: 10 Витэ

Бросок: Представительность + Дрессировка + Анимализм

Действие: Мгновенное

Чтобы активировать эту практику, вампир должен распространить Витэ на местность размером с дом или небольшой переулок. После активации каждое животное Размера 2 и меньше сразу собираются в рой и двигаются со скоростью вампира, его Стремительностью и Мощью (постоянные эффекты). Это затрагивает любых паразитов, котов, птиц и насекомых. Они покрывают поверхность, рвут, жуют и разрушают. Всё в этом ареале, кроме вампира, получает летальный урон, равный Анимализму вампира на каждый ход. Поток игнорирует любую немагическую броню. Персонажи,двигающиеся в потоке, двигаются с половинной Скоростью. Паразиты не покинут зараженную местность на остаток сцены. Только очень сильный огонь замедлит животных, и только в горящем месте.

Присутствие Призрака

(Затемнение ●●●, Кошмар ●)

С этой Практикой вампир может заставить себя исчезнуть с глаз, и появиться в другом месте. Эта диверсия может отвлечь преследователя, или заставить кого-то броситься в ложную погоню.

Изучение этой Практики стоит 2 Опыта.

Цена: 1 Витэ

Бросок: Стремительность + Изворотливость + Затемнение

Действие: Мгновенное

Активируйте эту Практику, когда пользуетесь Плащом Ночи. Вампир создает точную проекцию того, что хочет показать, в месте, которое может видеть. Проекция держится, пока вампир концентрируется на ней. Нужно постараться, чтобы изображение было реалистичным – например, человек должен дышать – но никаких звуков проекция издавать не может. Проекция исчезает при прикосновении. Разрушить без прикосновения можно Столкновением Воль (стр.125).

Кровавое Чародейство

Инвиктус приносят свои клятвы, у Картанцев есть их законы, Ордо Дракула развиваются через Тайны — а Колдовской круг и Ланцеа эт Санктум ревностно охраняют секреты кровавого чародейства. Большинство Дисциплин просты в применении, хоть и могущественны, — Кровь отвечает на призыв вампиры привычным тому способом. Им не нужны длительные церемонии или продолжительные действия во всех, кроме самых редких случаях. Аколиты и Благословенные, однако, обнаружили способ использовать

потенциал Крови по полной. Используя специальные Дисциплины, которым обучают эти ковенанты, вампир может провести ритуал, чтобы выйти за пределы физической оболочки, искажая мир в соответствии со своими желаниями. Для непосвященных это выглядит как магия. Для Благословленных это молитва. Для Аколитов это сам по себе объект поклонения. Для стриков их использование вампирами — оскорбление. Преимущества кровавого чародейства велики, но такова же и их цена.

Процесс использования кровавого ритуала, по большей степени, одинаков для обоих ковенантов, хотя Дисциплины и их возможные эффекты весьма различаются. Вампир готовится, решая какой ритуал попытаться провести. Потом он использует свою Ритуальную Дисциплину, чтобы собрать силу, приманивая ее жертвоприношением и формируя ее, прежде чем выразить свою просьбу. Если он собрал достаточно силы и правильно ее сфокусировал, то все получилось.

Круак

Ритуальная Дисциплина, изучаемая Колдовским кругом, Круак является древним жестоко искусством – описываемым некоторыми противниками как буквальное заражение Витэ чем-то живым у его последователей. Сила, призываемая обрядами Круак, это сила самого Зверя, за которую платят кровью и которая действует, призывая примитивных богов Круга. Проведение обряда – это дикое, поглощающее, экстатическое действие, и Аколиты часто переходят грань безумия, когда колдуют. Круак развращает, он дик, яростен и разрушителен. Это колдовство действует на плоть, дерево, камень, но не способно завладеть мыслями и разумом человека.

Изучение Круак

Только Аколиты с высоким положением (минимум Статус • в Колдовском круге) могут изучать Круак или обряды, использующие его. Если ритуалист теряет свой статус в ковенанте, он все ещё может использовать и развивать Дисциплину, но не может проводить обряды. Некоторые Аколиты воспринимают воровство секретов ковенанта очень серьёзно, и охотятся на бывших членов Круга, пытающихся обучать других Круак. Бывшие Аколиты редко распространяются о своих талантах в Круак, однако все ночное сообщество относится к ним со смесью суеверий и опасений. С Сородичами, практикующими Круак вне защиты Круга, случаются страшные вещи – от простой неудачи до нападения Стрикса. Истории расходятся в том, может ли проклятие одинокого ритуалиста исходить от ковенанта, или, может, это просто реакция самой Дисциплины.

Поскольку он вызывает, а затем питает силу Зверя, Круак отдаляет Аколитов от Человечности. Изучение точки Круака – это переломный момент для Человечности 4 (стр.107) и даже простое знание Дисциплины снижает Человечность на 10-рейтинг Круак точек.

Круак и Стриксы

Как сила, тесно связанная со Зверем, требующим отвергнуть Человека в себе, Круак часто кажется очень подозрительной тем Сородичам, которые знают о Стриксах некоторые подробности. Особенно ужасает факт, что Стрикс может использовать ритуалы Круак наравне с любым Аколитом. Кто кого обучил Дисциплине, остается загадкой – и ритуалистам Стриков нужно Витэ Сородичей, а не своя собственная темная сила, чтобы

вливать её в ритуалы (как правило, они делают это, принося в жертву пленников-вампиров). Независимо от того, кто впервые совершил ритуал, Стриксы считают Круак своим искусством, и требуют высокую цену с аколитов, которые пытаются научиться ритуалам, которые знают только Стриксы.

Фивейское Чародейство

Ритуальная Дисциплина ковенанта Ланцеа эт Санктум, Фивейское Чародейство было исследовано давно. Согласно записям Святого Даниэля, одного из первых членов ковенанта, его вел ангел, называвший себя Амониэль, в глубокую пещеру под Фивами в Египте. Стены пещеры были покрыты записями заклинаний и диаграмм. Это стало основой Фивейского Чародейства, которое Даниэль тщательно записал и передал своим друзьям Сородичам. Фивейское Чародейство – это суровая, волевая и карающая практика – и сила, вызывающая его, такая же. Некоторые ритуалисты описывают силу чудес как перераспределение Проклятья Господа (в противоположность Зверю) на субъект. Чудеса этого Чародейства – это прорицания, наказание еретиков и нарушителей законов Церкви. Совершение Фивейского Чародейства – это акт чистой веры, изматывающий ментально, который нельзя провести в спешке. Каждое чудо требует физического таинства, символического элемента, который рассыпается в прах, когда ритуала достигает апогея, как будто это очень древний предмет.

Изучение Фивейского Чародейства

Только святые отцы Ланцеа эт Санктум со Статусом • или больше могут изучать Фивейское Чародейство или те чудеса, что используют его. Если ритуалист теряет статус в ковенанте, он не может изучать новые чудеса. Изучение этой Дисциплины требует клятв, что никогда не откроешь их секреты посторонним – и церковь может найти и покарать тех, кто нарушит клятву. Посвященный Персонаж может изучать ритуалы с рейтингом равным или ниже числа его точек в Фивейском Чародействе. Поскольку оно не получится без осторожных и серьёзных упражнений разума и веры, Фивейское Чародейство требует от ритуалистов, чтобы они поддерживали свои способности. Ритуалист должен обладать уровнем Человечности, равным или превышающим число точек любого чуда, которое он хочет совершить.

Обряды и Чудеса

Круак и Фивейское Чародейство обладают уровнями точек, как любая Дисциплина, но не дают никаких эффектов, всё, что они могут – это призывать Зверя или накладывать Проклятье. Ритуалист должен затем удержать эту силу с помощью крови или священного объекта (святыни), прежде чем воплотить её во что-то полезное.

Персонажи ритуалисты могут покупать обряды и чудеса отдельно от Ритуальной Дисциплины – каждый за два Опыта. Каждая точка Круака или Фивейского Чародейства (включая первую) также даёт "бесплатный" обряд или чудо, рассматриваемый ковенантом как часть обучения. Если ритуалист потерял свой статус, требуемый для изучения Дисциплины, он всё ещё может покупать новые точки Ритуальной Дисциплины, но не получает бесплатные обряды.

Жертвоприношение

Ритуальное жертвоприношение должно быть совершено в начале, до использования Ритуальной Дисциплины. Если ритуал не удался, жертвоприношение всё равно считается потраченным. Обряды Круак стоят одну Витэ за точку обряда. Первое очко Витэ, потраченное заклинателем, также питает Дисциплину. Любая оставшаяся Витэ должна быть влита в заклинание, и необязательно заклинателем – кровь смертных непригодна, пока она не поглощена вампиром и не преобразована в Витэ, но некоторые Аколиты заставляют своих студентом жертвовать Витэ на особенно дорогие обряды, или убивают пленников-вампинов как часть ритуала.

Вампирская кровь, потерянная во время ритуала, становится инертной и непригодной для питания. Фивейские чудеса стоят одно очко Силы Воли, чтобы ментально подготовить ритуалиста, и освященный объект, предлагаемый святым и ангельским силам, которые наблюдают за чудесами. В конце неудачной попытки или когда ритуал удастся, объект рассыпается в прах. Многие ритуалисты идут дальше, чем эти минимальные требования, добавляя ассистентов, реквизит и усложняя процесс. Эти изменения не меняют ритуал, но могут играть важную психологическую роль, подпитывая Силу Воли ритуалиста.

Изобретение новых Ритуалов

Дополнение "Магия Крови: Таинства и Проклятия" содержит систему для изобретения новых обрядов и ритуалов, в которых персонажи получают точки в Ритуальной Дисциплине. Если вы используете эту систему, сверяйтесь с этой книгой, как считать точки, и как считать число успехов для импровизированных ритуалов. Ритуал расширенного действия заменяет один в этой книге.

Просьба

Когда жертвоприношение совершено, ритуалист собирает силу с помощью Ритуальной Дисциплины.

Бросок: Манипулирование + Оккультизм + Круак или Интеллект + Образованность + Фивейское Чародейство

Действие: Длительное. На странице 170 вы найдете правила по длительным действиям. Ритуалисты могут бросать кости столько раз, сколько им позволяет уровень точек. Обычно время броска – полчаса, может снизиться до 15 минут, если число точек персонажа в Ритуальной Дисциплине больше числа точек самого ритуала. Ритуал нужно завершить за одну попытку. Ритуалисты не получают бонусов на попытки совершить ритуалы, которые им до этого почти удались; ритуалы считаются неудавшимися, если их прервали; и ритуалисты не могут использовать Защиту во время заклинания. Многие ритуалы – это соревновательные или действия на сопротивление, смотрите в описании. Если в описании Преимущества отдельно не указано, что оно применимо к Магии Крови, Круак или Фивейскому Чародейству, считается, что Преимущества на ритуалы не влияют. Исключение – это Преимущество Библиотеки (стр. 121), которое применимо к Фивейскому Чародейству по разрешению Рассказчика.

Результаты

Драматический провал: Ритуал совершенно не удался, и жертвоприношение прошло зря. Ритуалист также получает Состояние Искушения (за Круак) или Состояние Смирения (за Фивейское Чародейство). Следующий ритуал получает штраф в –2 кубика.

Провал: У ритуалиста появляются трудности, и становится сложно завершить ритуал. Игрок решает, продолжить или бросить ритуал. Если он продолжает, он получает Состояние Оплошности.

Успех: Ритуал идет успешно. Если необходимое число успехов получено, эффект ритуала сразу вступает в силу.

Исключительный успех: У заклинателя все получается невероятно хорошо. Игрок решает, какой из следующих эффектов применить в дополнение к успехам:

- Снизить необходимое число успехов на число его точек в Ритуальной Дисциплине.
- Снизить время броска до 15 минут (или до 5 минут, если у него больше точек в Дисциплине, чем рейтинг ритуала).
- Присвоить Состояние Экстаза (для Круак) или Вознесенное (для Фивейского Чародейства), если и когда ритуал будет успешен.

Если необходимое число успехов достигнуто, эффект ритуала наступает сразу.

Сила

Некоторые ритуалы имеют шкалу измерения их эффективности – например, вызывающие ранения у жертвы. Сила ритуала равна 1, когда достигается необходимое количество успехов, и вырастает на 1 за каждый дополнительный успех. Если вы выбросили исключительный успех, вы можете добавить точки вашей Дисциплины к Силе, если ритуал завершен удачно, в дополнение к другим последствиям исключительного успеха.

Предлагаемые Модификации:

Модификация	Ситуация
от +1 до +3	Ритуал направлен на вампира, с которым у заклинателя уже есть кровная связь. Круак удваивает эту модификацию.
0	Заклинатель не реагирует на угрозы и отвлечения.
-1 до -3	Заклинатель торопится или отвлекается. Очки суммируются за каждое отвлечение.
от 0 до +3	Заклинатель готовит сложный ритуал с минимумом жертвоприношений.
0 до +3 Только Фивейское Чародейство	Заклинатель удачно медитирует перед ритуалом (бонус равен бонусу за бросок медитации).
0 до +3 Только Круак.	Заклинатель жертвует больше Витэ, чем требовалось (бонус равен числу Витэ сверх нормы).

Защита против Магии Крови

Тот, на кого направлено действие ритуала, не обязательно должен присутствовать рядом, но ритуалисты очень осторожны, используя ритуалы, целью которых становятся Сородици или другие сверхъестественные существа. У жертвы ритуала есть шанс сбросить его с себя.

- В описании ритуалов указано, Соревновательные они или на Сопротивление, и указаны требования к броскам. Соревновательные броски – рефлекторные.
- Через ощущение, похожее на кровную связь, вампиры всегда знают, если кто-то использует ритуалы Магии Крови на них – их Звери реагируют на присутствие чар с момента жертвоприношения до конца ритуала. Это работает даже во время дневного сна или торпора, хоть они и не могут ничего сделать до пробуждения. Обратите внимание, что вампиры не знают, какой именно ритуал совершается, только сам факт.
- Жертвы, которые осознают, что на них направлено воздействие, могут потратить Силу Воли, чтобы повысить свои шансы, получив +3 кубика к соревновательным, и +2 к действиям на сопротивление.
- Безумие повышает шансы жертвы на сопротивление, как если бы она потратила Силу Воли.
- Во время совершения ритуала у жертвы усиливается кровная связь с ритуалистом на два уровня, если он из того же клана, а если он из другого клана, жертва начинает его чувствовать, как дальнюю родню.

Обряды Круак

Ниже список обрядов, которые изучают в Колдовском Круге.

Муки Прозерпины (•)

Необходимое число успехов: 6

Сопротивление: Сопротивление + Сила Крови

Жертва чувствует сильный голод, провоцирующий безумие в Сородичах. Жертва может быть на расстоянии километра от места ритуала, и стараться противостоять безумию, независимо от того, сколько крови она выпила.

Трупное окоченение (•)

Необходимое число успехов: 5

Сопротивление: Самообладание

Жертва, которая должна быть вампиром, и не более, чем в километре от места ритуала, страдает от потери Витэ. Его следующее физическое действие получает штраф в -3 кубика.

Зеркало (••)

Необходимое число успехов: 5

Сопротивление: Самообладание

Жертва этого ритуала должна присутствовать при заклинании, чтобы заклинатель мог её коснуться. На остаток ночи ритуалист может видеть и слышать то же, что и она, независимо от расстояния.

Витэ Гидры (••)

Необходимое число успехов: 5

Ритуалист проклинает свою собственную кровь, превращая её в яд. Вампиры и Стриксы, питающиеся от ритуалиста, получают одно очко летального урона за каждое очко взятой

Витэ, и не насыщаются ей. Смертные и гули, которые пьют эту кровь, получают два очка летального урона. Кровь ядовита, только пока она находится в теле ритуалиста, и эффект заканчивается с рассветом.

Обмануть деревянную судьбу (•••)

Необходимое число успехов: 6

Ритуалист защищает себя от того, чтобы его сердце пронзили. Все попытки вогнать в него кол проваливаются – до следующего рассвета.

Прикосновение Морригана (•••)

Необходимое число успехов: 6

Ритуалист вливает мощную, разрушительную силу Зверя в свои руки. Он может попытаться ударить противника открытой ладонью (Касание Цели требует Ловкости + Драки в битве). В первый раз, когда он делает это, жертва получает летальные ранения, равные Силе ритуала. Ритуал заканчивается на первом же использовании или рассветом, смотря что произойдет раньше.

Цена Крови (••••)

Необходимое число успехов: 8

Сопротивление: Самообладание + Сила Крови

Ритуалист заклиняет кровь, поглощенную субъектом. Он должен быть вампиром или гулем, и присутствовать при заклинии. Каждый раз, как субъект пьет кровь, Витэ, равная Силе ритуала, переходит не ему, а заклинателю. Если субъект пьет больше, чем крадет у него ритуал, он восстанавливает равновесие. Эффект ритуала заканчивается с рассветом.

Упрямая Витэ (••••)

Необходимое число успехов: 7

Ритуалист делает себя неуязвимым для Винкулума и зависимости от крови на остаток ночи. Ритуал не прекращает зависимость или Винкулум, которые уже есть.

Болезненная Кровь (••••)

Необходимое число успехов: 8

Сопротивление: Выносливость + Сила Крови

Ритуалист мистическим образом разрушает кровь жертвы. Смертные получают летальный урон, равный Силе ритуала. Сорочич, Стрикс и гуль теряет Витэ, равную Силе ритуала. Это обычно вызывает проверку на безумие у Сорочичей.

Кормить Круг (••••)

Необходимое число успехов: 10

Ритуалист меняет свои клыки на злобную, разрывающую плоть пасть. Она не получает Витэ от питания, пока действует эффект ритуала, но её укус приносит +2 отягченного урона. Действие ритуала проходит со следующим рассветом, или если она использует Витэ, чтоб закончить его раньше, вернув клыки в обычное состояние.

Чудеса Фивейского Чародейства

Ниже список того, чему можно научиться в Ланцеа эт Санктум.

Кровавая Плеть (•)

Необходимое число успехов: 6

Святыня: Собственная кровь заклинателя – минимум одна Витэ.

Ритуалист преобразует порцию своей крови в оружие. В любой момент до рассвета он может создать хлыст из Витэ (оружие 2). Плеть рассыпается в пыль в конце сцены, в которой используется, или когда действие ритуала заканчивается с рассветом.

Ларец для Витэ (•)

Необходимое число успехов: 5

Святыня: любой объект размера менее •••

Ритуалист наполняет объект Витэ, равным Силе ритуала. Эта Витэ может быть использована любым вампиром, Стриксом или гулем, который коснется объекта. Эта Витэ может вызвать зависимость и Винкулум у того, кто выпьет её. По истечении лунного месяца действие ритуала заканчивается, и объект рассыпается в прах.

Греховные речи (•)

Необходимое число успехов: 5

Соперничество: Решимость Сила Крови

Святыня: клочок бумаги с именем жертвы

Ритуалист называет жертву, которая должна быть менее, чем в километре от него. В следующий раз любой ударный урон, полученный жертвой, становится летальным. Ритуал усиливает любой урон в одной атаке, и заканчивается с рассветом, если жертву не ранили этой ночью. Версия ритуала с четырьмя точками требует 8 успехов и усиливает урон с летального до отягчённого.

Вавилонское проклятие (••)

Необходимое число успехов: 6

Соппротивление: Решимость

Святыня: язык человека или животного

Жертва этого ритуала (расстояние до неё должно быть меньше километра) оказывается неспособной говорить или писать до следующего рассвета.

Наказание Лжеца (••)

Необходимое число успехов: 5

Соперничество: Решимость + Сила Крови

Святыня: панцирь насекомого

Ритуалист проклинает жертву, которая должна присутствовать на ритуале, не говорить неправды. Если жертва лжёт во время следующей сцены, из её рта выползают жуки.

Проклятие отчаяния (•••)

Необходимое число успехов: 13

Соперничество: Решимость + Сила Крови

Святыня: прядь волос жертвы

Ритуалист проклинает жертву (расстояние до неё должно быть меньше километра) в отношении конкретного действия. В следующий раз, когда жертва совершит это действие, она получит штраф в –5 кубиков. Это происходит только один раз. Действие ритуала заканчивается по истечении лунного месяца.

Дар Лазаря (••••)

Необходимое число успехов: 8

Святыня: пластина, помещенная под язык труп

Ритуалист поднимает слугу, оживляя человеческое тело. У слуги нет Силы Воли, но есть все навыки, которыми обладал человек при жизни. За каждый день, когда слуга был мертв до ритуала, отнимайте от Атрибута по одному. Ритуалист может приказывать слуге сам или сказать ему слушаться другого. Если его крайняя правая клетка здоровья заполнится отягченным уроном или пройдет лунный месяц, действие ритуала заканчивается, и слуга разрушается.

Стигмата (••••)

Необходимое число успехов: 5

Соппротивление: Выносливость

Святыня: распятие

Ритуалист проклинает жертву (которая должна присутствовать при ритуале) ранами Христа. Стигмата длится число ходов, равное Силе ритуала. Смертные жертвы получают одно очко летального урона за ход – из-за потери крови. Вампиры и гули теряют одну Витэ за ход. Если у вампира заканчивается Витэ во время этого ритуала, он начинает получать летальный урон, провоцирующий безумие.

Трансмутация (•••••)

Необходимое число успехов: 8

Соперничество: Выносливость + Сила Крови

Святыня: капля жидкого золота

Ритуалист трансформирует одно вещество в другое – воду в вино, олово в золото, человека в камень, волка в кота. Объект, создание или человек, которого нужно превратить, должен присутствовать при ритуале. Ритуал не может повлиять на что-то размером больше, чем сам заклинатель, не может создавать разумное существо и не может вредить тому, что превращает, хотя ранения и повреждения, полученные в измененной форме, остаются после возвращения в исходное состояние.

Все превращения проходят со следующим рассветом.

Тайны дракона

Среди Ордо Дракул ходят слухи о том, что основатель ордена смог изменить свое проклятие так сильно, что оно перестало быть проклятием. Легенды описывают, как Дракула ходит на свету солнца, веками выживает без крови и никогда не поддается Зверю. Никто не знает, правда это или нет, но эти истории дают многим надежду. Надежду на то, что проклятие Сородичей может быть изменено, и, со временем, превзойдено.

Основываясь на историях, переданных через невест Дракулы, Ордо Дракул начали искать и совершенствовать пути, ведущие к превосходству. Драконы рыщут по миру в поисках оккультных секретов, чтобы продвинуть свое понимание Проклятия. Обстоятельно изучив найденные знания, они превращают их в практики, требующие жесткого самоконтроля. Эти практики они называют Тайнами Дракона.

В отличие от Дисциплин, улучшающих параметры тела или подчиняющих ауру хищника, Кольца изменяют саму сущность вампира. Каждое кольцо связано с одним из универсальных для всех Сородичей качеств и изменяет их так, чтобы они не вредили вампиру. Кольца также не требуют траты драгоценного Витэ, но они могут изменить некоторые эффекты, связанные с использованием Витэ.

Вампиры Ордена часто спорят о том, куда ведет этот путь. Есть те, кто говорят, что целью их исследований является полная власть над всеми губительными недостатками вампиров. Другие утверждают, что истинной целью является управление Зверем, а не его отрицание. Кто-то придерживается традиционной версии о том, что истинным превосходством является вызов Богу или природе. Другие видят в этих верованиях метафоры, говорящие о триумфе вампира над неизвестными силами, которые создали его.

Кольца дракона

Кольца Дракона являются доказательством того, что методы Ордена результативны. Как и Дисциплины, Кольца представляют из собой лестницы от одной до пяти точек. С каждой полученной точкой проклятое состояние вампира претерпевает изменения. Благодаря этим изменениям Дракон может преодолевать недостатки, усиливать свою кровь и управлять Проклятием намного лучше, чем другие вампиры. Некоторые из Отрицающих даже думают о том, что лучшим божественное проклятие лучше всего уравнивать другим, более сильным проклятием.

Присоединившийся к Ордо Дракул вампир выбирает одну из Тайн. Каждая Тайна содержит Кольцо, которое должны исследовать и совершенствовать приверженцы Тайны. На вершине каждого Кольца вампир находит просвещение. Достижение просвещения изменяет состояние бытия вампира. На сегодняшний день никто не может подтвердить существование этой финальной стадии, но Драконы считают, что у них есть доказательства, свидетельствующие о том, что они могут достигнуть большего.

Система: Дракон изучает новые уровни Кольца Тайны, уплачивая три очка опыта за каждую точку, а во время создания персонажа игрок может потратить одну из стартовых точек Дисциплин для того, чтобы получить точку в Кольце Тайны. Изучение Колец за пределами избранной Тайны Дракона возможно, но идеологические и личностные различия между последователями разных тайн означают, что у Дракона, следующего по другому пути, могут потребовать проявить себя. Дракон не может получать точки в Кольцах за пределами избранной Тайны, если у него нет соответственного количества точек Статуса

(Ордо Дракул). Точки Колец за пределами избранной Тайны имеют стоимость в четыре очка опыта каждая, и они не могут быть изучены во время создания персонажа.

Новые Кольца

Новые кольца появляются часто, а старые забываются. Ордо Дракул постоянно развивается и создает множество вариантов Колец. Одного и того же эффекта можно достичь несколькими путями. Вы можете изменять Кольца для того, чтобы они лучше подходили к индивидуальности персонажа или к эстетике его истории.

Сложный процесс создания новых Колец, новой Чешуи или альтернативных возможностей для существующих Колец может быть интересной частью хроники, в которой Ордену уделяется много внимания.

Чешуя дракона

Драконы провели бесчисленное множество ужасных экспериментов во имя превосходства, при этом они предпочитают ставить эти эксперименты не на себе. Большинство попыток заканчивались провалом и оставляли субъект эксперимента мертвым или калеккой. Но иногда исследования Дракона приносят неожиданные плоды, выражающиеся в виде методик, помогающим продвинуться в понимании Тайны. Эти методики называют Чешуей Дракона.

При помощи Чешуи Дракон может делиться качествами своего просвещенного состояния с другими вампирами. Сородичей можно заставить спать ночью и просыпаться днем, смертных можно заставить питаться кровью, а естественный срок жизни гуля можно продлить. Эти методики могут быть жестокими, их можно использовать в качестве пыток, и они могут иметь физические и психологические побочные эффекты. Поэтому практикующие такие методики Драконы содержат тайные лаборатории, защищенные от вторжения чужаков, в которых можно спокойно проводить эксперименты. Такие лаборатории могут выражаться через Преимущества как Безопасные Места и Убежища.

Система: каждая Чешуя требует владения определенным уровнем Кольца, с которым резонирует Чешуя. Если требование выполнены, то Чешуя стоит одно очко опыта, иначе придется заплатить два очка опыта.

Разработка новых методов Чешуи Дракона

Кольца развиваются исследованиями и экспериментами, а Чешуя Дракона обнаруживается в их процессе. Каждый Дракон старается увеличить объем своих знаний, но разработка Чешуи Дракона сложна. Нет гарантированного способа успешного проведения процедуры и не существует четкой системы, способной разрушить Проклятие. Эксперименты являются единственным способом создания новых методов.

Система: Дракон, желающий развить Чешую Дракона, должен основательно поработать. Процесс занимает несколько месяцев и отнимет у Дракона его ресурсы и его Человечность.

- Во-первых, выберите Кольцо, которое будет служить требованием Чешуи Дракона. Его эффекты должны быть похожими на эффекты Чешуи Дракона. Это не обязательно должно быть Кольцо, которое Дракон знает (если такое Кольцо вообще существует), но процесс разработки будет сложнее.

- Затем Дракон должен собрать необходимые компоненты, включая испытуемых, оккультные тексты, ингредиенты и надежное безопасное место, в котором Дракон будет проводить свои эксперименты. Персонаж, имеющий точки в Убежище, Логове или Ресурсах, может временно передать часть точек или все точки для безопасного места, при этом каждая точка добавит дополнительную кость к последующей за этим длительной проверке. Пока Дракон не завершит эксперимент или не забросит его, переданные точки будут недоступны для использования.
- Игрок должен провести длительную проверку Интеллект + Медицина, Оккультизм или Наука (Рассказчик выбирает умение), при этом каждый бросок отражает неделю экспериментов. За каждую переданную точку Преимуществ добавляйте к броску дополнительную кость. Персонаж, который потратил дополнительные усилия для того, чтобы найти уникальные компоненты, должен быть награжден дополнительным бонусом размером от одной до пяти дополнительных кости. Целевая сложность проверки равна произведению рейтинга требуемого для Чешуи Дракона Кольца на 3, если Дракон отвечает условию, или на 5, если не отвечает.

Вне зависимости от результата проверки Дракон переносит переломный момент с Человечностью 5 минус рейтинг требуемого для метода Кольца. При успехе Дракон все еще должен потратить опыт для того, чтобы усвоить новый метод Чешуи Дракона. Демонстрация нового метода Тайному Когайону является основанием для немедленного повышения статуса в Ордене.

Тайна Восхождения

Тайна Восхождения следует одной четкой доктрине: Солнце – это враг, и победа над солнечными лучами ведет к преодолению всех бедствий. Следующие этой Тайне вампиры верят, что преодолевший огонь и солнечный свет Дракон сможет победить и все остальные слабости. Не стоит путать это с возвращением к смертности. Такое изменение будет воспринято как обмен слабостями, а не истинное Восхождение, над таким вампиром посмеются, а его исследование проигнорируют.

Чешуя Дракона Восхождения манипулирует гранью между жизнью и смертью, доводя разум и тело до предела в попытке найти идеальное состояние «почти-жизни». Стандартные практики включают непосредственное воздействие огня и света, лишение сна и индуцированная при помощи медицины смерть. Все эксперименты имеют одну цель: вылечить Вампира от его уязвимости к солнечному свету и позволить Дракону ходить днем без страха за свою жизнь.

Кольца Восхождения

Преодоление дневного сна

Далекое лучи рассветного солнца не могут удержать и ослабить Дракона. Если Дракон находится под эффектом Румянца Жизни, то ему не нужно проводить проверки сопротивляемости дневному сну. Также Дракон не будет подвержен Летаргическому Состоянию, если будет бодрствовать в течение дня.

Теплое лицо

Перед тем, как Дракон сможет преодолеть солнце, он должен уподобиться тому, кем он был, когда мог ходить при дневном свете. Длительность Румянца Жизни увеличивается до 24 часов.

Покорение Красного Ужаса

Непосвященные могут бояться света, но Дракон не боится. Дракон, изучивший это Кольцо, больше не рискует впасть в ярость при виде огня или света солнца. Он может стоять рядом с полыхающим костром или даже смотреть на восходящее солнце, сохраняя полный самоконтроль (но наблюдение за солнцем останется для него очень болезненным опытом).

Примирение с пламенем

Преодоление губительного огня – одна из наиболее значимых побед, достижимых Драконом на пути к Восхождению. В течение действия Румянца Жизни Дракон получает от огня летальный урон, а не аггравированный. Если у Дракона есть точки в Дисциплине Сопротивляемости, то это еще больше увеличивает его выносливость, потому что каждая точка Дисциплины сделает одну точку полученного от пламени летального урона тупым.

Забытый поцелуй Солнца

Это Кольцо является ближайшим подобием состояния Дракулы, которого смогли достичь последователи Тайны Восхождения. При активации Румянца Жизни Дракон может потратить дополнительные Витэ. За каждую потраченную таким образом единицу Витэ Дракон считает свою Силу Крови ниже на одну точку (до минимума в одну точку) для определения интервала времени, в течение которого он получает урон от солнечного света.

Примеры Чешуи Восхождения

Подготовка дневного пробуждения

Требуемое Кольцо: Преодоление Дневного Сна

Процедура: субъект (вампир) должен сопротивляться Дневному Сну до тех пор, пока накопленные штрафы от Летаргического Состояния не сделают его проверку сопротивляемости броском на удачу. Затем он может уснуть, но только на закате, в помещении при ярком свете.

По традиции уровень освещения достигается при помощи большого количества свеч, но современные Сородичи обнаружили, что мощные лампы накаливания позволяют достичь того же эффекта.

Результат: Чешуя изменяет цикл сна субъекта. Он встает на рассвете, как будто бы на закате, а затем спит ночью, вместо того, чтобы спать днем. Это состояние продолжается в течение неопределенного промежутка времени, но, если субъект не будет ложиться спать ночью в течение двух следующих друг за другом дней, эффект Чешуи будет снят.

Эпидермическая защитная ванна

Требуемое Кольцо: Забытый Поцелуй Солнца

Процедура: Дракон наполняет большой сосуд (например, ванну) алхимической смесью, состоящей из крови, соли, массы из человеческого жира и других мистических ингредиентов. Затем субъект (вампир) полностью погружается в эту субстанцию и должен находиться в ней в течение часа в то время, как Дракон проливает Витэ в эту смесь. Последний шаг может быть выполнен Драконом при погружении, если он применяет Чешую на себя.

Результат: За каждую единицу пролитого в сосуд Витэ эффективная Человечность субъекта увеличивается на один для определения повреждений, наносимых солнечным светом. Бонус действует в течение 24 часов, начиная с момента погружения.

Трансплантация плоти

Требуемое Кольцо: Примирение с Огнем

Процедура: При помощи системных имплантаций кожи и переливания крови смертных Дракон приводит мертвую плоть к почти-живому состоянию, позволяющему быстрое восстановление тяжелейших ран. Имплантации кожи подготавливаются за 24 часа и могут быть пропитаны свежей человеческой кровью. Чтобы начать лечение, Дракон крепко оборачивает имплантации вокруг поврежденных частей тела и впрыскивает в них человеческую кровь, взятую не менее минуты назад.

Результат: плоть субъекта приводится к почти-живому состоянию. Это позволяет Сородичам лечить аггравированный урон при помощи Витэ как летальный. Смертные могут восстанавливать летальный урон при помощи траты Витэ. Конечно, так как большинство смертных не имеют Витэ, Дракон должен инъектировать его в процессе. В таком случае Чешуя также вызывает у субъекта кровную связь второй стадии, а Дракон может использовать процесс для того, чтобы создать гуля.

Тайна Змия

Общепринятый взгляд на вампиризм подразумевает, что это проклятие, сверхъестественная болезнь тела и души. Последователи Змия относятся к такой точке зрения презрительно. Согласно их доктрине Реквием – это благословение. Но при всей своей силе Зверь – это животное, которое подвержено страху и панике. Последователи Тайны Змия намереваются исправить это, усовершенствовать Зверя и сделать его верным слугой Дракона.

Чешуя Змия дика даже по стандартам Ордена. Субъекты расчлняются или изматываются яростью до опустошения. Эксперименты концентрируются на управление Зверем и улучшение природных компетенций вампира.

Кольцо Змия

Пробуждение Зверя

Перед тем, как приручить Зверя, Дракон должен знать, как его пробуждать. За одно очко Воли Дракон может войти в ярость спонтанно. При этом он должен выбрать объект ярости,

цель, которая формулируется парой слов. Дракон впадает в неконтролируемую ярость, и все проверки с целью избежать ярость до достижения установленной цели проводятся со штрафом -2. Когда цель становится неважной или если ее достижение становится невозможным, ярость заканчивается. Пробуждение Зверя – рефлексивное действие, и его можно использовать для того, чтобы избежать впадение в неконтролируемую ярость.

Голод Зверя

Зверь дает Сородичу все инструменты, нужные для становления Сверххищником, Дракон должен только научиться использовать их. Когда Дракон входит в ярость, контролируемую или нет, добавьте точки в Кольце Змия к его Силе Крови для определения остроты его чувств Сородича и силы его ауры хищника.

Усмирение Зверя

Чем лучше Дракон знает Зверя, а Зверь знает его, тем проще Дракону управлять Зверем. Дракон добавляет точки Кольца Змия как бонус к проверке попытки оседлать волну, а эта попытка больше не требует траты очков Воли.

Сила Зверя

Зверь – это источник неограниченной силы и дикости, сдерживаемый человеческой трусостью и моралью. Дракон может освободить себя от этих ограничений вместе со Зверем. Когда Дракон входит в ярость, он может отказаться от всех попыток сопротивления, попадая в состояние, которое не закончится до тех пор, пока Зверь не насытится (впрочем, Дракон все еще может оседлать волну). В этом состоянии Дракон добавляет свою Силу Крови к защите, здоровью и скорости в течение действия ярости.

Вечная Ярость

На этом Кольце Дракон и Зверь близки к тому, чтобы стать одним целым. Внутри Дракона клокочет сила, он использует своего внутреннего монстра как оружие против всех соперников. Находясь в ярости, Дракон не отправится в торпор, даже если все его уровни здоровья заполнены летальным уроном. Впрочем, он поддастся торпору, когда закончит ярость. К счастью, он может поддерживать свою ярость после конца сцены, плывя по волне от импульса к импульсу до тех пор, пока не будет полностью уничтожен, или пока не уснет.

Примеры Чешуи Змия

Усиленный напиток энергии

Требуемое Кольцо: Сила Зверя

Процедура: Перед проведением ритуала Дракон должен обработать в алхимическом растворе необходимые инструменты, включающие иглы, стеклянные трубки и герметичные контейнеры. После этого Дракон вставляет иглы в ключевые вены на груди, руках и ногах. После этого он тратит одно действие, эквивалентное Физическому Усилению, чтобы заставить кровь течь.

Результат: Физические характеристики Дракона не изменяются. Вместо этого Витэ перетекает по трубкам в контейнер, где оно сохраняет свой потенциал в течение нескольких часов, количество которых равно Силе Крови Дракона. Если смертный поглощает Витэ в течение этого срока, то Витэ улучшает его физические характеристики так же, как оно улучшило бы характеристики Дракона. Впрочем, в человеческой форме Витэ циркулирует и сохраняет свой потенциал в течение намного более большого периода, улучшая его характеристики на всю сцену.

У этого процесса есть несколько побочных эффектов. Раствор невероятно ядовит, а напиток опасен для человеческого здоровья. В конце сцены субъект падает и получает тупой урон, количество которого равно удвоенному количеству вложенного Витэ. У смертного также развивается кровная зависимость.

Дарование Чувства Сородича

Требуемое кольцо: Голод Зверя

Процедура: Дракон подготавливает смесь из крови и костей, которую он кипятит и дистиллирует в течение двух часов до ее превращения в ядовитое горелое сало. Субстанция последовательно применяется к носу и глазам смертного субъекта, остатки поглощаются. Это тошнотворная процедура, после которой организм субъекта отвергает проглоченную часть смеси.

Результат: субъект тошнит, но он получает способность видеть и чувствовать кровь, как вампир с двумя точками Силы Крови. Субъект также приобретает жажду человеческой крови, как и новообращенный вампир, но это не приведет ни к чему, кроме риска потери Целостности и ужасной тошноты. Все эти эффекты держатся в течение примерно 24 часов.

Хирургическое удаление сердца

Требуемое кольцо: Вечная Ярость

Процедура: в течение примерно шести часов Дракон хирургически вырезает сердце субъекта-Сородича (которое обычно сохраняется в ящике из черного оникса) и спутывает вены в насмешку над их изначальной структурой. Этот процесс рискован и требователен, необходимо провести длительную проверку Интеллект + Медицина с интервалом в один час и необходимостью достижения 10 успехов. При успехе эта процедура может быть отменена такой же проверкой.

Драматический провал: процесс уничтожает сердце субъекта. Шок так силен и внезапен, что субъект мгновенно приходит в безумную ярость перед тем, как пасть жертвой Окончательной Смерти в конце сцены.

Провал: Сердце субъекта отсоединяется неправильно. Субъект немедленно впадает в торпор, как если бы его сердце пробили колом, и он не сможет восстановиться до тех пор, пока сердце не вернется на место.

Успех: без сердца субъект может не бояться атаки прокалывания колом. Он также не может получать дополнительное Витэ от питания, но может тратить ранее запасенное Витэ или Витэ, полученное при помощи ритуалов кровавого колдовства. Если тело субъекта будет уничтожено, он восстановится из своего сердца после надлежащего интервала торпора. При уничтожении сердца субъект мгновенно погибает.

Исключительный успех: все обыкновенные преимущества Исключительного Успеха на длительной проверке, но не более того.

Тайна Воеводы

Сила в крови. Это вероучение Короля. В то время, как другие Драконы беспокоятся о погибелях и о Звере, те, кто следует Тайне Воеводы, концентрируются на узах крови. Они хотят превзойти жалкую политику и ограничения Проклятых, чтобы стать существами чистой и трансцендентной воли. При жизни Дракула был Воеводой, и ему не задавали вопросов. После смерти его ученики вернут себе его власть.

Чешуя этой Тайны концентрируется на крови и служении. Посвященные этой Тайны практикуют психологические истязания; навязывают зависимость от Витэ; экспериментируют с созданием кровных уз, гулей и других Сородичей. Из-за сущности своей Тайны, большинство ее посвященных практикует свое искусство в абсолютной секретности, иначе местный правитель... Может понять их неправильно.

Кольца Воеводы

Вкус Верности

На своем первом шаге к становлению королем Дракон создает оковы крови, сковывающие других и принуждающие их к служению. Витэ Дракона вызывает драматическую зависимость, каждая единица Витэ считается за две для определения зависимости от Витэ. Более того, те, у кого выработалась такая зависимость, обнаруживают, что вся другая кровь становится разбавленной и безвкусной. Они могут избавиться от состояния зависимости, вызванного кровной зависимостью только путем поглощения Витэ Сородича с этим Кольцом.

Добро пожаловать в семью

Связь между субъектом и его мастером должна быть сродни семейным узам. Дракон вырабатывает симпатию крови к тем, с кем у него есть кровная связь, а они вырабатывают ее к нему. Кровная связь первой стадии считается удаленной четырехкратно, второй стадии трехкратно, а третьей стадии только двукратно. Если Дракон уже связан с субъектом, используйте самую близкую связь для определения бонусов.

Призыв к службе

Как будущий король, Дракон не может тратить свое время на уговоры и долгую выработку кровной связи. Они должны хотеть подчиняться, и они должны подчиниться немедленно. При создании кровной связи Дракон может потратить дополнительное Витэ для ускорения процесса. Три единицы Витэ приведут субъект сразу к кровной связи второй стадии, а пять единиц Витэ продают его до третьей стадии лишь с одним глотком. Дополнительное Витэ должно быть передано в течение нескольких минут, и на него не распространяется ограничение количества передаваемого за ход Витэ.

Воеводу не обсуждают

Воевода главнее всех; никто не может приказывать ему или удерживать его в услужении. Те, кто связан с Драконом кровной симпатией, не получают бонуса к проверкам

дисциплин против него. Он также добавляет свой бонус кровной симпатии к проверкам сопротивляемости кровной связи и оспариванию ауры хищника против всех, с кем он выработал кровную связь.

Доминирующая Династия

Для нормального вампира Становление – это опасное действие, разрушающее его Человечность. Но королю нужны дети, которые будут следить за его королевством в то время, как он спит. Это Кольцо отменяет автоматическую потерю Человечности, связанную со Становлением смертного. Вместо этого Становлением становится переломным моментом на Человечности 3. Дракон добавляет одну кость в дополнение ко всем другим модификаторам, чтобы избежать отчуждения.

Примеры Чешуи Воеводы

Ритуал очищения крови

Требуемое кольцо: Вкус Верности

Процедура: Дракон приготавливает смесь из крови и внутренности животных, смешанную с несколькими порциями его собственного Витэ. Он использует эту смесь для «омовения», в процессе которого раствор заливается в нос и рот субъекта. Так как применение этой Чешуи равносильно пытке, субъект обычно связывают.

Результат: процесс повторяется один раз за каждую вложенную Драконом единицу Витэ. При каждой итерации, если субъект имеет кровную связь с другим вампиром, Дракон делает проверку, равную разнице между его Силой Крови и Силой Крови создателя связи. Успех на любой проверке навсегда убирает кровную связь. Несмотря на задействованное в процессе Витэ Дракона ритуал не создает связи с Драконом.

Награда за верность

Требуемое кольцо: Доминирующая Династия

Процедура: Эта Чешуя может быть применена только на смертном субъекте, находящемся на третьей стадии кровной связи относительно Дракона. Дракон питается субъектом до тех пор, пока его последняя точка здоровья не заполняется летальным уроном, затем разрезает свои запястья и проливает приобретенную кровь в резервуар. Субъект после этого должен выпить это Витэ, а затем ему надлежит отдыхать в течение 48 часов.

Результат: когда субъект очнется, то он обнаружит, что он стал гулем с максимальным запасом Витэ. Это состояние продлится в течение года, а не месяца, и оно может быть обновлено только Драконом при помощи стандартной траты Витэ. Если это состояние когда-либо заканчивается, то гуль мгновенно умирает и воскресает как друг к следующему новолунию.

Массовое Становление

Требуемое кольцо: Доминирующая Династия

Процедура: для начала Дракон должен найти группу смертных, которых он желает обратить. Учитывая рискованность этой Чешуи и слабость Дракона, наступающую после ее

воплощения, последнему стоит привести с собой несколько союзников. Субъекты должны быть расположены в низком пространстве с вогнутым полом, способном содержать большое количество жидкости (в данном случае крови).

Затем Дракон последовательно выполняет следующее. Сначала он проливает на пол все свое Витэ. Затем он передвигается от субъекта к субъекту, выпивая их досуха и проливая поглощенную кровь на пол в коллективный бассейн. Наконец, Дракон должен сделать маленький глоток из бассейна и ввести кровь в вены мертвых субъектов. После этого, хотя это и не является обязательным для успешного воплощения Чешуи, вампир должен найти укрытие.

Результат: субъекты проходят Становление и восстают с Силой Крови 1 и одним очком Витэ. Сделайте бросок на удачу для каждого субъекта. Если это успех, то этот субъект восстает с полным контролем своих действий, если же это провал, то субъект впадает в ярость. Те, кому не повезло с драматическим провалом, восстают в качестве друзей.

Как и обыкновенное становление, этот ритуал стоит Дракону точки Человечности.

Усиление крови

Требуемое кольцо: Добро пожаловать в семью

Процедура: используя большой шприц, Дракон извлекает Витэ и смешивает его с комбинацией мистических ингредиентов. Через 10 минут подготовки этот коктейль нужно ввести в живой резервуар, в человека или в животные, иначе он потеряет свою ценность. Требуется трата одного очка Витэ.

Результат: несмотря на инъекцию тошнотворного яда субъект не подвергается риску смерти, кровной связи или привыканию к Витэ. Вместо этого он чувствует прилив сил и трясется, как человек под стимуляторами. Это странное чувство... Он немного дрожит, но также чувствует прилив энергии, подобный тому, что испытывает гуль. Для него это весь эффект Чешуи, но для вампира она значит больше. Вампир считает свою Силу Крови на четыре точки ниже, когда определяет, может ли он питаться субъектом, и на четыре точки выше для определения дистанции, на которой он может чують кровь субъекта. Эффект действует в течение одной недели, хотя побочные эффекты могут пройти и быстрее.

Это значит, что даже древние Сородичи с большой Силой Крови могут питаться субъектом под воздействием Усиления Крови. Но из-за того, что они употребляют кровь Дракона вместе с кровью субъекта, вампиры подпадают под риск привыкания или кровной связи относительно крови Дракона. С другой стороны, те, кто уже выработал зависимость к крови Дракона обнаружат, что могут насыщаться кровью субъекта так же, как и кровью самого Дракона.

NO CHURCH IN THE WILD – ЦЕРКОВЬ В ПУСТЫНЕ.

Часть IV

Тао

Когда она проснулась, всё ещё с моей кровью на губах, внутри меня поднялось какое-то теплое чувство. Её улыбка была такой нежной и счастливой – и это была моя вина. Я продолжала вести.

- Ладно, Эди, это важно. Что случилось после того, как я уехала в пятницу? – Она коснулась моей руки. По-настоящему её погладила, словно никогда не видела меня раньше. О мой бог, о мой

бог, я такая сволочь, что сотворила с ней такое. – Эди, пожалуйста. Скажи мне, что случилось. Джефа нет, Кэти не берёт трубку, а Джек только и сказал мне, где найти тебя.

- Ну... Я – в смысле – мы решили дать отцу немного отдохнуть. Понимаешь? Уехать из города на пару месяцев. Дать ему шанс забыть, как я налажала, или по крайней мере отвлечься на чей-нибудь ещё крупный прокол. Нас втянули в драку, которой мы не ожидали, и не были готовы.

Я...кхм, ты бы, наверное, сказала, что я переоценила свои силы. – Она нервно сжимала пальцы.

- Драка настолько жестокая, что Джеку пришлось закопать тебя в землю, но которая поставила его в положение, когда он должен был это сделать? Не похоже на правду.

- Хе, ну да. Мне просто очень не повезло в этот раз, так что давай поедem домой, и не будем больше об этом говорить? – Эди даже не старается выкрутиться. Или скорее, она так плохо умеет лгать, что это практически то же самое. Она бы извелась от невозможности говорить мне всё, что приходит в голову, если бы всё не было сейчас настолько... иначе в наших отношениях.

Я подумала, что могу заставить её сказать мне. И я смогла. Это должно было быть труднее, труднее сдаваться, труднее разрывать её на части, труднее хвалить её за послушание. Но я смогла. Она выглядела так, словно её предали, но только на секунду, пока я не коснулась её лица, чтобы спрятать это выражение под её фальшивой любовью.

- Всё пошло... очень плохо. В смысле – действительно, очень, очень плохо, - она замолчала и взглянула на меня. – Пришёл отец.

К счастью, сбить мне сейчас было некого.

- Сначала я подумала, что это ты прислала его, - она выглядела немного разозлённой и смущенной одновременно. – Он не заходил. Он заставил меня стоять рядом с его машиной, пока он задавал мне странные вопросы, о том, как мы нашли грузовик, и что мы там делали. Так что мы собрались и смылись через десять минут после его отъезда. Что нам ещё оставалось – ждать, пока он не вернётся и не унижит меня снова?

Вообще, я думала, да. Это более или менее имело смысл; тебе можно надеяться на его благосклонность.

– Ладно, а что дальше? То есть, он же не бил тебя... - и затем я почувствовала ужас при одной мысли об этом. – Отец поднял на тебя руку?

- Нет, это была Она, - Эди выглядела испуганной. – Мы убежали, но не очень удачно, Тао. С нами случилось кое-что намного хуже. Она уничтожила Джефа и Кэти, и... и в тот момент, когда я уже подумала, что убила её, она... она пробралась внутрь меня.

Глава 4: Правила ночи

Я часто думаю, что ночь гораздо более жива и богата красками, чем день.
Винсент Ван Гог

Этот раздел содержит базовые правила для игры “Вампир: Реквием”. Дальнейшая информация, варианты системы и примеры можно найти в “World of Darkness Rulebook” и “God-Machine Chronicle”.

Характеристики

В дополнение к сверхъестественным способностям Сородичей, персонажи Мира Тьмы имеют обычные характеристики, присущие как смертным, так и монстрам. Атрибуты - это сырой потенциал, Навыки - выученные умения, а Специализации Навыков - это конкретные сферы подготовки, в которых персонаж преуспел. Сила Воли - это дополнительные усилия, которые персонаж может использовать для того, чтобы справиться с напряженной или опасной ситуацией, когда успех необходим, как воздух, или висит на волоске. Сила Воли также используется для применения некоторых сверхъестественных умений.

Наконец, смертный (но не вампир) обладает личными Добродетелью и Пороком, из которых он может черпать силы и восстанавливать Силу Воли, во многом тем же образом, как и вампир извлекает Силу Воли из своей Маски, Натуры и Парагона.

Атрибуты

Атрибуты представляют собой неотъемлемые характеристики, которыми обладает каждый персонаж. Они служат основой большинства бросков в “Вампир: Реквием”. Девять Атрибутов разделены на три категории: Ментальные, Физические и Социальные. Если игра отсылает к “Социальному броску” или “Ментальному действию”, это означает действие, использующие соответствующую категорию Атрибутов.

Все Атрибуты имеют одну бесплатную точку, что отражает способности ниже средних. Две точки примерно соответствуют средним человеческим. Три и четыре отражают высокий уровень компетентности, тогда как пять отражают вершину человеческих возможностей в этой области. Создавая вашего персонажа, расставьте категории в порядке приоритетности. подойдет? Персонажи Сородичей также получают бонусную точку в зависимости от клана.

Ментальные Атрибуты

Ментальные атрибуты отражают остроту восприятия, интеллект и силу ума вашего персонажа.

Интеллект

Интеллект - это общие знания вашего персонажа, память и способность решать сложные задачи. Это может быть начитанность или богатство жизненного опыта.

Задания для Атрибута: Запоминание (Интеллект + Самообладание, мгновенное действие)

Сообразительность

Сообразительность представляет собой способность вашего персонажа быстро соображать и импровизировать в решениях. Она отражает восприятие персонажа и способность подмечать детали.

Задания для Атрибута: Восприятие (Сообразительность + Самообладание, рефлексорное действие)

Решимость

Решимость - это настойчивость, спокойствие и чувство долга вашего персонажа. Она позволяет персонажу концентрироваться, находясь лицом к лицу с отвлекающими факторами и опасностью, либо продолжать делать что-то, несмотря на возможные непреодолимые препятствия.

Задания для Атрибута: Сопровождение уговорам (Решимость + Стойкость, рефлексорное действие)

Физические Атрибуты

Физические атрибуты отражают физическую подготовку и сноровку вашего персонажа.

Сила

Сила - это сформированность мышц вашего персонажа и его способность применять силу. Она влияет на многие физические задания, включая большинство действий в бою.

Задания для Атрибута: Проломить препятствие (Сила + Стойкость, мгновенное действие), Поднять объект (Сила + Стойкость, мгновенное действие)

Ловкость

Ловкость - это скорость, проворство и координация вашего персонажа. Она дает баланс тела, реакцию и меткость.

Задания для Атрибута: Сохранять баланс (Ловкость + Самообладание, рефлексорное действие)

Стойкость

Стойкость - это общее здоровье и выносливость вашего персонажа. Она задает, какое количество повреждений может выдержать тело вашего персонажа до того, как перестанет функционировать.

Задания для Атрибута: Не засыпать (Стойкость + Решимость, мгновенное действие)

Социальные Атрибуты

Социальные Атрибуты отражают способность вашего персонажа взаимодействовать с окружающими.

Внушительность

Внушительность - это уверенность в себе, солидность и общий внешний вид. Она дает вашему персонажу влиятельную манеру поведения, которая меняет сердца и умы.

Задания для Атрибута: Хорошее первое впечатление (Внешность + Самообладание, мгновенное действие)

Манипулирование

Манипулирование - это способность вашего персонажа заставить других сотрудничать с ним. Это то, как красиво он умеет говорить, и как много людей могут за завесой слов уловить его намерения.

Задания для Атрибута: Покер-фейс (Манипулирование + Самообладание)

Самообладание

Самообладание - это уравновешенность и грация вашего персонажа, когда он под пулями. Это его чувство собственного достоинства, гордость и способность сохранять спокойствие в стрессовых ситуациях.

Задания для Атрибута: Медитация (Решимость + Самообладание, продолжительное действие)

Навыки

Тогда как Атрибуты представляют врожденные возможности, Навыки отражают компетенции, выученные и отточенные на протяжении жизни. Это умения, которые можно натренировать или узнать из книг. Как и Атрибуты, Навыки делятся на Ментальную, Физическую и Социальную категории.

Навыки не получают бесплатных точек при создании персонажа. Навыки без точек означают, что персонаж совершенно не способен или едва способен их использовать. Навыки с одной точкой отражают поверхностную подготовку. Две точки достаточны для профессионального использования. Три - это высокий уровень компетентности. Четыре - это исключительный уровень, а пять - абсолютное мастерство в области. Создавая персонажа, расставьте категории в порядке приоритетности. Первичная категория получает одиннадцать точек, второстепенная получает семь, третичная - четыре.

Мы перечислили примеры действий для каждого Навыка; эти перечисленные примеры являются не более чем стандартными действиями, и не должны приниматься за исчерпывающее руководство по тому, в каких ситуациях можно применять Навыки. Мы также предлагаем запасы костей для броска³⁹, но важно учитывать контекст конкретной сцены и применять наилучшую комбинацию Атрибут + Навык для данных событий из имеющихся комбинаций. Также помните, что снаряжение и модификаторы окружающей среды могут изменить запас костей. Мы перечислили несколько примеров снаряжения и факторов, которые могут улучшить использование Навыков.

Использование Навыка без точек влечет за собой штраф. Для Физических и Социальных Навыков этот штраф составляет -1 кость на бросок. Для Ментального Навыка штраф -3 кость.

Ментальные навыки

Ментальные навыки отражают скорее знания, чем практические умения. Они означают знания, понимания и процедуры.

³⁹ Запас костей в большинстве случаев складывается из двух Характеристики: Атрибута и навыка, с добавлением ситуационных модификаторов на усмотрение Рассказчика. - прим. переводч.)

Образованность

Образованность – это широкий Навык, представляющий высшее образование вашего персонажа, его знания гуманитарных наук и искусства. Он включает в себя языки, историю, право, экономику и смежные области. Для многих Кланов Образованность – ключевой навык, поскольку они влияют на ход истории, или нуждаются в понимании врагов, пришедших из глубины веков. Иногда смертный исследователь натывается на представителя Клана при поиске специалиста в узкой и древней области.

Примеры действий: Вспомнить факты (Интеллект + Образованность, мгновенное действие), Исследование (Интеллект + Образованность, длительное действие), Перевод (Интеллект + Образованность, длительное действие)

Предлагаемая экипировка: Доступ в интернет (+1), Библиотеку (+1 или +3), Профессиональный консультант (+2)

Специализации: Антропология, История искусства, Английский язык, История, Право, Литература, Религия, Исследования, Фивейское Чародейство, Перевод

Компьютер

Компьютер – это способность вашего персонажа пользоваться компьютером на высоком уровне. В то время как большинство персонажей «Мира Тьмы» обладают базовыми знаниями, Навык Компьютер позволяет вашему персонажу программировать, взламывать системы, диагностировать проблемы и искать данные.

Этот навык отражает продвинутый уровень знакомства с техникой и трюками; почти каждый в современной ночи может пользоваться компьютером для проверки почты или простого поиска в интернете. Некоторые древние вампиры противятся технологиям, но в Кланах бизнесменов вампиры любого возрастов понимают, что компьютеры – способ не застрять в прошлом.

Примеры действий: Взломать систему (Интеллект + Компьютер, длительное действие – может быть соревнованием, если игра идёт против службы безопасности или другого хакера), Поиск в интернете (Сообразительность + Компьютер, мгновенное действие), Программирование (Интеллект + компьютер, длительное действие)

Предлагаемая экипировка: Компьютер (от +0 до +3, по обстоятельствам), Программы (+2), Пароли (+2)

Специализации: Восстановление данных, Графика, Взлом, Интернет, Программирование, Безопасность, Социальные сети

Ремесло

Ремесло отражает умения вашего персонажа в изготовлении и починке материальных вещей. От рукоделия и живописи до починки автомобиля – Ремесло используется очень широко. Поскольку искусство развивает внутреннюю культуру, знание Ремесла распространено среди Сородичей, которые хотят сохранять человечность. Многие из Дэва сосредотачиваются на искусстве как на способе выплеснуть их страсть во что-то менее разрушительное, чем охота.

Примеры действий: Оценка стоимости предмета искусства (Сообразительность + Ремесло, мгновенное действие), Подделка предмета (Интеллект + Ремесло, длительное действие), Починить предмет (Сообразительность + Ремесло, длительное действие)

Предлагаемая экипировка: Источники (+1), Качественные материалы (+2), Инструменты (от +1 до +3, в зависимости от использования и назначения), Хорошо оборудованное рабочее место (+2)

Специализации: Автотранспорт, Косметика, Мода, Ковка, Граффити, Рисование, Парфюмерия, Починка, Скульптура

Дедукция

Дедукция – это навык вашего персонажа, который помогает ему разгадывать загадки и решать запутанные проблемы. В нее входит способность делать выводы, объяснять их, и использовать нестандартное мышление, чтобы находить информацию там, где другие не могут. Сородичи с даром Прорицания часто развивают Дедукцию, как более приземленный метод, дополняющий их второе зрение.

Примеры действий: Осмотр места преступления (Сообразительность + Дедукция, длительное действие), Разгадка тайны (Интеллект + Дедукция, мгновенное или длительное действие)

Предлагаемая экипировка: Криминалистический комплект (+1), Неограниченный доступ (+2), Библиотека с данными (+2),

Специализации: Артефакты, Вскрытие, Язык жестов, Место преступления, Криптография, Сны, Работа в лаборатории, Загадки

Медицина

Навык Медицины показывает, как много знает ваш персонаж о человеческом теле, о том, как его лечить и привести в порядок. Персонажи, обладающие этим навыком, могут пробовать вылечить угрожающие жизни раны и болезни. Так как Медицина мало востребована среди Сородичей, некоторые вампиры изучают человеческие организмы, годами наблюдая, как те гибнут вокруг от любой болезни.

Примеры действий: Постановка диагноза (Сообразительность + Медицина, мгновенное действие), Лечение ран (Интеллект + Медицина, длительное действие),

Предлагаемая экипировка: Медицинские инструменты (от +1 до +3), Обученный ассистент (+1), Хорошо укомплектованная лаборатория (+2)

Специализации: Первая помощь, Физиология Сородичей, Патология, Фармацевтика, Терапия, Хирургия

Оккультизм

Навык Оккультизма – это знания вашего персонажа о вещах, сокрытых во тьме, о легендах и преданиях. Поскольку сверхъестественные события непредсказуемы и часто уникальны, навык Оккультизма позволяет вашему персонажу отделить факты от слухов. Это обычный навык для Сородичей, интересующихся своими корнями и их глубинной натурой; способность выбрать крупницы правды из древних историй может подарить внезапное озарение в Реквиеме.

Примеры действий: Отобрать крупницы правды (Сообразительность + Оккультизм, мгновенное действие), Соотнести два похожих мифа (Интеллект + Оккультизм, мгновенное или длительное действие)

Предлагаемая экипировка: Богатая библиотека (+2)

Специализации: Жеребьевка, Драконы, Вурдалаки, Призраки, Френология, Восставшие, Чародейство, Суеверие, Колдовство

Политика

Политика – это общие знания о политических структурах и методах, но в более практическом смысле – этот навык показывает способность вашего персонажа лавировать в этой системе и заставлять её работать в том виде, в котором он хочет. С этим навыком вы будете знать, кого попросить, чтобы получить желаемое. Мало кто Сороричей прожил долго, не развивая хотя бы немного навык Политики, поскольку их общество подчиняется традициям, Статусу и сложным схемам власти.

Примеры действий: Устранить бюрократические препоны (Манипулирование + Политика, длительное действие), Определить главного (Сообразительность + Политика, мгновенное действие), Запятнать репутацию (Манипулирование + Политика, длительное действие)

Предлагаемая экипировка: Официальная позиция (от +1 до +5, по Статусу)

Специализации: Бюрократия, Картианское движение, Церковь, Демократия, Инвиктус, Местная власть, Ордо Дракул, Организованная преступность, Скандалы

Наука

Наука – это знания вашего персонажа и его понимание физических и естественных наук, таких как биология, химия, геология, метеорология и физика. Поскольку старые Сороричи не всегда ценят современные науки, многие вампиры продолжают изучать те науки, которые были в почёте, когда они были моложе.

Примеры действий: Оценить переменные (Интеллект + Наука, мгновенное действие), Сформулировать решение (Интеллект + Наука, длительное действие)

Предлагаемая экипировка: Библиотека с данными (от +1 до +3), Хорошо оснащённая лаборатория (+2)

Специализации: Физика, Нейрохирургия, Вирусология, Алхимия, Генетика, Гематология

Физические Навыки

Физические навыки включают в себя то, что можно выучить, натренировать и практиковать через действия.

Атлетика

Атлетика – это широкая категория физических занятий, таких как бег, прыжки, альпинизм и способность увернуться от удара. Также она означает способность персонажа работать с метательным оружием. С течением времени большинство Сороричей развили хотя бы начальные навыки в Атлетике; когда охота проходит неудачно, порой убежать – это лучший выход.

Примеры действий: Акробатика (Ловкость + атлетика, мгновенное действие), Взобраться (Сила + атлетика, длительное действие), Оторваться от погони (Выносливость + Атлетика, соревновательное действие), Прыжки (Сила + Атлетика, мгновенное действие, чтобы засчиталось, как минимум одна нога должна быть поднята)

Предлагаемая экипировка: Спортивная обувь (+1), Веревка (+1)

Специализации: Акробатика, Стрельба из лука, Альпинизм, Прыжки, Паркур, Плавание, Метание

Рукопашный бой

Навык Рукопашного боя показывает, насколько хорошо ваш персонаж способен драться без оружия. Это включает в себя старомодный кулачный бой, так же как и все боевые искусства. Многие Сородичи развивают как минимум некоторые возможности, поскольку это помогает защитить себя в ситуации, когда он не ожидал нападения. Это также очень полезно при столкновении с Вигором. Гангрел часто сосредотачиваются на навыке Рукопашный бой, поскольку это позволяет им использовать их естественную склонность к дисциплине Превращение.

Примеры действий: Разламывание досок (Сила + Рукопашный бой, мгновенное действие), Бой без оружия (подробно в главе о боях, стр. 175)

Предлагаемая экипировка: Кастет (+1)

Специализации: Кусание, Бокс, Когти, Грязные приёмы, Захваты, Боевые искусства, Угрозы, Броски

Вождение

Вождение – это навык в управлении автомобилем, мотоциклом, лодкой и даже самолетом. Персонаж может водить машину и без точек в навыке Вождения, навык относится к моментам высокого стресса, таких как погоня на высокой скорости или попытки сбросить хвост. Считается, что более современные персонажи имеют базовую способность водить. Также, Вождение может отражать, как ваш персонаж держится на лошади, если это подходит к его истории. В городах многие Сородичи пользуются общественным транспортом, но для некоторых личный автомобиль – это насущная необходимость. Вне городов Сородичи практически вынуждены уметь водить.

Примеры действий: Впечатляющая маневренность (Ловкость + Вождение, мгновенное действие), Погоня (Ловкость + Вождение, соревновательное действие), Сбрасывание хвоста (Сообразительность + Вождение, соревновательное действие)

Предлагаемая экипировка: Средство передвижения (от +1 до +3)

Специализации: Защита с помощью вождения, Исчезновение, Вождение вне дорог, Мотоциклы, Преследование, Трюки

Огнестрельное оружие

Навык в обращении с огнестрельным оружием показывает, как ваш персонаж может распознавать, поддерживать в рабочем состоянии и использовать оружие. Этот навык включает в себя всё, от маленьких пистолетов до ружей. Поскольку это оружие не очень эффективно против мертвой плоти, Сородичи иногда используют огнестрельное оружие как метод поддержания Маскарада: ношение меча в общественных местах привлекает внимание, и если вы выстрелите в вампира, им лучше упасть и не шевелиться, чтобы не вызывать вопросов. Кроме того, огнестрельное оружие весьма эффективно против живых людей.

Примеры действий: Перестрелка (смотрите стр. 175)

Предлагаемая экипировка: Смотрите стр. 179 для ознакомления со списком оружия

Специализации: Пистолеты, Винтовки, Дробовики

Воровство

Воровство включает в себя взлом, кражу, карманные кражи и другие виды криминальных действий. Этот навык, как правило, изучается на улицах, вне формальных методов. Однако, фокусники и другие артисты изучают его как часть их репертуара. Многие Мехет и Носферату изучают этот навык, чтобы дополнить свои способности к Затемнению.

Примеры действий: Обход системы безопасности (Ловкость + Воровство, длительное действие), Открывание замков (Ловкость + Воровство, длительное действие), Карманные кражи (Ловкость + Воровство, соревновательное действие)

Предлагаемая экипировка: Лом (+1), Людные места (+2), Отмычки (+2), Сообщник (+1)

Специализации: Взлом и проникновение, Сокрытие, Взлом замков отмычкой, Карманные кражи, Взлом систем безопасности, Ловкость рук

Маскировка

Навык маскировки отражает способность вашего персонажа передвигаться незамеченным и неслышимым, либо сливаться с толпой. Каждый персонаж использует этот навык по-разному; кто-то пользуется отводом глаз, кто-то отвлекающими маневрами, кто-то отвращением. В то время как любой Сородич может просто убежать, Мехет и Носферату склонны изучать навык Маскировки для развития дисциплины Затемнения.

Примеры действий: Сбрасывать хвост (Сообразительность + Маскировка, соревновательное действие), Превращение в туман (Ловкость + Маскировка, соревновательное действие)

Предлагаемая экипировка: Бинокль (+1), Темная одежда (+1), Дымовая завеса (+1), Маскирующая раскраска (+1)

Специализации: Камуфляж, Толпа, У всех на виду, Исчезновение, Превращение в туман, Остаться неподвижным, Наблюдение, Сельская местность

Выживание

Выживание представляет собой способность вашего персонажа жить «на подножном корме». Это означает находить источники пищи, укрытия и всё, что необходимо для существования. Это может быть как сельское, так и городское окружение. Заметьте, что большинство Сородичей не пользуются способностью найти еду в незнакомом окружении. Однако многие Сородичи, особенно Носферату, используют навык Выживания «наоборот», чтобы найти непригодные для жизни, небезопасные места, где они могут процветать, и куда не зайдет ни один человек. Этот навык также включает в себя способность охотиться на животных. Гуманные Сородичи часто используют кровь животных для замены человеческой.

Примеры действий: Поиск пищи (Сообразительность + Выживание, длительное действие), Охота (на животных, Сообразительность + Выживание, длительное действие)

Предлагаемая экипировка: Руководство по выживанию (+1), Многофункциональный нож (+1),

Специализации: Поиск пищи, Охота, Ориентирование, Убежище, Определение и предсказывание погоды

Холодное оружие

Холодное оружие, как видно из названия – это навык обращение с любым оружием, которое можно держать в руке, начиная от меча и ножа и заканчивая бейсбольной битой и бензопилой. Если вы хотите ударить другого и причинить ему вред, то навык, который вам нужен – это ручное оружие. Многие Сородичи весьма впечатляющие владеют этим навыком, что пришло из менее цивилизованных времен. По этой же причине, существуют многочисленные традиции дуэлей именно на таком оружии, которые ставят устаревшие знания выше современных пистолетов.

Примеры действий: Атаковать противника (см. стр. 176)

Предлагаемая экипировка: См. стр. 180 для ознакомления со списком оружия

Специализации: Цепи, Дубины, Импровизированное оружие, Копья, Мечи

Социальные навыки

Дрессировка

Навык Дрессировка показывает способности вашего персонажа к пониманию и обучению животных. С навыком Дрессировки ваш персонаж может успокоить зверя или заставить его напасть при нужных обстоятельствах. Многие Вентру и Гангрел развивают навык Дрессировки благодаря присущим им способностям к Анимализму.

Примеры действий: Тренировка животных (Манипулирование + Дрессировка, длительное действие), Утихомирить животное (Представительность + Дрессировка, соревновательное действие)

Предлагаемая экипировка: Угощение (+1), Хлыст (+1)

Специализации: Анимализм, Псовые, Кошачьи, Рептилии, Угрозы, Тренировка

Эмпатия

Эмпатия представляет собой способность вашего персонажа читать и понимать чувства и мотивации других. Это помогает различать настроения или понимать запутанное поведение при дискуссии. Этот навык не гарантирует общность мнения – можно понимать позицию другого и быть несогласным с ней. Многие социализированные Сородичи развивают Эмпатию как инструмент для охоты – нет ничего лучше, чем говорить именно то, что жертва хочет услышать.

Примеры действий: Найти болевые точки (Сообразительность + Эмпатия, соревновательное действие), Почувствовать обман (Сообразительность + Эмпатия, соревновательное действие), Успокоить нервы (Манипулирование + Эмпатия, мгновенное действие)

Предлагаемая экипировка: Приглушенные тона одежды (+1), Расслабляющая обстановка (+2)

Специализации: Успокаивание, Эмоции, Ложь, Мотивы, Личности

Экспрессия

Навык Экспрессии отражает то, как ваш персонаж общается с другими. В него входит как письменные, так и устные формы коммуникации, журналистика, актерская игра, музыка и танцы. Помимо того, что это мощный политический инструмент, Сородичи считают

Экспрессию очень полезной при охоте. Эмоциональная связь ломает барьеры и заставляет жертву желать контакта.

Примеры действий: Сочинение (Интеллект + Экспрессия, длительное действие),

Представление (Представительность + Экспрессия, мгновенное действие)

Предлагаемая экипировка: Качественные инструменты (от +1 до +3)

Специализации: Танцы, Драма, Журналистика, музыкальные инструменты, Искусство, Пение, Риторика

Устрашение

Устрашение – это способность вашего персонажа влиять на поведение других через угрозы и страх. Это может означать прямые физические угрозы, или завуалированное упоминание того, что может быть. Хотя Носферату известны своим мастерством в Устрашении как части их Дисциплины Кошмара, более старые Вентру развивают Устрашение для использования в Доминировании. Любой вампир может слегка пользоваться Устрашением, если это может остановить конфликт прежде, чем он разгорится.

Примеры действий: Задавать вопросы (Сообразительность + Устрашение, соревновательное действие)

Предлагаемая экипировка: Пугающие инструменты (+2), Изолированная комната (+2)

Специализации: Прямые угрозы, Задавание вопросов, пытки, Скрытые угрозы

Убеждение

Убеждение отражает способность вашего персонажа менять мнения других и влиять на их поведение с помощью логики, лести или апеллирования к их желаниям. Этот навык основывается на силе личности вашего персонажа и его способности заставить собеседника колебаться. Дэва известны своей способностью к Убеждению; существует известный афоризм, что смертный, который может убедить вампира вернуться к себе домой – хороший кандидат в клан. Убеждение – это, вероятно, самый безопасный способ убедить потенциальную еду встретиться с глазу на глаз.

Примеры действий: Лесть (Манипулирование + Убеждение, мгновенное действие), Соблазнение (Манипулирование + Убеждение, длительное действие)

Предлагаемая экипировка: Дизайнерская одежда (от +1 до +3), Репутация (+2)

Специализации: Лесть, Вдохновение, Соблазнение, Продажи, Проповеди

Социализация

Социализация показывает, насколько хорошо ваш персонаж может составить о себе представление в обществе и как он взаимодействует с группами людей (живых или мертвых). Этот навык включает в себя строгий (и ситуативный) этикет, обычаи, чувствительность и умение изобразить теплое отношение к собеседнику. Персонаж с высоким владением Социализацией живёт как на вечном празднике. Социализация – это инструмент выживания в залах Элизима, где грубость может означать окончательную смерть.

Примеры действий: Кутеж (Манипулирование + Социализация, мгновенное действие),

Получение внимания (Представительность + Социализация, мгновенное действие),

Вписаться в компанию (Сообразительность + Социализация, мгновенное действие)

Предлагаемая экипировка: Наркотики (+1), Знакомство с людьми (+1), Деньги (от +1 до +5)

Специализации: Бары, Заккрытие церкви, Костюмированные балы, Формальные мероприятия, Политические сборы денег, Клубы

Уличные знания

Навык Уличных знаний представляет собой знания вашего персонажа о жизни на улице. Он включает в себя знания, как ориентироваться в городе, как получать информацию из низов, и где можно относительно безопасно укрыться. Если персонаж хочет купить что-то на чёрном рынке, ему нужен навык Уличных знаний. Сородичи, которые специализируются на Уличных знаниях, как правило, пользуются ими, чтобы вести дела вне закона и скрытно от журналистов. Когда пропадают богатые люди, это привлекает внимание. Когда же пропадают бедные, это просто статистика.

Примеры действий: Найти пистолет (Сообразительность + уличные знания, мгновенное действие), Работа на черном рынке (Манипулирование + уличные знания, мгновенное действие)

Предлагаемая экипировка: Телефон (+1), Известное прозвище (+2), Ценная контрабанда (от +1 до +3)

Специализации: Черный рынок, Оружие, Ориентирование, Слухи, Умение скрываться

Изворотливость

Изворотливость – это умение лгать. С Изворотливостью ваш персонаж может лгать убедительно, убирать скрытые послания из того, что он говорит, прятать свои мотивы, и переводить внимание на других. Маскарад – сам по себе одна большая ложь, которую все Сородичи должны поддерживать. Изворотливость неотделима от существования Сородичей. Вампир, который не умеет хорошо лгать, не может обладать человечностью, и таким образом довольно быстро превращается в чудовище.

Примеры действий: Лицемерие (Сообразительность + Изворотливость, мгновенное действие), Ложь (Манипулирование + Изворотливость, соревновательное действие)

Предлагаемая экипировка: Набор костюмов (+2), Поддельные документы (+1)

Специализации: Скрытие обмана, Скрытие эмоций, Запутывание, Ложь во благо

Специализации

В дополнение к Навыкам, у вашего персонажа есть Специализации. Они более узкие, чем общие навыки, и помогают определить особенности вашего персонажа – то, в чём он лучше других. Например, ваш персонаж может иметь три точки в Огнестрельном оружии, и Специализацию в Винтовках. Это означает, что он хорошо управляется со всем оружием, но с Винтовками лучше всего. Если вы посмотрите описание Навыков, вы увидите примеры в Специализациях. Рассказчик обладает правом окончательного голоса по вопросу, что входит в Специализации, а что нет – слишком широкие или слишком узкие Специализации могут повредить игре или так и не войти в игру. Многие Специализации могут относиться только к одной игровой ситуации, безо всяких причин. Если вы понимаете, что собираетесь слишком долго объяснять, чтобы оправдать вашу Специализацию, вероятнее всего, этого не стоит делать. Специализации позволяют вам выйти за пределы возможностей персонажа и получить выгоду. Создавая свой персонаж, внимательно изучите описание специализации.

Например, есть огромная разница между персонажами с 4 точками в Драке (Специализация Айкидо) и 4 точками в Драке (Специализация Рукопашный бой).

Добродетели и пороки

Добродетели и пороки – это черты, которыми обладают человеческие персонажи вместо Маски и Натуры. Добродетель – это точка силы и цельности в жизни персонажа, Порок – это слабость. Это только краткое описание темы, для подробностей обратитесь к книге «Мир Тьмы: Книга Правил» или «Хроники Бога из машины». Выбирая Добродетель и Порок, используйте следующие инструкции:

- оба должны быть прилагательными, которые описывают доминирующую черту личности. Не используйте физические описания.
- черты, которые описывают существующие Преимущества, Атрибуты или Навыки – не разрешаются. Например, Сильный или Сдержанный не подойдут в качестве Добродетелей.
- с помощью Добродетели должно быть можно обрести уверенность в себе и определить себя в мире, но это должно быть что-то простое, что можно игнорировать. Если развивать её, она становится высшим призванием.
- Порок должен быть противоположностью Добродетели, это способ убежать от мира, то, в чём вы слабы.
- Добродетель и Порок могут быть разными. В определенных случаях одно и то же прилагательное может быть и Добродетелью, и пороком, но не у одного персонажа.

Когда смертный персонаж ведет себя в соответствии со своим пороком, он возвращает себе одно потраченное очко Воли. Когда он совершает значимые поступки в соответствии со своей Добродетелью, возвращает все потраченные очки Воли. Вернуть Силу воли персонаж может один раз за сцену – из Порока, и дважды за главу – из Добродетели.

Скорость

Скорость вашего персонажа – это количество ярдов или метров, которое он может преодолеть за один раз. Эта черта является комбинацией его Силы, Ловкости и факторов вида, таких как возраст, физическое развитие, строение тела, размер и другие. Другие виды, такие как лошади и гепарды, обладают физическими характеристиками, которые позволяют им развивать высокую скорость.

Игральные кости

Когда ваш персонаж пытается добиться чего-то, исход чего сомнителен, вы кидаете запас десятигранных костей основанных на ваших чертах и читаете результаты, чтобы определить, получилось ли у вас. Чаще всего, вы бросаете количество костей, равное Атрибуту + Навыку. Например, чтобы отвязаться от полицейского, вы используете Атрибут вашего персонажа Манипулирование 4 и Навык Изворотливости 3, значит, вам нужно бросить 7 костей. Если у вас есть Специализация (стр. 80), это, в зависимости от игровой ситуации, добавляет кость к вашему запасу.

Если вы выбросили 8, 9 или 10, это считается успехом. Как правило, вам нужен только один успех для достижения вашей цели. Но всегда лучше выбросить больше успехов – особенно, если вы хотите навредить кому-то, поскольку ваши успехи добавляются к урону в бою.

Если вы выкинули 10 – это успех. Вы также можете снова бросить кость, чтобы, возможно, снова получить успех. Если второй раз вы снова выбросили 10, засчитывайте этот бросок и бросайте снова, пока не выпадет число, отличное от 10.

Каждая игровая ситуация имеет свои специфичные особенности, будь то экипировка, обстоятельства или что-то, что взаимодействует с вашим персонажем. Большинство таких особенностей меняют запас костей от +3 до -3, хотя в отдельных случаях они могут быть оценены от +5 до -5. Посчитайте их прежде, чем кидать кости – сначала добавьте все бонусы, потом отнимите все штрафы.

Если у вас осталось меньше, чем одна кость, то вы попадаете в ситуацию броска «на удачу». Бросок «на удачу» означает, что вы выигрываете, только если выпадет 10, любой другой результат считается проигрышем. Если вы выкидываете 1 в броске «на удачу», ваш персонаж терпит драматический провал.

Результаты

Ваша игровая ситуация может закончиться выигрышем или проигрышем в нескольких различных вариантах:

Успех: Действия вашего персонажа прошли по плану. Достигается при хотя бы одном удачном броске (кости показали 8, 9 или 10, или бросок «на удачу» показал 10)

Поражение: Ваши действия привели к неудаче либо вы не достигли цели. Это не означает, что «ничего не произошло», это значит, что вы не получили, чего хотели, и впереди вас ждут затруднения. Возникает, когда у вас нет ни одного удачного броска.

Исключительный успех: Действия вашего персонажа привели к успеху, которого он не ожидал. Достигается при пяти и более успехах. Ваш персонаж получает Особые условия (см. «Условия», стр. 193). Как правило, вы можете передать эти Условия другому персонажу, если это не мешает истории.

Драматический провал: Огромная неудача вашего персонажа, всё станет намного хуже, чем было. Возникает, если выпадает 1 в броске «на удачу». В качестве альтернативы, вы можете получить Такт превратив провал в драматический провал.

Когда бросать кости

Вам не нужно бросать кости для каждого действия. Если у вашего персонажа не возникло стрессовой ситуации – никто активно не пытается разорвать ему горло или никто не пытается закрыть здание под снос – вам не нужно кидать кости. Когда кости брошены на стол, Рассказчик должен иметь некоторое представление о том, что произойдёт, если бросок будет неудачным и если он будет удачным. Иногда это прописано в правилах. Если вы проигрываете во время атаки, вы не наносите никому урона. В других вариантах это зависит от Рассказчика. Если вы бросаете неудачно, пока прыгаете между зданиями, убегая от отряда князя, вы приземляетесь на другой стороне, цепляетесь за здание пальцами или камнем падаете на аллею внизу?

Обстоятельства и экипировка

Иногда вашему персонажу улыбается удача. В иных случаях она протягивает вам руку помощи, сделав так, что у вас есть нужные инструменты для работы. Рассказчик оценивает,

как именно обстоятельства влияют на шансы персонажа на успех. Легкое преимущество – взлом старого или испорченного замка – может добавить бонусную кость, во время стрессовой ситуации – попытки открыть замок, пока люди кричат на тебя – может отнять три кости. В большинстве случаев, модификации игровой ситуации оцениваются от +3 до -3, в исключительных случаях – попытка открыть замок, когда ваш персонаж горит – они достигают +5 или -5.

Если у вас есть нужные инструменты для задачи – это также даёт вам бонусные кости. Стильный костюм может дать бонус, если вы пытаетесь убедить топ-менеджера, что ваш персонаж знает, что надо делать, тогда как хорошая пара беговых кроссовок поможет сбежать от подозрительных теней. Большинство инструментов из экипировки считаются бонусом +1 до +3. Очень качественный или необходимый инструмент может дать +4 или +5 бонусных костей, но такие предметы часто обходятся дороже, чем просто деньги. Когда задание невозможно без какого-либо вида экипировки – взлом компьютера или вождение машины – бонусы за экипировку показывают, насколько выше базового уровня ваши инструменты. Битый жизнью старый пикап вряд ли добавит вам очков в ситуации, когда нужно вести машину, но новенькая спортивная машина может подарить +4 или даже +5 очков.

Сила воли

Воля персонажа определяет его упорство и способность преодолевать обстоятельства для достижения своих целей. Если вы потратили очко Воли, это добавляет +3 бонусных кости к большинству бросков, или +2 к черте Соппротивления. За одно действие вы можете потратить только одно очко Силы воли.

Проверки Атрибутов

Некоторые действия не требуют специальных знаний и умений. В большинстве случаев, они требуют Сообразительности + Самообладания, чтобы заметить, что что-то не так, или Силы + Выносливости, чтобы поднять что-то. В этих бросках, вы соединяете два разных атрибута, чтобы определить ваш запас костей. Если действие не требует никакого особенного Навыка, оно может быть выполнено с помощью Атрибута.

Если есть трудности

Если у вашего персонажа нет точек в нужном Навыке, Рассказчик может позволить вам воспользоваться вашим Атрибутом в игровой ситуации. В этом случае на вас накладывается штраф – если ситуация включает Ментальные Навыки, у вас отнимается -3 кости, если Физический или социальный Навык, то -1 кость.

Действия

Большинство действий в игре – это мгновенные действия. Они представляют собой действия, на которые тратится всего пара секунд. В битве, например, эти действия имеют первостепенное значение.

Рефлекторные действия – это когда вы делаете то, над чем даже не нужно размышлять. Большинство игровых ситуаций, в которых нужно противостоять сверхъестественным

силам, требуют рефлекторных действий. Вы можете использовать рефлекторное действие в любой момент, кроме вашего хода в битве.

Когда двое противодействуют в одной задаче, они совершают соревновательное действие. Вы бросаете кости, и Рассказчик (или другой игрок) тоже их бросает. Чей бросок удачнее, тот и побеждает. Обратите внимание, что вы считаете количество удачных бросков, если вы достигли исключительного успеха – не отнимайте удачные броски противника от ваших. Соревновательное действие совершает тот, кто инициирует спор, тот, кто отвечает, совершает рефлекторное действие.

Длительные действия

Длительное действие – это попытка выполнить какое-либо сложное задание. Вы кидаете ваши кости много раз. Каждый бросок занимает определенное количество времени, и символизирует этап процесса – ваш персонаж может как достичь исключительного успеха, так и столкнуться с неудачей.

Вы определяете ваш запас костей для действия как обычный – Атрибут + Навык + Модификация. Запишите число ваших Атрибута + Навыка + Специализации (если есть): это максимальное количество раз, которое вы можете бросать кости, прежде чем проиграть. Когда вы совершаете длительное действие, Рассказчик определяет, сколько успехов в бросках вам необходимо. Большинство действий требуют от пяти до двенадцати. Пять означают разумное действие, которое персонаж может совершить с нужными инструментами и знаниями. Десять – сложное задание, которое возможно для профессионала в этой области. Двенадцать означают очень трудное действие, которое может совершить очень хорошо подготовленный персонаж, и даже он – с большими трудностями.

Результаты

Драматический провал: плюс к эффектам обычного проигрыша, от следующего броска отнимается -2 кости.

Провал: Вас постигла неудача. Рассказчик предложит вам выбор: взять Состояние на его усмотрение или провалить действие. Вы можете предложить другое Состояние, если вы считаете это разумным. Если вы отказываетесь или не можете согласиться на Состояние, вы теряете все накопленные успешные броски (см. «Состояния» на стр. 193).

Успех: Добавляйте ваш выигрыш к вашему общему счёту. Решите вместе с Рассказчиком, какие шаги предпринял ваш персонаж к вашей цели.

Исключительный успех: Выберите одно из нижеперечисленных: уменьшите количество необходимых успехов на количество точек в навыке вашего персонажа, уменьшить время затраченное на каждый последующий бросок на четверть, либо примените ваш исключительный успех, когда вы закончите вашу задачу(а не просто успех).

Соппротивление

Иногда действие встречает сопротивление. Вы пользуетесь своими Атрибутом + Навыком, но получаете штраф в виде одного из Атрибутов Соппротивления (Решимости, Выносливости или Самообладания)или Защиты противника. Эти Соппротивления учитываются вместе со всеми изменениями меняющими запас костей.

Если вы не уверены, использовать сопротивление или соревновательное действие, воспользуйтесь следующей инструкцией: Сопротивление относится к ситуациям, когда количество успешных бросков – это важный фактор. Если важен только сам факт, выиграли вы бросок или проиграли, используйте соревновательное действие. Например, битва включает в себя Защиту как сопротивление, потому что количество успешных бросков определяет, насколько серьезно атакующий ранил свою жертву. Сверхъестественная сила, которая превращает жертву в вашего раба, требует соревновательного действия, потому что количество успешных бросков не важно для результата.

Когда в ситуацию вовлечены сверхъестественные силы, сверхъестественные существа могут иногда добавлять дополнительную черту, которая называется Сверхъестественная Устойчивость. Сверхъестественная Устойчивость для Сородичей – это Сила Крови.

Обычные действия

Ниже несколько примеров того, как вы можете применять свои Навыки.

Помните, вы всегда можете придумать собственные действия.

Споры

(Интеллект + Экспрессия – Решимость жертвы)

Вы пытаетесь убедить кого-то рациональными аргументами. (При споре с толпой используйте наивысший показатель Решимости оппонентов)

(См. также Социальные Маневры, стр. 173)

- Драматический провал: Вы убедили их строго в обратном.
- Поражение: Они слушают, но совершенно не впечатлены.
- Успех: Они принимают правду (или неправду) ваших слов.
- Исключительный успех: Они убеждены и принимают вашу точку зрения. Однако при опасности они могут поменять свое мнение.

Кутёж

(Представительность + Социализация или Уличные знания)

Вы смешиваетесь с группой, приносите с собой дух развлечения и пользуетесь этим, чтобы развязать им язык.

- Драматический провал: Ошибки поведения показывают, что вы не влились в компанию... а возможно, они даже подозревают в вас сверхъестественное существо.
- Поражение: Вы заканчиваете вечер у стены, один, с напитком в руке, который даже не хотите.
- Успех: Вы подружились с одним человеком, который может рассказать вам пару секретов или пойти уединиться с вами где-нибудь в укромном месте.
- Исключительный успех: Вы подружились с тем, с кем сможете общаться и дальше.

Лицемерие

(Манипулирование + Изворотливость – Самообладание жертвы)

Вы не в состоянии победить с помощью аргументов, но вы можете попробовать выкрутиться с помощью чётко продуманных комментариев.

- Драматический провал: У другой стороны есть чёткое понимание того, как всё обстоит на самом деле.

- Поражение: Вам не верят.
- Успех: Оппонент проглотил вашу историю.
- Исключительный успех: Вам верят настолько, что даже готовы предложить небольшую помощь... если это не включает в себя ничего рискованного.

Расспросы

(Манипулирование + Эмпатия или Устрашение – Решимость жертвы)

Вы пытаетесь выведать секреты из неразговорчивого собеседника (См. также Социальные Маневры, стр. 173)

- Драматический провал: Собеседник так отстранен или изранен, что больше не скажет ничего.
- Поражение: Собеседник вываливает на вас смесь правды и лжи – и даже сам не знает, где что.
- Успех: Вы получаете нужную информацию.
- Исключительный успех: Вы получаете нужную информацию, и собеседник готов и дальше вам её предоставлять.

Устрашение

(Сила или Манипулирование + Устрашение – Самообладание жертвы)

Вы пытаетесь заставить кого-то делать то, что вам нужно, напугав его.

- Драматический провал: Они не принимают вас всерьёз, даже если вы применяете физическую силу. Они не будут делать то, что вы хотите.
- Поражение: Они не впечатлены вашими угрозами.
- Успех: Вы вынудили их вам помогать.
- Исключительный успех: Они надолго напуганы вами, что и в будущем вам будет легче снова заставить их вам помогать.

Осмотр места происшествия

(Интеллект + Дедукция)

Вы ищете подсказки, чтобы узнать, что случилось тут некоторое время назад... либо очищаете место преступления, чтобы никто другой не мог найти их)

- Драматический провал: Вы находите улики, но портите их, либо вы оставили доказательства своего присутствия.
- Поражение: Вы находите улики, но они повреждены, и их сложно интерпретировать. Или вы пропустили часть места, и не очистили его от улик, и узнаете об этом не сразу.
- Успех: Вы нашли улику, которая вам была нужна. Или вам удалось полностью запутать следствие.
- Исключительный успех: Вы нашли улику, которая была вам нужна, и точно знаете, что она означает. Или вы оставили место преступления стерильным, и полностью бесполезным для следствия.

Прыжки

(Сила + Атлетика)

Чтобы преодолеть препятствие или убежать от опасности, вы взмываете в воздух.

- Драматический провал: Вы не только не смогли прыгнуть, но и потеряли равновесие..

- Поражение: Ваш персонаж не покрыл никакого особенного расстояния – он прыгнул слишком рано, взял плохой старт, или потерял контроль над эмоциями.
- Успех: Ваш персонаж прыгнул на количество ярдов, равное числу успешных бросков, либо на количество метров, равное броскам, деленным на три.
- Исключительный успех: Ваш персонаж прыгнул впечатляюще далеко. Если выпало успешных бросков больше, чем нужно для прыжка, ваш персонаж может сделать другое мгновенное действие в воздухе (например, выстрелить) или после приземления (возможно, побежать со своей Скоростью) – на усмотрение Рассказчика.

Починка

(Интеллект + Ремесло)

Вы пытаетесь починить что-то сломанное.

- Драматический провал: Сломанный предмет не подлежит ремонту.
- Поражение: Вы столкнулись с проблемами, но можете вернуться к починке в другой сцене.
- Успех: Вы смогли починить предмет, и пока он работает.
- Исключительный успех: Предмет работает лучше, чем прежде и не сломается в ближайшем будущем.

Исследование

(Интеллект + Образованность или Оккультизм)

Используя имеющиеся знания, вы ищете информацию по данной загадке.

- Драматический провал: Вы узнали кое-то, но это не помогло. Вообще-то, это даже откинуло вас назад. Если вы использовали Оккультизм, это вызовет кошмарные сны.
- Поражение: Вы проработали несколько многообещающих зацепов, но они ни к чему не привели.
- Успех: Вы нашли основные факты, которые искали.
- Исключительный успех: Вы нашли, что искали, и это привело вас к намного более важной информации.

Преследование

(Сообразительность + Маскировка/Вождение против Сообразительность + Самообладание)

Вы преследуете кого-то, возможно в надежде поймать его врасплох или узнать, куда он направляется

- Драматический провал: Вас поймали, либо преследуемый, либо кто-то другой, кто теперь подозревает вас.
- Поражение: Преследуемый чувствует, что за ним идут, и отрывается от вас.
- Успех: Вы преследуете вашу цель до места назначения.
- Исключительный успех: Вы нашли несколько способов продолжить преследование этого человека, например, незапертый вход в здание, в которое он вошел.

Прокрасться

(Ловкость + Маскировка против Сообразительность + Самообладание)

Вы стараетесь остаться незамеченным одним или несколькими людьми. Возможно, вы хотите пробраться в здание непойманным. Возможно, вы планируете взлом

- **Драматический провал:** Вы привлекли лишнее внимание... достаточное для того, чтобы теперь вам было сложно сбежать.
- **Поражение:** Вас заметили, но у вас есть шанс ускользнуть.
- **Успех:** Вы остались незамеченным и теперь ближе к своей цели.
- **Исключительный успех:** Вы остались незамеченным и выбрались так, что никто вас не увидел.

Модификации

Система “Сторитейлинг” имеет несколько вариаций того, как работают броски костей. Данный раздел описывает наиболее используемые варианты в «Вампир: Реквием»; для более полной информации смотрите «Мир Тьмы: Книга Правил», стр. 134-135

- **9-Опять:** Вы повторяете бросок, если кость показала 9 или 10, засчитываете себе успех и делаете это, пока кость не покажет что-то кроме 9 или 10
- **8-Опять:** Вы повторяете бросок, если кость показала 8, 9 или 10, засчитываете себе успех и делаете это, пока кость не покажет что-то кроме 8, 9 или 10
- **Дополнительный Успехи:** суммировав ваши успешные броски, вы прибавляете дополнительные успехи к своему суммированному запасу. Это изменение в основном касается оружия, которое добавляет бонусный урон за дополнительные успехи к вашему броску атаки.
- **Отработанные действия:** Когда у вас было много тренировок того, что вы должны сделать прямо сейчас, вы получаете значительный шанс на выигрыш. Когда вы совершаете бросок, вы можете перебросить любую кость которая не показывает 8, 9, 10. Если вы совершили бросок «на удачу», не перекидывайте драматический провал. Вы можете перекинуть каждую кость только 1 раз.
- **Успешные попытки:** Когда вы терпите провал, то вы можете попробовать ещё раз. Если время не важно и ваш персонаж не под давлением, мы можете сделать попытки с полным набором костей. Если же у вас мало времени, или ситуация напряженная (что намного более вероятно), каждая последующая попытка отнимает -1 кость– то есть, при третьей попытке сломать дверь, которая не даёт персонажу выбежать из горящего здания, у него уже -2 кости. Успешные попытки не применяются для длительных действий.
- **Командная работа:** Когда два и более человек работают вместе, один берет на себя руководство. Он главное действующее лицо, и его игрок бросает кости как обычно. Игроки на вторых ролях бросают кости перед главным. Каждый успешный бросок даёт главному персонажу бонусную кость. Если один из второстепенных персонажей выкидывает драматический провал, главный персонаж получает -4 кубика штрафа.

Время

Когда вы играете в «Вампир: Реквием», время в истории может длиться быстрее или медленнее по сравнению со временем в реальном мире. Недели или месяцы могут пройти за несколько слов, тогда как напряженные переговоры отыгрываются в реальном времени – или значительно дольше.

В дополнение к годам, ночам и часам, в игре также используется пять основных единиц измерения времени. Они составляют один другого, от короткого к длинному:

- **Ход** — время, необходимое для выполнения одного простого действия. Может длиться от трех секунд до трех минут, в зависимости от отыгрываемой сцены. Как правило, ходы важны в битве или драматических или стрессовых ситуациях.

- **Сцена** — Как в фильме или пьесе, сцена – это период времени, в котором происходят какие-то определенные события. Рассказчик отделяет сцены друг от друга, описывает, что происходит, и игроки разыгрывают событие или решают конфликт. Сцена может быть отыграна с помощью ходов, в реальном времени, или перескакивать в будущее по необходимости.

- **Глава** — Глава состоит из сцен, которые происходили за одну игровую сессию. С момента, как вы сели и начали играть, до момента, когда вы убрали свои игральные кости, вы отыгрываете главу вашей истории.

- **История** — Представляет собой цепь связанных событий. Может состоять из нескольких глав или из одной. Это полноценная история с завязкой, развитием сюжета, кульминацией и развязкой.

- **Хроника** — Более крупная картина событий, череда историй, связанных между собой темой или сквозным сюжетом, либо просто местом действия и персонажами. Рассказчик делает так, чтобы истории объединялись в хронику.

Социальные манёвры

Люди часто не делают того, что вы хотите, только потому что вы попросили их. Вам нужно их убедить, сделать ваше предложение привлекательным. Вам не нужно всякий раз использовать деньги или подарки — «Ваша жена не узнает о вашей измене» как правило, работает лучше, чем «Вот вам пятьдесят баксов за беспокойство». Всё, что вам нужно — это узнать, что хочет человек.

Прочитав данные правила, персонаж может использовать Социальные манёвры, чтобы заставить другого сделать всё, что вам захочется. Это не очень справедливо, поскольку именно тот, кто убеждает, кидает кости. Его жертва даже не имеет возможности сказать «нет». Таким образом, этой системой могут пользоваться только персонажи с игроками и персонажи Рассказчика. Оставьте манипулирование персонажами других игроков, и позвольте игрокам придумывать ответы своих персонажей. Предложения по использованию Социальных манёвров к другим персонажам с игроками вы можете найти в «Мир Тьмы: книга правил» или в «Хроники Бога из машины».

Двери и цели

Чтобы начать социальный манёвр, вы должны объявить цель вашего персонажа: что вы хотите, чтобы жертва сделала, и как ваш персонаж собирается этого добиваться. На данном этапе вы должны назвать только начальные шаги. Рассказчик определит, реальна ли цель – хотя вампир может убедить богатую жертву дать ему большую сумму денег, он вряд ли уговорит её отдать всё своё состояние, если только не использует сверхъестественные способности.

У каждой жертвы есть некоторое количество Дверей, которые отражают её сопротивляемость принуждению, её скептицизм, и уровень её недоверчивости. Как правило, количество Дверей равно самому низкому показателю Решимости или Самообладания жертвы. Если заявленная цель – это переломный момент для жертвы,

добавьте две Двери. Если цель помешает жертве реализовать своё Стремление, добавьте одну Дверь.

Если игра идёт против Добродетели жертвы (или Маски, если это Сородич) также добавьте Дверь.

Количество Дверей может меняться в зависимости от ситуации. Если цель кажется тривиальной и простой сначала, но потом оказывается важной, может понадобиться увеличить количество Дверей.

Если ваш персонаж меняет свою цель, любая дверь, которую он открыл, остается открытой, но помните о Стремлении, Добродетели и переломном моменте, которые могут потребовать увеличить их количество.

Персонаж должен открывать Двери по одной. Каждая выигранная игровая ситуация открывает одну дверь – а не каждый успех на кубиках. Поскольку Дверь представляет собой нежелание жертвы делать то, что просит персонаж, динамика их отношений развивается только в одну сторону.

Первые впечатления

Рассказчик определяет первое впечатление, основываясь на прошлой истории между персонажами, обстоятельствах, в которых персонаж, который пытается убедить, впервые озвучил свою просьбу, характере самой просьбы (предполагая, что убеждаемый персонаж против) и других важных факторах.

Не считая других факторов, два персонажа начинают с нейтрального впечатления друг о друге. Если тот, кто убеждает, влияет на взаимодействие – надев привлекающую одежду, играя подходящую музыку, или встретившись в приятной обстановке – это ведёт к хорошему впечатлению. Если же у них плохие отношения в прошлом или персонаж, который просит, сделал что-то не так, они могут начать с враждебного отношения друг к другу, в этом случае проситель должен постараться улучшить впечатление жертвы о себе, либо постараться открыть Дверь (см. выше).

Когда персонажи встречаются, тот, кто должен убедить, может сделать ход, чтобы создать хорошее впечатление – Сообразительность + Социализация (чтобы создать идеальный список гостей), или Манипулирование + Убеждение (чтобы получить лучший столик в ресторане).

Удачный ход продвигает впечатление на один шаг вверх. Если ваш персонаж знает Натуру или Порок жертвы, он может воспользоваться этим как преимуществом. Он может сделать предложение, которое покажется жертве соблазнительным, так, что соглашаясь с ним, жертва получит 1 очко Воли. Если жертва соглашается, передвиньте впечатление на шаг вверх в таблице.

Если ничто иное не работает, используйте подарки или взятки.

Предложите что-нибудь, и если собеседник согласится, передвиньте впечатление на шаг вверх в таблице. Список того, что вы можете предложить, ограничен вашими Заслугами; принятый подарок даёт жертве право использовать его в определенный период времени.

Впечатление	Время
Идеальное	1 ход
Прекрасное	1 час
Хорошее	1 день

Среднее	1 неделя
Враждебное	Не засчитан

Открываем Двери

В каждом интервале персонаж, который хочет убедить, встречает свою жертву и продвигается ближе к цели. Он делает ходы на основе ситуации и пытается убедить жертву, чтобы открыть Дверь. Это не обязательно должны быть Социальные Навыки. Починка машины с помощью Интеллекта + Ремесла может открыть Дверь так же легко, как написание песни для жертвы с помощью Представительности + Экспрессии. Рассказчик должен представлять ситуации, которые демонстрируют несколько возможностей, включая те, в которых можно использовать экипировку. В некоторых случаях, он может превратить ситуации в соревновательное действие – если у жертвы есть достаточно Сообразительности, чтобы определить ложь.

Удачно отыгранная ситуация открывает Дверь. Исключительный успех открывает две двери. Поражение отнимает -1 кубик на все будущие ходы с этой же жертвой; Рассказчик может также снизить уровень впечатления на один шаг (если он это делает, игрок берёт паузу). Если поражение снижает впечатление до «враждебного», тот персонаж, который должен убедить, должен найти способ увеличить свои шансы.

Если ваш персонаж знает одно из Стремлений жертвы, он может воспользоваться этим преимуществом. Он должен представить четкий путь к ее Стремлению, и те шаги, что он предпримет, чтобы помочь ей достичь его. Если он сделает это, он открывает Дверь. Если озвученная возможность возникает, и персонаж не помогает жертве, две двери закрываются.

Поражение

Социальные манёвры не удались, когда жертва больше не доверяет убеждающему персонажу. Это может произойти, когда игрок терпит драматический провал в попытке открыть Дверь, и, как правило, берет паузу. Таким образом, жертва осознает, что ей лгали и манипулировали – не только, что другой персонаж пытался убедить её в чём-то, но и что он использовал её только для своих целей и не заботился ни о чём ином. Также, попытка не удаётся, если впечатление достигает уровня «враждебный» и остаётся там на неделю.

Выбить Дверь

Иногда тонкость просто не работает. А персонажу нужно что-то прямо сейчас, и он сделает всё, что угодно, чтобы убедить свою жертву сделать, что он хочет. Он может попытаться выбить Дверь жертвы, но это очень рискованный метод. Для персонажа Выбивание Двери – это прямой путь сжечь все мосты, и остаться без всего в случае неудачи.

Чтобы выбить Дверь жертвы, обозначьте свою цель и ваш подход к ее достижению. Сделайте бросок на ваш подход, как если бы вы просто пытались открыть дверь, но отнимите текущее число закрытых Дверей как штраф на бросок. Если вы выигрываете, вы открываете все Двери жертвы. Если терпите поражение, ваша жертва никогда не поверит вам снова, и вы никогда не сможете использовать против неё Социальный манёвр.

Для облегчения задачи вы можете использовать серьёзные преимущества – завуалированные угрозы, устрашение, наркотики, шантаж и другие жесткие формы

убеждения. Если персонаж пользуется серьёзным преимуществом, это переломный момент для него. Рассказчик должен решить, на каком уровне он располагается. Если разница между уровнем и Человечностью 2 или менее очков, серьёзное преимущество убирает одну Дверь. Если разница 3 и более очков, оно убирает две Двери. Серьёзное преимущество может быть использовано в сочетании с выбиванием Дверей.

Заключение

Когда последняя Дверь открыта, жертва должна что-то сделать. Персонажи Рассказчика подчиняются объявленной цели и делают то, что хотел тот персонаж, что убеждал жертву.

Если персонаж пытается использовать Социальные манёвры на той же жертве во второй раз, это влияет на количестве Дверей на его пути. Если попытка удалась, последующая попытка будет насчитывать на одну Дверь меньше. Если попытка провалилась, или убеждающий персонаж использовать серьёзное преимущество, следующая попытка увеличивается на две Двери. Жертва всегда начинает как минимум с одной Дверью.

Битва

Вампиры включают манерность, притворяясь цивилизованными друг перед другом и милыми со своей добычей. Это изящная ложь, маскирующая намного более простую правду: вампиры по своей сути жестокие существа. Им нужна кровь; и когда эта жажда достаточно сильна, им не важно, кого они могут ранить или убить.

Битва – это общий термин для всего, что происходит, когда двое рациональных людей обнаруживают, что они не могут достичь соглашения как разумные существа и вместо этого выбивают друг из друга последний дух, пока один не получает того, что хочет.

Каждый хочет чего-то от битвы. Самое первое, что вы должны сделать – это определить, чего каждый персонаж хочет достичь по окончании битвы. Сформулируйте это в простом предложении, которое начинается со слов: «Я хочу» - «Я хочу убить Джонни», «Я хочу книгу, которую хранит Фрэнсис» или «Я хочу то, что в кошельке у Ларри». Намерение персонажа должно быть тем, что он может достичь с помощью акта агрессии в конкретной сцене – даже стрелок на лужайке Белого Дома не может сказать: «Я хочу стать президентом США»

Формулируя намерение персонажа, игрок также указывает, сколько персонажей он готов ранить – или убить – чтобы достичь своей цели. Если в вашем намерении не упоминалось причинение вреда другим, но вы в итоге убили кого-то, вы теряете очко Воли.

Необязательные правила:

Поражение и Капитуляция

Любой персонаж, который получает больше, чем его Выносливость, обычных или летальных уронах, терпит Поражение: он проиграл битву. Он может потратить очки Воли каждый раз, когда он хочет совершить враждебное действие – вплоть до конца битвы. Он всё ещё может пользоваться своей Защитой против атакующих его персонажей, может Уклоняться, и может бежать изо всех сил, но каждый удар или выстрел в ответ будет стоить очков Воли.

Однако он может сдаться, дав нападающему то, что он хочет, в соответствие с объявленным намерением. Если вы сдаетесь, вы получаете очко Воли и берете Паузу, и не

можете больше участвовать в битве. Если другая сторона хочет атаковать вас, они тратят очко Воли, чтобы сделать это. Если все на одной стороне капитулировали, битва окончена и противники получают, что хотели.

Если намерения одной стороны включали в себя насилие, их противники могут сдаться, только если кто-нибудь из них убит. В данном случае, их намеченные жертвы не терпят Поражение, и не получают никакой выгоды от Капитуляции. Когда кто-то хочет убить вас, единственное, что вы можете сделать – это постараться остановить нападающего, неважно, убегая от него или выстрелив в ответ. Эти правила применяются только к людям (и вампирам), которые переживают переломный момент при совершении (или попытке) убийства.

Существа, у которых нет проблем с убийством других, могут игнорировать капитуляцию без штрафов и не бывают выбиты из колеи битвой, как нормальные люди.

Низкая и Грязная битва

Рассказчик может решить, что ваш персонаж получает желаемое, не фокусируясь на деталях борьбы. Возможно, ему попались люди слабее его. Возможно, он хорошо усвоил механику насилия, или, возможно, битва не важна с точки зрения намерений персонажа. В этом случае Рассказчик может воспользоваться Низкой и Грязной битвой. Эта система решает исход битвы в один ход. Персонажи Рассказчика могут понести определенный урон, но они не имеют права инициировать Низкую и Грязную Битву.

Действие: Соревновательное; сопротивление рефлекторное

Описание хода: Набор черт для битвы (Ловкость + Огнестрельное оружие, Сила + Драка, Сила + Холодное оружие) против такого же набора черт у оппонента (либо более высокого) или попытки убежать (Сила или Ловкость + атлетика). Защита в данном случае игнорируется.

Результаты

Драматический провал: Противник персонажа получает больше очков. Это обычно включает препятствия для его намерений – если он хотел обезвредить охрану для побега, вместо этого он будет оглушен.

Поражение: Противник выигрывает соревнование. Если противник пользовался набором черт для битвы, урон равен разнице в количестве успехов плюс модификации оружия. Также, противник убегает, если не хочет продолжать битву.

Успех: Персонаж выигрывает соревнование. Его урон равен разнице в количестве успехов плюс модификации оружия, и он осуществляет свои намерения – если они включали убийство противника, он его совершает.

Исключительный успех: То же самое, что и успех, а также персонаж зарабатывает очко Воли за осуществление насилия к поверженному противнику.

Инициатива

Когда битва неизбежна, всегда легче знать, чей первый ход. Время в битве всегда поделено на ходы. Как только она начинается, определите Инициативу вашего персонажа, бросив один кубик и добавив к нему Модификацию Инициативы.

Когда ваш персонаж использует оружие, накладывайте штраф в размере Инициативы столько времени, сколько нужно, чтобы оружие было готово. Единственный способ избежать этой модификации - это бросить оружие. Бросание оружия – это рефлекторное действие, если вы поднимаете его опять – это мгновенное действие. Персонаж,

использующий два оружия, складывает штрафы на каждое, а затем уменьшает их на один. Если у вас есть жезл (Инициатива -2) и щит (Инициатива -4) это налагает штраф в -5 очков.

Сюрприз

У персонажа, который не осознает, что вскоре придёт конец кровавой жестокости, есть шанс заметить внезапное нападение, выкинув Сообразительность + Самообладание, которые противостоят Ловкости + Маскировке нападающего. Любой персонаж, который потерпел поражение в костях, не может взять действие в первый ход на битве, и не может использовать Защиту в этот ход. На втором ходу определяйте Инициативу как обычно.

Атака

Во время вашего хода ваш персонаж может атаковать с помощью одного из следующих вариантов:

- Невооруженный бой: Сила + Драка - Защита
- Рукопашный бой: Сила + Холодное оружие - Защита
- Перестрелка: Ловкость + Огнестрельное оружие
- Метательное оружие: Ловкость + Атлетика – Защита

Кидайте кости как на любое другое действие. Определяйте урон, прибавляя количество успехов к любому бонусу оружия.

Смотрите раздел «Ранения и лечение» ниже.

Защита

Отнимайте Защиту вашего персонажа от любых невооруженных, рукопашных или с метательным оружием атак, о которых персонаж знает. Каждый раз, когда ваш персонаж применяет Защиту против атак, отнимайте его Защиту по одному очку, пока не начнётся новый ход. Потратив очко Воли, вы увеличиваете Защиту на два, но только против атакующего. Вы можете не применять Защиту, если не хотите. Если двое невооруженных грабителей атакуют психа с бензопилой, вы можете дождаться, пока этих двоих размажут по стенке, и только потом применить свою Защиту против маньяка, который пытается отпилить вам голову. Кроме того, вы не можете применять вашу Защиту против атак с огнестрельным оружием.

Уклонение

В любой момент перед своим действием вы можете выбрать Уклонение. Делая это, вы отступаете от обычного действия. Когда вы уклоняетесь, удвойте вашу Защиту, но не отнимайте её от атакующего хода. Вместо этого разыграйте Защиту в кости, и отнимите каждый успех от успеха нападающего. Если в результате получается 0, атака не нанесла урона. Применяйте успехи от Уклонения до того, как будете добавлять бонусы от оружия.

При ситуации с несколькими нападающими, вычитайте из Защиты по очку за каждого противника, а затем удвойте её, чтобы определить ваш результат. Драматический провал при Уклонении ставит вашего персонажа в неустойчивое положение; отнимайте по одному очку Защите при каждом следующем ходе.

Невооруженный бой

Эти правила описывают особые случаи, возникающие при битве без оружия.

Укусы

Человеческие зубы наносят урон в -1 очко. Зубы других существ рассматриваются как оружие, которое может привести к летальному исходу у смертных (см. «Оружие» ниже). Вампирские клыки, примененные в гневе, считаются +0 к летальному урону (см. Нападение, Поцелуй, на стр. 94). У животных есть бонус за оружие, в зависимости от вида: волк считается +1, большая белая акула +4.

Люди и вампиры могут кусаться, только если сцепились в драке.

Схватка

Чтобы схватить противника, используйте Силу + Драку – Защиту. В случае успеха, вы оба оказываетесь вовлечены в Схватку, или, другими словами, захват. Если вы выбросили исключительный успех, выберите ход из списка ниже.

На каждый ход оба противника совершают соревновательное действие Сила + Драка против Силы + Драки по самой высокой из двух Инициативе. Победитель выбирает ход из списка ниже, либо два хода в случае исключительного успеха.

- Освободиться из захвата. Вы отбрасываете вашего противника, вы больше не в захвате. Успех в этом ходе – это рефлексорное действие, сразу же после этого вы можете совершить мгновенное действие.

- Контроль над оружием – если вы вынули оружие, которое у вас есть, или если вы обратили оружие противника против него самого. Вы владеете оружием, пока ваш противник не перехватит контроль своим ходом.

- Урон вашему противнику – базовый уровень ранения, равный количеству ваших успехов. Если вы до этого выиграли Контроль над оружием, добавьте бонус оружия к вашим успехам.

- Разоружить противника, то есть, убрать оружие из схватки полностью. Сначала вы должны выиграть Контроль над оружием.

Рна

- Упасть на землю, вы оба падаете на землю (см. «Лежачий» ниже). Вы должны освободиться прежде, чем встать.

- Удерживать вашего противника на одном месте. Никто из вас не может применить Защиту против атаки.

- Обездвижить противника с помощью скотча, кабельной стяжки или болевого захвата. Ваш противник не может шевельнуться. Вы можете использовать этот ход, если до этого выиграли предыдущий. Если вы использовали какие-либо предметы, чтобы обездвижить противника, вы можете освободиться из захвата.

- Прикрыться телом противника. Любая атака до конца хода автоматически переходит на него (см. «Живой Щит» ниже)

Дотронуться до противника

Иногда противники не планируют причинять физический урон. Может, они хотят подсадить жучок, или завладеть какой-либо сверхъестественной силой. Используйте

Ловкость + Драку или Ловкость + Холодное оружие, чтобы достать противника оружием. Урона удачный бросок в данном случае не причиняет.

Перестрелка

Эти правила описывают особые случаи, которые встречаются при атаках со стрельбой.

Автомат

Автоматическое оружие может стрелять короткими, средними и длинными очередями.

- Короткая очередь: Три пули в одну цель. +1 смертельный бонус стрелку.
- Средняя очередь: Десять пуль, могут ранить от одного до трех объектов, стоящих близко друг к другу. +2 смертельных бонуса стрелку. Если попадание более чем в один объект, отнимите общее количество объектов от результата стрелка, затем бросьте кости отдельно на каждый объект.
- Длинная очередь: Двадцать пуль в любое количество целей. +3 бонуса стрелку. Если попадает более чем в одну цель, отнимите общее количество целей от очков стрелка, затем бросьте кости отдельно на каждую цель.

Вариации

Таблица оружия ниже включает в себя короткие, средние и длинные дистанции некоторых типов оружия. Стрельба в цель на средней дистанции отнимает -1 кубик, тогда как стрельба на длинной -2. Стрельба в цели дальше, чем дальность оружия, снижает очки до уровня броска «на удачу».

Метательное оружие считается - просто на короткое расстояние (Сила + Ловкость + Атлетика – размер цели), либо умножается на два для средних расстояний, и ещё раз на два для длинных. Аэродинамические предметы удваивают любое расстояние – то есть, для аэродинамических объектов расчёт выглядит так ((Сила + Ловкость + Атлетика)*8). Персонажи могут метать объекты размером меньше, чем их Сила.

Спрятаться и укрыться

Спрятаться за чем-нибудь – это отличный способ не поймать пулю. Насколько эффективен этот путь, зависит от того, насколько хорошо этот предмет вас скрывает. Штрафы за то, что персонаж спрятался, отнимаются от очков, выброшенных на кубиках.

- Едва скрывает: -1 (спрятаться за офисным креслом)
- Частично скрывает: -2 (спрятаться за капотом автомобиля, верхнюю часть тела видно)
- Полностью скрывает: -3 (согнуться и спрятаться за машиной).

Персонаж, который прячется и хочет в кого-то выстрелить, также получает штраф на его атаку, который на 1 меньше, чем штраф за защиту – то есть, если персонаж полностью скрыт, он может отстреливаться со штрафом в -2 кубика.

Если цель полностью спрятана за чем-то материальным, она укрыта. Если прочность Укрытия больше, чем модификация оружия, пули не могут пробить укрытие. В иных случаях отнимите прочность укрытия от количества очков урона нападающего. Если укрытие прозрачное (пуленепробиваемое стекло, например), отнимите половину Прочности, округляя до меньшего. Как цель, так и предмет терпят урон.

Живой щит

Иногда единственное прикрытие – это другой человек, будь то напуганный человек из толпы или старый друг. Персонажи, которые пользуются живым щитом, рассматривают его в качестве укрытия, с Прочностью равной Выносливости + любой броне. В отличие от обычного укрытия, жертва принимает на себя весь урон от атаки. Использование живого щита – это практически однозначно переломный момент. Для смертного этого означает серьезные изменения (-3 и более), если жертва умирает; Сородичи могут рисковать в переломном моменте, если обладают Человечностью на уровне 2 и выше.

Перезарядка

Перезарядка в перестрелке – это мгновенное действие. Если вам нужно вставлять пули по отдельности, вы не можете использовать вашу Защиту на этот ход. Если у вас магазин или быстрая загрузка, вы не теряете вашу Защиту.

Общие факторы битвы

Некоторые условия, подходящие к любому виду битвы

Движение

Персонаж может двигаться на своей Скорости в один ход и совершать мгновенное действие. Он может пропустить действие, чтобы удвоить его обычную скорость.

Лежачего не бьют

Когда персонаж не может найти укрытие, лучшее, что он может сделать, когда пули свистят над ухом – это упасть на землю. Огнестрельная атака против него облагается штрафом в -2 кубика. Стоящий нападающий, который использует Драку или Холодное оружие, получает +2 кубика бонуса. Персонаж может упасть в любой момент перед началом его действия. Падение на землю стоит одного действия за ход. Чтобы встать обратно, нужно также потратить одно действие.

Специальные цели

Атака отдельных частей тела таит в себе преимущества.

Не считая того, что тут игнорируется броня (см. «Броня» на стр. 180), удары по конечностям и в голову могут добавить некоторые эффекты к атаке, перечисленные ниже. В книгах «Мир Тьмы: Книга Правил» и «Хроники Бога из машины» эти эффекты включены в систему Уловок – полный набор Условий, которые специфически влияют на битву.

- Рука (-2): поражающий удар, может сломать руку объекта, если её Выносливость ниже причиненного урона
- Нога (-2): поражающий удар в ногу, может сломать ногу объекта, если его Выносливость меньше или равна причиненному урону.
- Голова (-3): поражающая атака может оглушить жертву, если её урон от удара больше или равен Размеру жертвы
- Сердце (-3): если нападающий выкидывает пять и более очков урона, оружие пронзает сердце противника

- Ладонь (-4): приводит к перелому руки
- Глаза (-5): поражающий удар, противник ослеплен.

Перелом руки заставляет вас бросить всё, что вы держите в руках, и отнимает -2 штрафа при следующем ходе, требующем Ловкости рук. Повреждения обеих рук снижают очки в ловкости рук до уровня броска «на удачу», и отнимает -3 кубика во всех других Физических действиях.

Эффекты пропадают, когда персонаж излечивается или получает медицинскую помощь.

Ослепление отнимает у жертвы -3 кубика в любых игровых ситуациях, которые базируются на зрении – включая атаки – и снижает вдвое её Защиту, если ослеплен один глаз. Штраф вырастает до -5 и потери всей Защиты, если ослеплены оба глаза. Единичная атака на глаза ослепляет один глаз, два – только в случае исключительного успеха. Эти эффекты также проходят, когда персонаж излечивается или получает медицинскую помощь.

Перелом ноги отнимает половину Скорости у жертвы и накладывает модификацию в -2 очка на защиту и Физические действия, которые требуют движения. Если повреждены обе ноги, вы падаете на землю (см.выше) и не можете подняться. Ваша Скорость уменьшается до 1, и вы должны отказаться от своего действия, включающего движение. Физические ситуации, требующие движения, снижаются до уровня броска «на удачу». Эффекты исчезают, когда персонаж излечивается или получает медицинскую помощь.

Оглушение заставляет персонажа пропустить его следующее действие. Его Защита снижается вполтину, пока он не совершит следующего действия.

Смертельный удар

Совершая смертельный удар, вы наносите урон, равный вашему полному количеству очков на кубиках, плюс модификация вашего оружия. У вас есть достаточно времени построить удар так, чтобы избежать брони жертвы. В то время как люди, которые убивают в битве, могут оправдаться тем, что действовали в состоянии аффекта, применение смертельного удара означает преднамеренную попытку отнять жизнь разумного существа, и отсутствие намерения что-то делать с этим. Применение смертельного удара – это всегда переломный момент независимо от того, выживает жертва или нет.

Холодное оружие и Броня

Вооружиться – это один из самых быстрых способов превратить битву в убийство. Иногда это именно то, что вам нужно: если вы вытаскиваете пистолет, окружающие понимают, что вы настроены серьезно.

Таблица видов огнестрельного оружия

Таблица видов оружия								
Тип	Ущерб	Дальность	Скорострельность	Инициатива	Сила	Размер	Доступность	Пример
Револьвер lt	1	20/40/80	6	0	2	1	••	SW M640 (.38 Специальный)
Револьвер, hvy	2	35/70/140	6	-2	3	1	••	SW M29 (.44 Магнум)
Пистолет, lt	1	20/40/80	17+1	0	2	1	•••	Глок 17 (9мм)
Пистолет, hvy	2	30/60/120	7+1	-2	3	1	•••	Колт M1911A1 (.45 ACP)
Пистолет-пулемёт, малый*	1	25/50/100	30+1	-2	2	1	•••	Инграм Мак-10 (9мм)
Пистолет-пулемёт, большой*	2	50/100/200	30+1	-3	3	2	•••	НК MP-5 (9мм)
Винтовка	4	200/400/800	5+1	-5	2	3	••	Ремингтон M-700 (30.06)
Армейская винтовка*	3	150/300/600	42+1	-3	3	3	•••	Stery-Aug (5.56mm)
Пневматика**	3	20/40/80	5+1	-4	3	2	••	Ремингтон M870 (12-картечь)
Арбалет***	2	40/80/160	1	-5	3	3	•••	

Рейтинг урона от оружия добавляет бонусные успехи к успешной атаке. Когда оружие может помочь другим способом – например, цепь для связывания кого-то или пистолет для устрашения, прибавляйте урон от оружия как модификацию экипировки.

Каждое оружие может привести к летальному исходу для смертного персонажа. Бейсбольная бита, дубинка или молоток наносит такую же серьёзную травму человеческому телу, как холодное оружие или пуля. Сородичи не настолько уязвимы, и терпят урон от любого обыкновенного оружия, включая ножи и пистолеты.

Полный список видов оружия представлен в таблицах выше и ниже.

Урон (ущерб): Определяет количество бонусов успеха, которые прибавляются к успешной атаке, чтобы определить число серьёзного урона.

Дальность стрельбы: Список включает короткие/средние/длинные дистанции стрельбы в ярдах/метрах.

Атака на среднюю дистанцию отнимает -1 кубик штрафа, на длинную – 2 кубика.

Скорострельность: Число выстрелов, которое может совершить оружие. +1 означает, что одна пуля может оставаться в стволе, готовая к выстрелу.

Инициатива: Штраф, который налагается на Инициативу при использовании этого оружия.

Сила: Минимальная сила, требуемая для эффективного использования оружия.

Персонаж с меньшей Силой теряет -1 очко от атаки.

Размер: 1 = Можно стрелять с одной руки; 2 = нужно держать двумя руками и можно спрятать под пальто; 3 = для стрельбы нужно держать двумя руками, в одиночку персонаж не сможет его спрятать.

Доступность: Количество точек Ресурса или уровня Социальных заслуг, необходимо для приобретения этого оружия

* Оружие автоматическое, включая короткие, средние и длинные очереди

** Атаки включают модификацию 9-Опять

*** Арбалетам требуется три хода, чтобы перезарядиться между выстрелами. Арбалетом можно пользоваться, чтобы выстрелить в сердце (-3 кубика к атаке; должен считаться как минимум за 5 очков урона за одну атаку)

Импровизированное оружие

Таблицы оружия можно продолжать бесконечно. Персонажи, которые импровизируют в выборе оружия, всё равно могут нанести серьёзный урон.

Если вы взяли в качестве оружия что-то близкое к одному из видов выше, считайте по этому виду. В других случаях импровизированное оружие наносит урон в -1 очко Прочности, и за него снимаются очки Инициативы и требуется Сила, соответственно его размеру.

Использование импровизированного оружия снижает уровень вашей атаки на один кубик. В случае удачного броска урон считается по выпавшему количеству очков; Прочность снижает этот урон по обычным правилам. Как только Структура оружия снижается до 0, объект повержен.

Таблица оружия для рукопашного боя

Таблица оружия для рукопашного боя						
Тип	Урон	Инициатива	Сила	Размер	Доступность	Дополнительно
Кистень	0	-1	1	1	•	Оглушение
Кастет	0	0	1	1	•	Использует Драк для атаки
Дубинка	1	-1	2	2	п/а	
Ломик	2	-2	2	2	•	
Монтировка	1	-3	2	2	••	+1 Защита
Цепь	1	-3	2	2	•	Схватка
Щит (малый)	0	-2	2	2	••	Укрытие
Щит (большой)	2	-4	3	3	••	Укрытие
Нож	0	-1	1	1	•	
Рапира	1	-2	1	2	••	Урон броне 1
Мачете	2	-2	2	2	••	
Топор	1	-2	1	1	•	
Пожарный топор	3	-4	3	3	••	9-опять, две руки
Бензопила	5	-6	4	3	•••	9-опять, две руки
Кол*	0	-4	1	1	п/а	
Копье**	2	-2	2	4	•	+1 Защита, две руки

Тип: Тип оружия в общей классификации, которая может применяться ко всему, что возьмёт ваш персонаж.

Металлическая дубинка может быть древней булавой, металлической битой или молотом, так же как и топор может быть как мясницким топориком, так и античным боевым топором.

Урон (ущерб): Определяет количество бонусов успеха, которые прибавляются к успешной атаке, чтобы определить уровень нанесённого урона.

Инициатива: Штраф, который налагается на Инициативу при использовании этого оружия. Если оружия больше одного, возьмите самое большое значение и увеличьте на 1 очко.

Сила: Минимальная сила, требуемая для эффективного использования оружия. Персонаж с меньшей Силой теряет -1 кубик от атаки.

Размер: 1 = можно спрятать в одной руке; 2 = можно спрятать под пальто; 3+ = нельзя спрятать.

Доступность: Количество точек Ресурса или уровня Социальных заслуг, необходимо для приобретения этого оружия.

Укрытие: Персонаж, который владеет щитом, но не использует его для атаки, может добавить его размер к своей защите, и использовать его Размер в качестве модификации укрытия против огнестрельных атак.

Схватка: Добавьте рейтинг ущерба от цепи к вашим очкам в ситуации схватки.

Оглушение: Уменьшайте в половину Размер жертвы, когда целитесь в голову, чтобы оглушить.

Две руки: Это оружие требует двух рук. Можно использовать одной рукой, но требования к Силе возрастают на 1 очко.

* Удар может быть направлен в сердце (-3 кубика к атаке) и должен считаться как минимум 5 очков ущерба за атаку.

** Если вы достали кого-то копьем, это даёт +1 бонус Защиты против невооруженных врагов или тех, кто владеет оружием Размера 1.

Броня

Броня защищает от атак, включая пули и ножи. Хотя редко встретишь Сородича, который пользуется броней, полицейские и другие представители вооруженных сил практически всегда в ней.

- Бронежилет защищает от пулевых ранений. Каждое очко бронежилета отнимает одно очко ущерба от летального к среднему.

- Обычная броня защищает от всех атак. Каждое очко обычной брони снижает общий ущерб на одно очко, начиная с самого серьезного уровня ранения.

Если у брони есть и обычные и пулезащитные очки, сначала применяйте обычные.

Когда вы используете броню в атаках, предполагающих летальный исход, вы всегда получаете как минимум одно очко обычного ущерба, который включает в себя шок от удара.

Таблица брони

Таблица брони						
Тип	Рейтинг	Сила	Защита	Скорость	Доступность	Покрытие
Современная						
Усиленная одежда*	1/0	1	0	0	•	Торс, руки, ноги
Жилет из кевлара*	1/3	1	0	0	•	Торс
Бронежилет	2/4	1	-1	0	••	Торс, руки
Полная защита	3/5	2	-2	-1	•••	Торс, руки, ноги
Архаичная						
Твердая кожа	2/0	2	-1	0	•	Торс, руки
Кольчуга	3/1	3	-2	-2	••	Торс, руки
Латы	4/2	3	-2	-3	••••	Торс, руки, ноги

Рейтинг: Броня защищает от обычных и пулевых атак. Число над чертой для обычной брони, под чертой – для защиты от пуль.

Сила: Если Сила вашего персонажа ниже, чем требуется для брони, снизьте его количество кубиков для Драки и Холодного оружия на 1.

Защита: Плата, налагаемая на Защиту вашего персонажа при ношении брони.

Скорость: Плата, налагаемая на Скорость вашего персонажа при ношении брони.

Доступность: Цена в точках Ресурса или уровнях Социальных Заслуг, необходимая для приобретения брони.

Покрытие: Части тела персонажа, защищенные броней. При ношении шлема голова тоже считается защищенной.

* Эта броня не бросается в глаза, например, как обычная одежда (кожаные куртки байкеров) или носится под пиджаком и/или курткой.

Если пробили броню

Некоторые виды оружия обладают способностью пробивать броню, обычно от 1 до 3. Когда атакуете кого-то, кто носит броню, отнимите пробивную способность оружия от брони цели. Сначала отнимайте от пулезащитной брони, затем от обычной. Пробивающие броню атаки в ближнем бою отнимают только от обычной брони. При выстреле в объект – или в человека в укрытии – отнимайте пробивающую способность оружия от Прочности объекта.

Ранения и лечение

У персонажей может быть три типа ранений. Удар кулаками, пинки и некоторые другие виды не очень серьезных ран наносят ударные уроны. Кастеты, ножи, грузовики на большой скорости причиняют летальные уроны. Сородичи получают ударный урон от всего стандартного оружия, потому что они менее уязвимы к боли и не зависят от своих внутренних органов.

Некоторые страшные силы – а также Великие Проклятия Сородичей – причиняют отягченный урон. Когда у кого-то отягченный урон, это достаточно очевидно. Плоть покрывается волдырями и отмирает. Пенящиеся гнойники покрывают тело жертвы. Черные вены проступают на коже, распространяясь от места ранения.

Если смертный переживает ударный урон, его игрок должен совершать рефлекторное действие Выносливости на каждый ход, чтобы оставаться в сознании. Если у него летальные уроны, тогда каждую минуту, в которую он не получает медицинской помощи – обычной или сверхъестественной – он получает ещё одно ранение. Один квадрат, помеченный крестом, отмечается звёздочкой для отягченных уронов, слева направо по таблице Здоровья персонажа. Как только все квадраты заполняются, персонаж умирает.

Если вампир получает ударный урон, он остаётся в сознании. Если летальный урон, он впадает в торпор. Если вампир получает отягченный урон, это означает Окончательную смерть, и его тело распадается до такого состояния, как если бы он умер в день его Обращения.

Обозначение урона

Когда персонаж получает ударный урон, отмечайте его одной косой чертой в самой левой пустой клетке его таблицы здоровья. Когда персонаж получает летальные уроны,

отмечайте их крестиком в самой левой клетке, которая не содержит летальных или отягчённых уронов. Если вы отметили поверх ударного урона, повторите его справа.

Когда персонаж получает отягчённый урон, отметьте его звёздочкой в самой левой клетке, не занятой летальным уроном. Если вы отметили поверх летального или ударного урона, они все сдвигаются вправо.

Всегда отмечайте более сильные уроны слева, и сдвигайте менее сильные вправо. Персонаж излечивается, начиная с правых клеток, и заканчивая левыми.

Например: У Персефоны есть семь точек Здоровья. Она только что получила ударный урон. Ее клетки Здоровья выглядят так:



Если позже она получает летальный урон, её карта Здоровья изменится так:



Если после этого Персефона получит очко отягчённого урона, на её карте Здоровья появится новая отметка:



Штрафы за ранения

Поскольку ваш персонаж получает урон, это влияет на его способность к действию.

Когда в одной из трёх правых клеток Здоровья появляется отметка, за это накладывается штраф. Отнимите этот штраф от каждого действия, которое совершает персонаж, включая ходы Инициативы, но не включая броски на Выносливость, чтобы оставаться в сознании.

Клетка здоровья	Штраф
Третья справа	-1
Вторая справа	-2
Правая	-3

Увеличение урона

Если карта Здоровья вашего персонажа уже полна ударных уронов, любой следующий ударный или летальный урон меняет отметку в первой слева клетке – от ударного до летального, то есть, черта превращается в крестик.

Если карта Здоровья вашего персонажа заполнена летальными уронами, любой следующий урон меняет существующую отметку летального урона до отягчённого. То есть, крестик становится звёздочкой.

Когда у смертного персонажа самая правая клетка Здоровья отмечена ударным уроном, он должен перед каждым ходом делать бросок на Выносливость, чтобы оставаться в сознании. Если в самой правой клетке летальный урон, она получает ещё одно очко урона каждую минуту (усугубляя существующие летальные уроны до отягчённых), пока не получит медицинскую помощь.

Лечение

Персонажам нужно время, чтобы исцелиться, если их укусили до крови. Сородичи используют свою Витэ, чтобы восстановить тело до состояния, в котором оно было в момент Обращения, но смертным нужно время и медицинская помощь, чтобы срастить сломанные кости и вылечить пулевые ранения. Это обоюдоострый меч: Сородичи могут использовать украденную кровь для излечения ран, но не способны сами вылечиться со временем или с помощью врачей.

Смертные персонажи выздоравливают, начиная с крайней правой клетки в их карте Здоровья. Времени лечения достаточно, чтобы раны полностью исцелились – летальные уроны не превращаются в ударные. Как правило, персонаж может сам выздороветь без медицинской помощи, хотя, конечно, использования Навыка Медицины ему поможет. Единственное исключение – это если смертный персонаж полностью заполнил свои клетки Здоровья летальными уронами – то есть, истекает кровью. Он не может выздороветь сам без срочной медицинской помощи и хирургического вмешательства.

Уроны исцеляются по следующим правилам:

Ударный: Одно очко в 15 минут.

Летальный: Одно очко за два дня.

Отягчённый: Одно очко за неделю.

Пример: После драки с полицейским Персефона не хочет больше драться.



Ее карта Здоровья в том же состоянии, как и сразу после драки. Ее крайняя справа клетка выздоровеет первой. Каждое очко ударного урона исцеляется за 15 минут. Её ударные уроны исцеляются после этого, в течение следующих двух дней. И, наконец, её отягчённые уроны излечатся за неделю. В сумме, выздоровление займёт немного больше недели.

Объекты

Объекты, например, трубы, стены, или машины, в Истории обладают тремя характеристиками: Прочность, Размер и Структура. Чаще всего они показывают, насколько просто этот объект разрушить.

Прочность: Сложно ли сломать этот объект. Отнимайте уровень Прочности от любого ущерба, который был применён к этому объекту. Прочность не влияет на атаки, которые включают отягчённые уроны.

Прочность	Материал
1	Дерево, твёрдый пластик, стекло
2	Камень, алюминий
3	Сталь, железо
+1	за каждый укрепленный слой

Размер: Величина объекта. Объект размером меньше 1 помещается на ладони.

Размер Объект

1	Пистолет
2	Лом, обрез
3	Винтовка
5	Дверь
10	Спортивная машина
15	Внедорожник

Структура: Структура объекта – это эквивалент Здоровья для персонажей и высчитывается как Прочность + Размер. Каждое очко урона отнимает одно очко Структуры. Если урон больше Прочности объекта, тот, кто его использует, получает -1 кубик штрафа. Когда Структура равна 0, объект разрушается. Объекты не различают ударные и летальные уруны, и их можно починить соответствующим броском Ремесла.

Болезнь

Вне битвы персонаж, который чем-то болеет, страдает от урона определенный период времени. Чтобы противостоять урону от болезни, нужно использовать рефлексорное действие на Выносливость + Решимость. Это не соревновательное действие, но оно модифицируется в зависимости от серьезности болезни. Чтобы избежать урона, достаточно одного успеха. От некоторых болезней персонажи излечиться не могут. Например, персонаж, болеющий раком, может переживать период ремиссии, или он может держать под контролем свой СПИД с помощью лекарств, но просто времени недостаточно, чтобы выздороветь от этих болезней.

Рассказчик должен определить, сколько успехов нужно выкинуть подряд, чтобы наступила ремиссия. Медикаментозное лечение может налагать любые штрафы на бросок Выносливости + Решимости – и также может налагать штрафы на другие ходы, поскольку иногда лечение переживать так же сложно, как и болезнь.

Наркотики

Персонаж, который принимает наркотики, по своей воле или нет, должен бороться с побочными эффектами. Сопротивление наркотическим эффектам требует рефлексорного действия на Выносливость + Решимость. Это не соревновательное действие, но на него влияют модификации в зависимости от силы лекарств. Чтобы преодолеть действие наркотиков, достаточно одного успеха за ход. В зависимости от наркотиков, это необходимо один раз за час, один раз за сцену – или даже каждый ход, если это сильные галлюциногены или наркотики.

Передозировка

Персонажи, которые превышают дозировку наркотиков, получают эффект как от яда, с уровнем Токсичности от 3 до 7. Передозировка вызывает урон каждый час, пока не закончится эффект наркотика – так, если персонаж пьет в течение 8 часов, яду потребуются ещё 8 часов, чтобы выйти из организма, с Токсичностью от 3 (пиво или вино) до 5 (крепкий

алкоголь). Персонаж, который принимает героина больше, чем планировал, получает урон на 8 (- Выносливость) часов, с уровнем Токсичности 7.

Экстремальные условия

Человеческое тело не предназначено для нахождения в условиях экстремальной жары, холода, атмосферного давления и погоды. Эти суровые условия мешают и даже ставят под угрозу неподготовленных персонажей. Когда возникают тяжёлые условия, Рассказчик должен обозначить уровень сложности, используя таблицу ниже. Аварийное снаряжение может снизить уровень опасности окружения. Пока персонажи находятся в данных условиях, уровень опасности окружения вычитается как штраф на каждое действие. После того, как прошло количество часов, равное Выносливости персонажа, он получает ударный урон, равный уровню окружения, каждый час.

В случае условий Уровня 3, урон автоматически становится летальным. Четвёртый уровень опасности окружения вызывает летальные уроны каждый ход, после того, как пройдёт количество ходов, равное Выносливости персонажа.

Любой урон, вызванный условиями уровней 2-4, оставляет долгие следы, шрамы и испорченную одежду. Урон, вызванный экстремальными условиями, не может быть вылечен, пока персонаж не вернётся в безопасное окружения.

Уровни опасности окружения

Уровни	Примеры окружения
1	Безопасное окружение
2	Лёгкий снег, сильная гроза, слишком холодно, чтобы спать, давление мешает глубоко дышать, солнце вызывает ожоги первой степени
3	Сильный снег; холод вызывает физическую боль и впоследствии гипотермию; солнце быстро вызывает ожоги 1 степени, потенциально 2 степени; уровень радиации немного повышен
4	Условия пустыни; солнце быстро вызывает ожоги 2 степени; средний уровень радиационного излучения
5	Песчаная буря, ураган, торнадо, цунами

Яд

Вне битвы, если персонаж оказался отравлен ядом или токсином, он получает летальные уроны на период времени, равный Токсичности яда. Некоторые вещества оказывают такое действие однократно. Другие действуют каждый ход или каждый час, пока не выйдет – или пока не истечет его время действия. Чтобы противостоять урону, сделайте рефлекторное действие с помощью Выносливости + Решимости – Токсичности. Каждый успех снижает урон на 1. Этот бросок делается каждый раз, как яд оказывает действие, пока персонаж не перестанет бороться и не сдастся.

Экипировка

Ниже некоторые примеры экипировки, которые вы можете купить за Ресурсы.

Экипировка – это инструменты и технологии, которые помогают решать проблемы. Если у вас есть нужный инструмент для работы, это может склонить чашу весов к жизни или смерти – или, в Море Тьмы, к жизни или судьбе хуже, чем смерть. Это не

исчерпывающий список, но персонажи Мира Тьмы могут пользоваться многими из них. Оборудование делится по Навыкам, которые для него нужны. Ментальное оборудование требует Ментальных Навыков. Также, Сверхъестественное Оборудование нужно для паранормальных явлений и может подойти не к любой хронике.

И, наконец, реликвии – предметы, которыми персонажи не могут легко пользоваться, или воспроизводить. Это уникальные предметы, которые взаимодействуют с потусторонним миром.

Доступность и Снабжение

Цена предмета экипировки в точках прямо отражает количество Ресурсов, необходимое для его покупки. Она также отражает уровень Социальных заслуг, необходимых для того, чтобы найти предмет и Навык, требуемый для работы с ним. Например, если Приглашение на вечеринку стоит ••, персонаж с Воровством •• не сможет найти и украсть его без броска костей, тогда как персонаж с Политикой •••• сможет получить его, просто сказав нужные слова нужным людям. Если ваш персонаж хочет получить предмет с более высоким уровнем Доступности, чем его Навыки, он должен будет приложить больше усилий.

Размер, Прочность и Структура

Мы предоставляем инструкции, которые представляют обычные стандартные примеры объектов, вызывающих вопросы. Для большинства предметов персонажи могут предложить другие, более доступные примеры.

Бонусы

Большинство предметов экипировки предлагают бонусы к ходу в зависимости от их использования. Несколько предметов могут влиять на один бросок, но в сумме бонусов не должно быть больше +5.

Услуги

Помимо экипировки, персонажи могут воспользоваться услугами других персонажей. Ниже список некоторых примеров услуг. У каждого есть уровень Доступности, как у предметов экипировки. Это может служить основанием для назначения уровня Статуса и Социальных Заслуг, необходимых для её получения. Многие разделены по Навыкам, чтобы показать их обычную сферу использования. Многие включают бонус. Как правило, на услугу требуется около недели, в зависимости от Доступности. Для сокращения срока до 1 дня увеличьте уровень Доступности на одно очко.

Обратите внимание, что некоторые услуги совершенно незаконны, и доступ к ним должен быть ограничен соответствующими Заслугами. В большинстве случаев незаконные услуги включают маленькие бонусы. Их реальная выгода в независимости от официальной власти.

Игровые эффекты

При наличии нужного предмета персонаж может использовать эти Эффекты. Цена, условия и подобное описаны отдельно.

Ментальная экипировка

Ментальная экипировка – чуть ли не самое важное для большинства персонажей. Ментальные Навыки без инструментов чаще всего практически бесполезны. Доктор без медикаментов едва способен вылечить, автомеханик без отвертки даже гайку в машине не открутит.

Автомобильные инструменты

Базовый (Набор): Бонус +1, Прочность 2, Размер 2, Структура 3, Доступность •

Расширенный (Гараж): Бонус +2, Доступность •

Эффект: Автоинструменты необходимы для почти любого ремонта. И даже с ними часто нужен полностью оборудованный гараж для более сложных заданий, например, замена мотора или коробки передач. Если время не важно, любой персонаж с Ремеслом и Специализацией Автомобиля может починить обычную машину, не кидая кости. Сложные изменения механизмов или крупные поломки всегда требуют больших усилий (длительного действия Интеллекта + Ремесла).

Тайник

Бонус от +1 до +3, Прочность 2, Размер 1–5, Структура 5, Доступность от • до •••

Эффект: Тайник – это защищенное место для предметов, часто оружия. В него прячут вещи от посторонних глаз. Тайник не может быть больше половины объекта, в котором он находится. В тайнике помещается два предмета его размера и разумное количество мелочей. Его Доступность определяет Бонус, оба добавляются к ходу на спрятавание и отнимаются от хода на поиск предметов.

Гарнитура для связи

Бонус +2, Прочность 0, Размер 1, Структура 1, Доступность ••

Эффект: Гарнитура для связи помогает оставаться на связи. Разные виды работают на разные расстояния, но обычно примерно на 60 метров. Альтернативой является конференц-связь между сотовыми телефонами и Bluetooth-гарнитурой. Если персонажи имеют опыт в использовании гарнитуры, они получают бонус на любое скоординированное действие. В случае совместной работы бонус идет только на финальный ход. Если у персонажей нет практики, количество бонусов падает до +1, и участники должны делать рефлекторное действие на Сообразительность + Самообладание, чтобы успешно работать вместе.

Любые тяжёлые объекты могут помешать передаче сигнала. Любое препятствие с Прочностью выше 3 требует от персонажей действие на Сообразительность + Самообладание, чтобы понять сообщение. Отнимайте -1 кубик за каждое очко Прочности свыше 4.

Набор криминалиста

Бонус +2, Прочность 2, Размер 3, Структура 2, Доступность ••

Эффект: Набор криминалиста – это набор инструментов, например, пыль для поиска отпечатков, пакеты для улики и так далее. Набор дает бонус к ходам на Дедукцию, но главное достоинство его в том, что он позволяет перемещать улики, не разрушив их. Хорошо оборудованный, позволяет полностью делать всю работу по расследованию в любом удобном месте.

Набор дешифратора

Бонус +5, Прочность 1, Размер 2, Структура 1, Доступность •

Эффект: Набор дешифратора представляет собой ряд инструментов, созданных для создания и интерпретации кода для определенной аудитории. Типичным примером является книжный код, где страница, абзац и слово из определенной книги используются в качестве основы для шифрования. Это помогает сохранить тайну от любого человека. В

случае книжного кода, книга часто выбирается так, чтобы было легко получать сообщения. Это гарантирует, что код никогда не будет передаваться вместе с ключом от кода. Успешно разработанный шифр трудно взломать. Бонус действует как штраф в любом ходе на взлом кода без необходимого ключа.

Программы для взлома

Бонус +2, Прочность Н/О, Размер Н/О, Структура Н/О, Доступность •••

Эффект: Плохих программ пруд пруди. Хороший, надежный софт трудно найти. С солидным программным обеспечением, хакер может взломать пароли, обойти брандмауэры, и просто что-то нарушить в работе системы. Помимо модификаций к ходу, такое программное обеспечение служит своего рода буфером между хакером и службой безопасности. Любые усилия по отслеживанию хакера состоят из двух шагов; первый – это идентификация программного обеспечения, затем второй – проследить его обратно до источника. На практике это означает два хода от службы безопасности, которые дают хакеру возможность ускользнуть.

Диктофон

Бонус +1 или +2, Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Доступность • или ••

Эффект: В последнее десятилетие, диктофоны стали меньше, доступнее и эффективнее. Теперь любой студент может принести устройство размером с монету, по сравнению с которыми оборудование ФБР 80-х годов – просто позор. Более дешевые модели дают +1 бонус к любому ходу на записывание слов или звуков, либо к ходу на сокрытие чего-то. Более дорогие модели дают +2 бонуса. Используя Интеллект + Компьютер (+ бонус), персонаж может оспорить любые ходы, призванные скрыть разговоры или замаскировать шум.

Скотч

Бонус +1, Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Доступность •

Эффект: У скотча столько вариантов применения, сколько вы придумаете. Персонаж с помощью скотча может укреплять заграждения, помогать фиксировать оружие, связывать пленников, чинить трубы и так далее. Чаще всего скотч добавляет бонус к ходам на Ремесло. Либо может добавить очко Прочности практически ко всему. Если скотч служит для удержания персонажа, от хода для освобождения отнимают -3 кубика, и ход должен быть больше, чем Структура скотча.

Аптечка первой помощи

Бонус 0 или +1, Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Доступность • или ••

Эффект: Аптечка содержит всё, необходимое для стабилизации раны или остановки крови, пока не прибудет помощь. Версия • не содержит бонус, служит только для лечения. Версия •• содержит больше лекарств и добавляет +1 кубик к ходу на лечение.

Фонарик

Бонус +1, Прочность 2, Размер 1, Структура 3, Доступность •

Эффект: В мире тьмы, фонарик может быть лучшим другом человека. Как правило, он делает то, для чего создан; помогает осветить путь сквозь темноту. Его бонус вычитают из любого штрафа, основанного на темноте, и добавляют к любым ходам для поиска в темноте.

Хороший фонарик может в крайнем случае служить дубинкой. Также он может ослепить какого-нибудь несчастного. Ход Ловкостью + Атлетикой, минус Защита противника может направить луч туда, куда надо. Игрок Жертвы может совершить соревновательный ход на Выносливость. Если очки вашего персонажа больше, чем жертвы, она ослеплена на один ход. Жертвы с обостренными чувствами слепнут на два хода.

Химический фонарь

Бонус +2, Прочность 1, Размер 1, Структура 1, Доступность •

Эффект: Химический фонарь – это смесь двух жидкостей, может осветить небольшое пространство. Большинство покупных работают около двух часов, полицейские и другие профессиональные – до 12 часов. Поскольку это маленькие, плотно закрытые емкости, они служат дополнительным преимуществом под водой или под дождем. Функционально, они работают так же, как фонарик. Однако, их нельзя использовать, чтобы ослепить цель, так как их мягкий свет гораздо менее резкий, чем луч фонарика. Их также очень удобно носить, что может служить стратегическим преимуществом для группы людей, работающих в условиях низкой освещенности. Ни один не потеряется, пока у него есть светящаяся неоновая палочка на поясе.

GPS -трекер

Бонус +3, Прочность 2, Размер 2, Структура 2, Доступность ••

Эффект: С появлением современного сотового телефона у большинства людей есть личное устройство GPS в любое удобное время. С небольшим ноу-хау, а также доступом к чьему-то телефону, ваш персонаж может отслеживать каждое их движение (кроме как в пещерах, туннелях или канализационных системах). Некоторые персонажи могут пользоваться GPS в случае, если один из группы теряется, или если они должны следовать за кем-то без предупреждения. Подложить телефон кому-либо – отличный способ проследить за этим человеком.

Отслеживающий пароли софт

Бонус +2, Прочность Н/О, Размер Н/О, Структура Н/О, Доступность ••

Эффект: Это программное обеспечение создано для одной цели – собирать пароли. Как правило, оно работает в паре с программами, которые отсылают собранные данные. Самое сложное для взломщика в данном случае – установить программу. Email жульничество – ненадежный способ, чтобы добраться до отдельного компьютера, но может сработать в крупной организации. Флешка очень эффективна, но требует прямого физического контакта. Бонус данного софта относится к попыткам проникнуть в систему или найти важные данные.

Люминол

Бонус +2, Прочность 0, Размер 1, Структура 1, Доступность •

Эффект: Люминол – это химическое вещество, которое реагирует на определенные металлы, покрытые человеческой кровью или другими органическими жидкостями. Реакция вызывает слабое неоновое свечение, видимое в темноте, примерно на полминуты. Люминол выпускается в аэрозолях, обнаруживает даже слабые следы после тщательной уборки. Кроме определения точного места преступления, люминол помогает выслеживать

раненого человека или животное. Бонус люминола добавляется к любому ходу, направленному на выявление следов, или обследованию места преступления.

Многофункциональный нож

Бонус +1, Прочность 3, Размер 1, Структура 4, Доступность •

Эффект: Иногда персонаж не может носить с собой набор инструментов, в таких случаях, спасением становится многофункциональный нож (самые знаменитые – швейцарские). От распилки до резки проводов, от открывания бутылок до спиливания серийных номеров – швейцарский нож полезен во многих ситуациях. Швейцарский нож добавляет бонус ко многим действиям на Ремесло и, что важнее, позволяет совершить ходы, для которых нет подходящей экипировки. Нож может служить оружием, принося 0 летального урона, но это налагает штраф в 1 кубик на удар.

Персональный компьютер

Бонус от +1 до +4, Прочность 2, Размер 3, Структура 2, Доступность от • до ••••

Эффект: В развитом мире почти в каждом доме есть компьютер. Они различаются размером, функциональностью и ценой, от старых моделей, которые едва могут выходить в интернет, но суперсовременных машин, которые могут обрабатывать гигабайты данных за секунду. Сегодня жизнь многих людей крутится вокруг компьютеров, у некоторых людей вся карьера и личная жизнь существует только в цифровом пространстве. Доступность компьютера определяет его бонус.

Смартфоны

Бонус от +1 до +2, Прочность 2, Размер 1, Структура 1, Доступность от • до •••

Эффект: Сами по себе, смартфоны могут звонить, отправлять смс и емейлы, фотографировать, хранить контакты, календарь и выходить в сеть. С дополнительными приложениями смартфоны становятся универсальным инструментом эры электроники. Хотя они и не могут сравниться с компьютером по мощности, продвинутые смартфоны способны практически на всё то, что делают полноценные устройства. Также многие приложения копируют популярные гаджеты, например, GPS-трекер, распознавание лица, фотоаппарат и транскрипция текста. В них помещаются целые библиотеки с поиском по любым словам и навигаторы по незнакомым городам. Кроме того, часто недооценивают ценность простых расслабляющих игр.

Спецэффекты

Бонус +2, Прочность 2, Размер 5, Структура 3, Доступность •••

Эффект: Спецэффекты – это обобщенный термин для трюков и выступлений уличных фокусников и волшебников в парках и торговых центрах. Персонаж может использовать их для отвлечения внимания или для защиты. Например, иллюзия Призрака несложно выполняется с помощью простых инструментов. Вам понадобится большое зеркало и прозрачное стекло, модель и источник света. Проекция отражения модели создаст впечатление реального призрака.

В дополнение к бонусу, спецэффекты, как правило, могут одурачить зрителей. Когда наблюдатель отвлечен трюком, он не тратит силы на подозрения. Это может помочь выиграть время или завести зрителя в ловушку.

Экипировка для наблюдения

Бонус +2, Прочность 2, Размер 2, Структура 2, Доступность •••

Эффект: Стандартное оборудование для наблюдения, как правило, состоит из датчиков движения, камер и мониторов. Продвинутое модели могут включать инфракрасные тепловых датчики, барометрические сканеры, или еще более сложные детали. В любом случае, смысл наблюдения – следить, выявлять и иным образом отслеживать, кто посещает или покидает место. Часто, это также означает охрану запретных зон. Если кто-то знает об оборудовании и активно избегает его, он соревнуется с помощью Ловкости + Маскировки против Интеллекта + Компьютера наблюдателей. (либо Интеллекта + Ремесла, для цифровых и аналоговых систем соответственно). Наблюдатель может воспользоваться бонусом своей экипировки. Если нарушитель выкидывает больше успехов, он остаётся незамеченным. В ином случае, он попадает на запись.

Спасательное снаряжение

Бонус +1 или +2, Прочность 2, Размер 2 или 3, Структура 3, Доступность • или •••

Эффект: Спасательное снаряжение – широкий термин для различных комплектов экипировки, необходимых для выживания в суровых условиях. Это может включать палатки, консервы, продукты питания, дождевики, спальные мешки, стерильную воду, или любые вещи, которые люди могут использовать для выживания в мире за пределами их теплых домов. Они бывают двух уровней: базового и продвинутого. Базовый уровень добавляет +1 и отнимает очко от уровня опасности окружения (см. Экстремальные условия, стр.184), продвинутый же добавляет +2 бонуса и отнимает 2 очка от уровня окружения. Это не действует с окружающей средой уровня 4. Базовый набор для выживания может помочь в большинстве видов местности, но продвинутый, как правило, соответствует только одному типу окружения.

Тальк

Бонус +2, Прочность Н/О, Размер 1, Структура Н/О, Доступность •

Эффект: Тальк может предохранять попу младенца от опрелостей, но также может показать присутствие того, что не видимо обычному глазу, обнаружить следы взлома, если нанести его на вход. Если персонажа осыпали тальком, ему нужно пять успехов в Ловкости + Силе, чтобы ускользнуть, не оставив следов. Меньшее количество успехов только скроет очертания ног и рук. Некоторые детективы с паранормальными способностями используют тальк, чтобы общаться с призраками и другими невидимыми сущностями.

Ультрафиолетовые чернила

Бонус +2, Прочность 1, Размер 1, Структура 2, Доступность •

Эффект: Ультрафиолетовые (или невидимые) чернила – отличный способ оставить сообщение на видном месте. Поскольку невооруженным глазом чернила не видно, можно оставлять сообщения только тем, кто знает. Кроме того, можно передавать секретную информацию на самых обычных поверхностях. Если за кем-то следят недоброжелатели, сообщение невидимыми чернилами на выброшенном журнале гораздо легче передать чем, скажем, подозрительное письмо, подsunутое под дверь. Если вам нужно пометить место тайника, что может быть лучше, чем то, что никто не увидит?

Физическая экипировка

Физические инструменты требуют наличия Физических Навыков. Это часто означает использование простых и сложных механизмов, чтобы сделать что-то легче, либо простые уловки для повышения эффективности врожденных талантов персонажа.

Таран

Бонус +4, Прочность 3, Размер 4, Структура 8, Доступность ••

Эффект: Цель тарана – выбивать двери и другие заграждения прямым нацеленным ударом. Для тарана нужно совместное действие (см. Мир Тьмы: Книга Правил, стр. 134), как минимум четырех игроков. Главный игрок добавляет бонус тарана к его ходу. Таран игнорирует два очка прочности препятствия.

Медвежий капкан

Бонус +2, Прочность 3, Размер 2, Структура 5, Доступность ••

Эффект: Медвежий капкан – это большое металлическое сооружение, похожее на острые челюсти. Когда человек или крупное животное наступает в него, он захлопывается на ноге. Благодаря острым зубцам капкан приводит к обильному кровотечению или даже сломанным костям.

Медвежий капкан приносит урон третьего уровня и игнорирует два очка Защиты или Прочности. Персонаж, попавший в капкан, может попытаться вырваться мгновенным действием. Для этого требуется Сила + Выносливость, тогда как капкан отнимает один кубик от хода на боль, которая отвлекает, и на силу самого капкана. Неудача в попытке убежать добавляет очко к летальному урону, так как зубцы впиваются сильнее. Существа без противопоставленного большого пальца на руках не могут выбраться никаким способом, кроме как отгрызя конечность.

Любой ход на сокрытие капкана штрафует по количеству его бонусов – поскольку их сложно спрятать из-за их формы и веса.

Проволочные ежи

Бонус +2, Прочность 2, Размер 2, Структура 3, Доступность ••

Эффект: Ежи – это маленькие, заостренные кусочки металла, соединенные таким образом, чтобы один всегда смотрел вверх. Таким образом, пройти или проехать через них сложно и болезненно. Часто только их достаточно, чтобы перегородить дверной проем или узкий коридор. Движение сквозь ежи приносит 1 очко летального урона. Ежи игнорируют очко брони или прочности. Чтобы преодолеть их без урона, нужен ход на Ловкость + Атлетику со штрафом в размере бонуса ежей. Персонаж может двигаться только на половине своей Скорости (округляя до меньшего), чтобы не пораниться. Персонаж может спрятать ежи, но это непросто – требуется ход на Сообразительность + Изворотливость – 3, и бонус ежей не прибавляется к этому ходу.

Камуфляжная одежда

Бонус +2, Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Доступность ••

Эффект: Камуфляж позволяет слиться с окружением достаточно, чтобы нетренированный глаз не заметил вас. Эффективный камуфляж должен соответствовать обстановке – зеленый и коричневый для леса, серые тона для города. Хороший камуфляж добавляет бонусы к ходам на маскировку.

Альпинистское снаряжение

Бонус +2, Прочность 3, Размер 2, Структура 3, Доступность ••

Эффект: это снаряжение включает канаты, стяжки, карабины, крючки и другие инструменты для взбирания куда-либо.

Служит двум целям – во-первых, добавляют бонусные кубики к обычной Силе + Атлетике для ходов с целью взобраться куда-то. Во-вторых, при правильном применении (ход на Сообразительность + Атлетику) не даёт персонажу упасть больше, чем на три метра за один раз.

Лом

Бонус +2, Прочность 3, Размер 2, Структура 4, Доступность •

Эффект: Лом – это изогнутый кусок металла, используется, чтобы открыть грузовые машины, заевшие двери, и другие вещи, которые нормальный человек не смог бы открыть вручную. Его можно добавить к любому ходу, в котором требуется применить рычаг. Если то, что вы пытались поддеть ломом, открыто, это позволяет вашему персонажу игнорировать два очка Прочности препятствия. Кроме того, лом можно использовать как оружие (см. стр. 180)

Глушитель

Бонус +2, Прочность 2, Размер 1, Структура 2, Доступность ••

Эффект: Глушитель получил известность благодаря кино. Это цилиндр, надеваемый на конец ствола оружия, что делает звук тише и мягче. Глушитель обладает и другими полезными свойствами, но два главных из них – точность на короткие дистанции и скрытность.

Увеличение точности: С глушителем пуля проходит сквозь более длинный ствол, и количество горячих газов, которые могут повлиять на траекторию, снижается. С точки зрения игры, урон глушителя оценивается в 1 очко благодаря беззвучности выстрела, и добавляет 2 кубика к атаке на короткие дистанции.

Скрывает местоположение: Звук резко меняется, до такой степени, что многие люди не узнают звук выстрела, и часто невозможно определить место, откуда раздался этот звук. Вспышка также меняется благодаря глушителю, помогая скрыть позицию стрелявшего. Персонаж, который пытается определить место выстрела, должен сделать ход на Сообразительность + Огнестрельное оружие – 2. Любой персонаж, который ищет стрелявшего, получает –2 кубика штрафа.

Противогаз

Бонус +5, Прочность 1, Размер 2, Структура 3, Доступность ••

Эффект: Противогаз – это приспособление, надеваемое на лицо и защищающее от вредных химикатов в воздухе. С работающим противогазом персонаж может не обращать внимания на слабые токсины сколько угодно времени, тогда как другие персонажи получают урон или должны кидать кости, чтобы оставаться в сознании. Сильные токсины также могут потребовать бросков. Противогаз добавляет пять кубиков к этим броскам.

Наручники

Бонус +2, Прочность 4, Размер 1, Структура 4, Доступность •

Эффект: Пара прочных наручников может удержать даже очень сильного человека.

Надевание наручников на сопротивляющегося противника – это дополнительная опция в схватке. Выбросите кости на Силу + Драку – Силу противника. Успех означает, что вам удалось надеть наручники.

Высвободиться из правильно надетых наручников можно, если выкинуть Силу + Выносливость – 4. Каждый успех уменьшает Структуру наручников на 1. Наручники со Структурой 0 открываются. Каждая попытка выбраться наносит 1 очко ударного урона. Персонаж может также попытаться вывернуть руки из наручников. Это требует броска на Ловкость + Атлетику – 4. Успех позволяет освободиться с 1 очком ударного урона, так как большой палец вывернут из сустава. Любые действия на ловкость рук в наручниках лишаются -4 кубиков штрафа; если руки скованы спереди, -2 кубика.

Многие полицейские подразделения и охранные компании предпочитают пластиковые стяжки вместо наручников. Хотя они слегка менее прочные (Прочность 3), они налагают штраф в – 5 кубиков, если руки сзади, - 3, если спереди, потому что сильнее стягивают запястья. Кроме того, их можно перерезать.

Набор отмычек

Бонус +2, Прочность 2, Размер 2, Структура 2, Доступность ••

Эффект: Набор состоит из отмычек, инструментов для открывания дверей и тому подобного. Хороший набор можно применить в широком диапазоне ситуаций. С таким набором и хотя бы одной точкой в Воровстве, персонаж может вскрыть замок, не бросая кости, если время не важно. Если время важно, на ходы на Ловкость + Воровство налагается штраф в – 1 кубик. При Доступности •, персонаж может пользоваться переносным набором для взлома замков. У него Размер 1, Структура 1, и его намного легче спрятать. Однако, он даёт только +1 бонус и не подходит для действия без бросков костей, если на самом деле не включает нужную отмычку.

Набор работает только для механических замков. Цифровые замки требуют более специфичных хакерских навыков и угадывания кодов. Персонаж может обладать набором для вскрытия цифровых замков с Доступностью •••, но он будет работать только с одним типом замков. Цифровые наборы могут быть Размера 2 или размера 1, если они представляют собой приложение на ноутбуке или смартфоне.

Мейс (перцовый аэрозоль)

Бонус +1, Прочность 2, Размер 1, Структура 1, Доступность •

Эффект: Перцовый баллончик – это смесь химикатов в маленьком баллончике, предназначен для спасения в опасных ситуациях. Жители городов используют эти аэрозоли для самозащиты; полиция пользуется ими, чтобы утихомирить преступников. Использование перцового баллончика требует Ловкости + Атлетики, или Ловкости + Огнестрельного оружия. Каждый ярд меняет дистанцию, то есть, один ярд – это короткая дистанция, два – средняя, три – длинная. Противник может использовать свою Защиту при обычной погоде, но к ходу прибавляется бонусный кубик. После первой атаки жертва теряет ориентацию и на все его действия налагается штраф -5 кубиков. Этот штраф может уменьшиться на 1 кубик за ход, если персонаж промывает глаза водой. Покупные аэрозоли полностью смываются водой за один ход.

Веревка

Бонус +1, Прочность 2, Размер 3, Структура 2, Доступность •

Эффект: Веревка – один из самых старых инструментов, известных человечеству. Её никогда не перестают использовать из-за её простоты и эффективности. Хорошая веревка добавляет кубик бонуса к соответствующим ходам на Ремесло и везде, где она может использоваться. Как связывающий материал, она сопротивляется разрушению с Прочностью (или Силой) равной очкам Ремесла игрока, за счёт накопительного эффекта прочных узлов.

Если применяется Специализация, это добавляет одно очко к Ремеслу игрока. Некоторые дознаватели, любители шибари, и бойскауты – большие специалисты в завязывании узлов – могут связать объекты так, что они будут полностью недвижимы.

Электрошокер

Бонус 0, Прочность 2, Размер 1, Структура 2, Доступность •, •• или •••

Эффект: Электрошокер – устройство, предназначенное для того, чтобы ударить током нападавшего на вас. Как средство защиты позволяет жертве убежать и позвать на помощь.

Как оружие – приводит жертву в несопротивляющееся состояние, и её можно связать или сделать что-то хуже.

Эти устройства бывают двух видов (ручные и дальнего боя) и с тремя уровнями интенсивности (1-3, что соответствует их Доступности). У ручной модели есть открытые контакты на краю, и её можно использовать пятьдесят раз на одном заряде батареи.

Устройство дальнего боя стреляет маленькими присосками на длинных проводах – до пятнадцати метров. Поскольку электрошокер дальнего боя имеет такую же батарею, в нём используется картридж со сжатым воздухом, который нужно менять после каждого выстрела.

Использование портативного электрошока требует Ловкости + Холодного оружия, со штрафом, равным защите жертвы. Модель для дальнего боя использует Ловкость + Огнестрельное оружие, и также штраф в размере защиты жертвы. При удачном выстреле, жертва получает одно очко летального урона. Число успехов отнимает равное число кубиков от следующего хода жертвы. При использовании оружия дальнего боя дротик остаётся в теле жертвы и добавляет три успеха автоматически к каждому ходу. Их можно вытащить с помощью Силы + Выносливости. При использовании ручной версии атакующий может попытаться преодолеть шок, что требует Силу + Холодного оружия, со штрафом, равным самому большому значению Силы противника или его защиты. После того, как накопленные успехи превышают Размер жертвы, жертва падает, неспособная на нервно-мышечную деятельность. Шок длится (10-Выносливость жертвы) ходов.

Социальная экипировка

Социальные действия совершаются между людьми. Социальная экипировка предлагает инструменты для воздействия, давления и манипуляции.

Наличные

Бонус от +1 до +5, Прочность 1, Размер 2, Структура 1, Доступность от • до •••••

Эффект: Это обозначение для пачки наличных, кошелька, номера оффшорного счёта или любой другой суммы денег. Это не может быть отражено в Ресурсах, если это не регулярный доход. Однако, они могут быть израсходованы, чтобы получить бонус, равный его

доступности на любом социальном ходу, где может пригодиться взятка. Кроме того, они могут быть израсходованы, что купить один предмет равной по Доступности. Для более сложных применений, считайте их за единовременное поступление месячного Ресурса.

Переодевание

Бонус от +1 до +3, Прочность 1, Размер 3, Структура 2, Доступность от • до •••

Эффект: Удачная одежда всегда помогает вписаться в незнакомую группу, или быть незаметным в толпе, где вы не должны быть. Если вы одеты по ситуации, для того, чтобы вписаться в компанию, вам не нужно бросать кости. Любые ходы на обнаружение незнакомца идут со штрафом, равным бонусу Переодевания; переодетый персонаж также получает бонусы, чтобы оставаться неузнанным и/или незамеченным.

Используя Переодевание, персонаж может имитировать первую точку в любой Социальной Заслуге, которая нужна для сцены. Например, если у вас красивый костюм, это не сделает вас богатым, но это поможет вам получить выпивку в баре по несуществующему чеку, что означает Ресурсы •. Это требует Самообладания + Изворотливости, чтобы делать вид, что вас все знают, против Сообразительности + Изворотливости наблюдателей. Бонус за Переодевание получает обманщик, но он никак не влияет на наблюдателя.

Мода

Бонус от +1 до +3, Прочность 1, Размер 2, Структура 1, Доступность от • до •••••

Эффект: Никогда не недооценивайте эффект высокой моды. Как и Переодевание, модная одежда позволяет персонажу вписаться. Однако, цель модной одежды – привлекать внимание, а не сливаться с толпой. В противоположность анонимности, мода означает быть заметным. Обратите внимание, что модная одежда должна подходить к обстановке. Панк-шик не смотрится на приеме у Сенатора. Если вы неуместно одеты, на все ходы на Социальные Навыки налагается штраф в размере бонуса. Бонус за Моду равен половине Доступности, округлив до большего.

Услуги

Кроме тщательно описанной в этой главе экипировки, персонажи могут обратиться за услугами и к другим персонажам. Ниже приведен список того, что они могут приобрести. У каждой услуги есть значение Доступности, работающее аналогичной прочей экипировке. Это также может послужить основанием для расчета того, как конкретные уровни Союзников, Статуса и прочих Социальных Преимуществ могут помочь. Большинство Услуг разделены по Навыкам, отражающим их обычное использование. Также для большинства указан бонус в костях. Считайте, что большинство услуг оказываются сроком на неделю за уровень Доступности. Поднимите Доступность на один, чтобы заменить срок с недели на день.

Заметьте, что некоторые перечисленные услуги могут быть незаконными и доступ к ним следует ограничить наличием подходящих Преимуществ. Во многих случаях незаконные услуги могут предложить лишь незначительный бонус костей. Их настоящее преимущество в том, что они не связаны с законными властями.

Услуга	Доступност	Бонус	Услуга	Доступност	Бонус к
--------	------------	-------	--------	------------	---------

	Ь	К КОСТЯМ		Ь	КОСТЯМ
Образование			Атлетика		
Консультация историка-специалиста	***	+3	Медитативная помощь	***	+2
Помощь студентов в исследовании	**	+2	Личный тренер	***	+3
Перевод с мёртвого языка	***	+2	Организовать атлетическое соревнование	****	+4
Компьютер			Рукопашный бой		
Кастомное приложение для телефона	***	+2	Договорить о подпольном боксерском ринге	***	+2
Обработка изображения	**	+3	Телохранитель	***	+3
Графический дизайн/подделка	**	+2	Уроки самообороны	*	+1
Ремесло			Вождение		
Реставрация старинных вещей	***	+2	Шофёр	**	+2
Починка автомобиля	**	+3	Трюковое представление/имитация аварии	***	+3
Кастомные модификации	***	+2	Найм туристического автобуса	****	+2
Расследование			Огнестрельное оружие		
Консультация по уликам	***	+3	Починка старинного оружия	***	+2
Розыскная фотография	***	+2	Прикрытие огнем от банды	***	+3
Частный сыщик/проверка прошлого	**	+2	Достать украденноеу военных оружие	****	+2
Медицина			Кража		
Подпольная хирургия	****	+3	Проникновение со взломом	***	+2
Экспертное медицинское освидетельствование	****	+2	Консультация по безопасности	***	+2
Срочная пластическая операция	****	+2	Украсть охраняемую реликвию	****	+3
Окультизм			Скрытность		
Консультант по	****	+3	Стратегическое	***	+3

эзотерике/провидец			отвлечение		
Экзорцист	***	+2	Проследить за подозреваемым	***	+2
Защитный амулеты	****	+1	Направленный вандализм	**	+2
Политика			Выживание		
Ассистент для кампании	***	+3	Разделка и вяление животного	***	+1
Перерезать красную ленточку (читай: взятка)	***	+2	Проводник	**	+3
Полит-пиарщик	***	+2	Защитить от погоды убежище	**	+2
Наука			Холодное оружие		
Проверка на достоверность	**	+3	Правильно изготовленный меч	***	+2
Скрыть или фальсифицировать исследования	***	+2	Обследовать раны от неизвестного оружия	***	+2
Доступ к лаборатории	**	+2	Обучение устаревшему военному искусству	***	+2
Знание животных			Убеждение		
Купить дрессированное животное	***	+2	Адвокат защиты	***	+3
Опознать помет животного	**	+1	Переговорщик по освобождению заложников	****	+3
Исключить естественные причины смерти	***	+2	Пикапер	***	+2
Эмпатия			Коммуникабельность		
Допрос "хорошим копом"	***	+2	Банкет	*** или ****	+1 или +2
Нейтральный арбитр	***	+2	Поставить речь	***	+1
Сессия терапии	**	+1	Эскорт	***	+2
Экспрессия			Знание улиц		
Подделка документов	***	+3	Устроить уличную или рейв-вечеринку	***	+2
Литературный негр	**	+2	Доступ к чёрному рынку	**	+2
Мотивационная речь	***	+1	Найти вписку	**	+1
			Провести контрабанду	***	+1

Запугивание			Обман		
Противоопросная тренировка	****	+3	Непрофессиональный актер или актриса	**	+2
Допрос "плохим копом"	***	+2	Лохотрон	***	+2
Лечение депрограммированием	***	+2	Подставной игрок	***	+2

Состояния

Условия представляют собой способы, которыми история может повлиять на вашего персонажа, и что он может сделать, чтобы преодолеть эти события.

Игроки не покупают Условия, события в игре влияют на них, и они остаются, пока решения определенных критериев не поменяются. Персонаж не может иметь больше одной вариации одного условия, если только каждое не применяется к разным вещам – например, вы можете быть под Иллюзией, что пауки ползают под вашей кожей и что ваши друзья пытаются вас убить. И вы должны решать каждую проблему отдельно.

Персонажи могут получить Условие как результат различных факторов. Дисциплины включают в себя множество Условий, большинство из них неблагоприятные. Игрок может также решить взять Условие, подходящее к ситуации – как результат исключительного успеха; кроме того, переломный момент может стать причиной Условия. Иногда Рассказчик может включать Условия, основанные на обстоятельствах истории. Список решений для каждого Условия – это стандартный способ закончить его действие; также другие действия тоже могут решить проблему, если они логическим образом заканчивают действие Условия.

Обсудите вместе с Рассказчиком то, как Условие может заканчиваться. Когда ваш персонаж разбирается с Условием, возьмите Паузу. Если Условие имеет естественное ограничение по времени, и затем оно исчезает, не берите Паузу – просто подождите, пока пройдет время Условия.

Некоторые Условия обозначены как Постоянные. Эти Условия, как правило, длятся долго, и могут быть устранены только серьезным усилием.

Один раз за игровую сессию персонаж может взять Паузу на Постоянное Условие, влияющее на его жизнь.

Импровизированные состояния

Рассказчикам не стоит ограничиваться списком Состояний в Приложении (стр. 301). Грубо говоря, состояние, как правило, включает модификацию от -2 до +2 кубика на определенные типы действий, или на любое действие, совершенное с определенной мотивацией.

Состояние проходит, когда персонаж сделал что-то значительное, или когда он действует нестандартно. Примеры Состояний ниже в этой книге указаны с примерами того, как их разрешить, но вы также можете снять Состояния другими действиями, подходящими к истории.

Если игра буксует, пока вы ищете нужное Состояние, просто импровизируйте и поддерживайте темп игры.

Длительные состояния

Состояния разработаны в качестве напоминания, что у событий, произошедших ранее в истории, есть последствия. Тут работает правило Чехова – если в первом акте на стене висит ружье, в третьем оно должно выстрелить. Но игры с повествованием – сложная вещь, и иногда сюжетную линию, касающуюся Состояния, стоит убрать, чтобы не портить историю.

Например, некоторые эмоциональные состояния могут уже не подходить к игре, потому что прошло много времени, или могут вызвать конфликт с персонажем, на которого вам уже плевать. В этих случаях совершенно нормально не считать Состояние действующим. Мы рекомендуем взять Паузу, но решать Рассказчику.

Мы рекомендуем делать это не очень часто, но основное правило игры:

Если Состояние больше не подходит, просто забудьте о нём.

Нет церкви в диких землях (часть V)

Эди

Нас предупредил Джеф. После того, как мы наткнулись на пыльную гору, но до того, как мы осознали, что нам придется на неё взобраться. Церковь была новой, но служители были достаточно подозрительными, чтобы задавать нам неудобные вопросы о том, насколько тут активная ночная жизнь. Лучшее место, чтобы затаиться на пару ночей в этой гостеприимной деревеньке, пока кто-нибудь не появился на нашем пороге с листовками о слове Божьем. В первую ночь было так тихо, что даже странно. Пара ящериц терпеливо ждала снаружи нашего шикарного мотеля "Приют на час", издавая свои странные звуки и вызывая мурашки на моём затылке. Наши наблюдатели, казалось, почувствовали облегчение, когда мы подъехали, хотя обычно Кэти пугает всех до смерти. Город был мертв, пока Джеф ехал через него. Ни звука, кроме его двигателя, ни света, кроме как в церкви. Только мили пыльной молчаливой дороги, освещенные только глазами толстых сонных сов, живущих на крыше каждого дома.

Вторая ночь, другое время; всё выглядит скорее скучно, чем страшно, даже нет желания поддерживать видимость беседы. Хозяин мотеля отказался от оплаты и сказал нам оставаться, сколько нужно. Мы, конечно, сразу съехали. Но у нас закончился бензин раньше, чем закончилась дорога, всегда в итоге приводящая к этому мотелю. Владелец вежливо не заметил, как мы вталкивали машину обратно на парковку, словно не видел, как мы уезжали с неё десять или пятнадцать раз, и вернулись в свою комнату. Парнишка (возможно, его сын) сидел на одной из кроватей, возился с биркой, и выглядел слишком усталым, чтобы бояться.

– Поужинав у Сестры Абигейл, вы должны спросить разрешения, прежде чем уехать, – он говорит немного невнятно, как если бы говорил дорогу к кафе в сотый раз. – Вы можете поговорить с ней напрямую на собрании Крови Агнца, она приходит на каждую еженедельную встречу. – Он слегка вздрогнул, выходя из оцепенения и словно только заметив, что мы тоже были там, – О, Господи, ребята! Вы не должны пытаться вот так просто уехать! Сестра может сильно разозлиться на вас, что вы ездите туда-сюда.

– Изумительно. Вы издеваетесь над нами, потому что мы потерялись в вашем жутком маленьком городе в жо... в захолустье мира! Отлично, чувак, чей нос я собираюсь сломать, – Кэти принимала истории о призраках немного слишком близко к сердцу. Хотя она проспала почти всю дорогу. Она не видела, как дорога просто растворяется под колесами, словно её там и не было, как на её месте появлялась высокая трава и пустыри.

Джеф был вежливее, но ненамного.

– Я не слушаюсь приказов! Если ваш князь хочет поговорить с нами, она прекрасно знает, где нас найти. А теперь расскажи мне о ней, и если тебе повезет, я не заставлю тебя тянуть машину на трассу зубами.

– Что ж, думаю, это началось, когда пастор Дэвид застрелил ту старую сову-сипуху, живущую в часовне. Когда он повесился на той же неделе, его сестра пришла в город, чтобы присмотреть за всеми нами.

Глава пятая: Парламент сов

“Если злые духи могли понять, что связаны они с человеком, и вместе с тем, если б были духи отдельно от него, и если бы они могли влиться во все члены его, они бы попытались уничтожить его тысячей способов; ибо они ненавидят человека смертельной ненавистью”.

— Дж. Шеридан Ле Фаню "Зелёный чай"

Они всегда были здесь.

С тех пор, как человечество начало бояться темноты, она была заражена теневыми созданиями, страстно желающими жить. Сородичи слышат истории о телах, прорывающих путь из могил, разрывающих плоть и жаждущих крови; и самые молодые и недалекие из них думают, что это истории об упырях или восставших, или испорченных Сородичей. Сородичи – единственные настоящие вампиры. Изверги, ворующие тела темные духи, не существуют. Эти Сородичи неправы. И если Стриксы когда-либо слышали такие мнения, они должны брать с них пример. Стриксы – двойники, тени и – по словам старых легенд Камарильи – родственники Сородичей. В то время, как вампиры – это люди, вырванные у смерти силой Обращения, испытывающие голод к крови как к их связи с исчезающей человечностью, Стриксы никогда не были людьми. Тени, сотканые из тьмы и вещей знаков, они крадут жизнь без посредника в виде крови, и усиливают свою теневую форму, становясь телесными, чтобы пережить физические ощущения. Они – чудовищные вампиры из легенд, в них нет ни капли Человечности, чтобы уравновесить Зверя. Стрикс – это холодное, чистое зло. Они жаждут жизни, которой никогда не имели, и ненавидят живых за то, что она у них есть. Они смотрят на Сородичей – таких же мертвых, но притворяющихся людьми – как на искаженную версию, тех, кого нужно избавить от человечности.

Стриксы воплощают себя в мертвых телах.

Сородичи – и есть мертвые тела.

Птицы Судьбы

В своём естественном облики Стриксы похожи на тени, напоминающие сов, стягивающие все тени, независимо от присутствия света. Они сохраняют форму только когда неподвижно сидят, высматривая добычу. В движении Стриксы наполовину летят, наполовину плывут, размытым облаком, вызывающим нервную дрожь. Если ему так удобнее, Стрикс может изменить форму и просочиться сквозь самую маленькую щель, снова превратившись в сову, как только появится достаточно места. Стриксы – вампиры, как и Сородичи. Они питаются живыми, вытягивая дыхание жертв и Витэ. Некоторые предпочитают спящих жертв, но Стриксы могут и обездвижить жертву перед нападением. Легенды Сородичей гласят, что Стриксы размножаются после битв и резни, питаются ранеными и умирающими. Не имея физической формы, они только посмеются над ранами, которые заставляют вампиров впадать в торпор. Удары, брошенные предметы и оружие проходят сквозь них, но и у Стриксов есть свои слабости. Совы так же, как и Сородичи, боятся огня и солнца, что восходит к их общему прошлому, но два великих проклятия не сжигает Стриксов. Вместо этого огонь и солнечный свет становятся непреодолимыми барьерами, заставляя Стриксов прятаться в темноте. У каждого Стрикса есть дополнительные проклятия, которые ослабляют их, как солнечный свет, или причиняют раны.

Стриксы завидуют всем аспектам жизни, и страшно ненавидят всех живых существ за их жизненную силу. Они крадут Витэ, когда питаются, но многие хотят пойти дальше. Некоторые хотят попробовать то, что им недоступно – есть, трахаться, драться, чувствовать боль. Кто-то хочет наказать живых, вырвав их из уютного существования. Другие – показать Сородичам, что между ними нет никакой разницы. Самые сильные Стриксы могут становиться твердыми, материальными, принимать форму – но они все равно сделаны из теней и украденной жизни, хотя это не мешает их когтям и клювам разрывать плоть.

Большинство из них, желающих воплотиться, делают то, что Стриксы любят делать больше всего. Они крадут.

Стриксы садятся на тело, как если бы хотели питаться живой жертвой. Но вместо того, чтобы высасывать дыхание, Сова вдыхает себя внутрь, в рот и нос, вниз по горлу и дальше вглубь. Он устраивается, его наполовину-дымная сущность встраивается в кости и плоть. И он открывает свои новые глаза.

Завладев телом, он может воспользоваться всеми плотскими удовольствиями. Если он умеет, он может даже высасывать жизнь из других; но большинство предпочитают пользоваться телом в более жестокой и кровавой манере. Завладевшие телами Стриксы рвут и поглощают тела жертв, и почти не замечают Витэ в исступленной радости от того, что они делают. Другие, более спокойные Стриксы питаются как вампиры, кровью. Им не хватает вампирских клыков для Поцелуя, так что они получают кровь другими, более очевидными способами.

К несчастью для Сородичей, Стриксам не мешает тот факт, что некоторое тела в Мире Тьмы ходят после смерти. Другие вампиры – это идеальные тела для Стриксов – их тела не разлагаются, у них более эффективный способ питания, они сильнее и наполнены Витэ, которую Стриксы могут использовать. Они заслуживают этого, поддерживая их жалкий Маскарад и – особенно – отрицая родство со Стриксами. Не каждые уголья подвергаются атакам Стриксов, и хотя Какофония предупреждает о желтоглазых демонах, не все Сородичи даже знают, что Немезида действительно существует. Те, кто рассказывают

страшные истории о нападениях Стриксов, о голодных мертвых неистовых монстрах, проносящихся через города, пугают Сородичей и заставляют их ещё более отчаянно защищать Маскарад. Более осведомленные Сородичи знают, что эти сумасшедшие жестокие Стриксы – в меньшинстве, и большинство Птиц Судьбы спокойны в присутствии живых и тех, кто ими притворяется. Ненависть Сов холодна, хоть они и не отказываются от безумия Сородичей. Они овладевают Сородичами и вызывают Танец со Смертью, разрушая их планы и общество, за которое Сородичи так цепляются. Но тем не менее, Стриксы редки. Паранойя некоторых Сородичей заставляет их обвинять всех противников в том, что они Стриксы, но на самом деле Совы намного реже собираются вместе. Даже новички вампиры знают два верных способа вычислить Стрикса – аккуратный и жестокий. Аккуратный – это глаза. Когда свет падает на их глаза, они отсвечивают желтым, не важно, в какой форме находится Стрикс. Жестокий способ – это солнечный свет. Если телом завладели, душа Сородича дремлет, так что на тело действуют только проклятия Стрикса, а не Сородича, чьё лицо он носит. Огонь всё равно обжигает, так же, как он обжигает любое тело, но вампир, который может ходить под солнцем невредимым – это только Стрикс. Когда его раскрыли, или просто серьезно подозревают, Сородичи знают один способ убить Стрикса. Если тело, которым он завладел, полностью разрушено, и окружено одним из проклятий Стрикса, ему некуда бежать, и он умирает. Как правило, это означает сожжение. Только сожженное дотла тело, от которого не осталось ничего, может гарантировать, что Стрикс не сбежит. В отсутствие знающих вампиров, знакомых со способами борьбы со Стриксами, город, в который они приходят, превращается в место, полное отчаяния и паранойи. Сородичи ожидают, что Стриксы будут вести себя как вампиры, тогда как Птицы смеются над их смертельными проклятиями и относятся к Сородичам как к одноразовым марионеткам.

Мало-помалу, методом проб и ошибок, Сородичи иногда узнают эффективные способы борьбы и изгоняют Стриксов из своих владений. Выжившие передают эти истории и предупреждения через Какофонию.

Стриксы страдают от дополнительных проклятий из-за своего возраста, что немного похоже на проклятия древних Сородичей, и города, пережившие нападения Стриксов, стараются распространить эти знания. Многие молодые Сородичи спрашивают время от времени, почему легенды смертных содержат так много неточностей и слабостей вампиров, которыми они не обладают – кресты, бегущая вода, серебро, некоторые травы, пороги домов и многое другое. Некоторые из них распространили вампиры для поддержки Маскарада. Другие – это истории о древних Сородичах. Многие из них передаются через Какофонию. Эти легенды не описывают Сородичей – они описывают Стриксов; это отчаянные попытки захваченных городов предупредить других вампиров и дать им оружие против Немезид.

Некоторые Князья советуются с мудрецами Мехет, в надежде найти способ проще, с помощью Прорицания, например, но такого способа не существует – для Дисциплины Мехетов аура Стрикса и вампира, в которого он вселился, идентична ауре вампира, который совершил диablerи.

Многие мудрецы Мехет не любят слишком серьезно об этом задумываться.

Знаки Рока

Большинство Стриксов предпочитают уединение, они индивидуалисты, летают, охотятся и питаются в одиночестве. Тем не менее, иногда они работают вместе. Конклав

Стриков – называемый парламентом оккультистами из Сородичей – это предвестник гибели города. Вызваны ли они каким-то неоформленным чувством надвигающейся беды, как птицы, всегда находящие путь к гнезду, или они сами ответственны за это, но большое количество Стриков в одном месте всегда предшествует каким-то бедствиям.

Война, природные катастрофы, мор и чума приходят вслед за парламентом, пока оккультисты из Сородичей судорожно изучают отчёты и истории, пытаясь вычислить модель, которая вызывает их появление.

Ниже несколько историй, которые они рассказывают:

- В древнем Риме Стриками был уничтожен целый клан – в отместку за прегрешения, которые никто не мог вспомнить. Птицы Судьбы заполонили город, появившись из тьмы, вселяясь в одних вампиров и убивая других. Отчаявшись закончить этот ужас, другие Сородичи убили всех членов клана, не выясняя, вселились ли в них Стриксы или нет.

- В 1303 тела, зараженные Стриками, вышли из моря в Александрии, впоследствии прошли сильные землетрясения и цунами. Каким-то образом они знали, где найти убежища проклятых. Выжил – хоть и не сохранил рассудок – только один Сородич, и рассказал эту историю.

- В 1547 году, Московский Царь подвергся диаблери на людях – от своего собственного потомка и предполагаемого наследника. Потомок утверждал, что не помнит этого, и обладал внушительной поддержкой, так что мог стать Царем... но затем все они погибли в огне.

- В 1738 году сотни Стриков появились в южной Трансильвании, вместе с бубонной чумой, и карали любого Сородича, которого могли найти, за одну им известную вину. Это вызвало восьмилетнюю войну между птицами Судьбы и Румынскими Сородичами... в которой Сородичи победили. Большинство методов борьбы со Стриками в Европе и России основаны на этой войне, хотя её причина так и не была выяснена.

Родственные души

Стриксы умны и обладают речью – их голоса, когда они в Теневой форме, звучат прямо в голове тех, с кем они говорят, и иногда кто-то из Сородичей натывается на Сову, которая настроена поболтать.

Стриксы рассказывают истории о тесной связи сородичей и исторических событий. Они говорят, что научили первых Сородичей, как пережить Проклятье, сдерживать Зверя, пока они не смогут научиться справляться с инстинктом разорвать любого человека и выпить его досуха. Иногда Стриксы говорят, что они и есть те Звери, и что каждый Сородич носит внутри себя Стрикса – что ошибки вампира из-за его темной стороны вызваны Совой, что нашептывает ему советы, и что Обращение разрывает и разделяет внутреннего Стрикса, размывая его суть по родословной Сородичей, и снова воссоединиться он может только во время диаблери. Некоторые Стриксы говорят Сородичам, что само их существование – дар Стриков смертным каннибалам, жалким монстрам, и привидениям, которые хотели вернуться в физическую форму. Стрикам, кажется, плевать, как именно они связаны с Сородичами, но для них родство очевидно, и это выливается в ужасную жестокость, когда Сородичи отвергают их. Неважно, что говорит вампир, Стриксы считают Человечность предательством по отношению к ним. Они признают только самых низших Сородичей и упырей, и даже их с неохотой. В конце концов, даже лишенный человечности Сородич всё

же имеет физическую форму, силу, чтобы сломать шею и удовольствие от крови, текущей по его горлу, когда он питается – и ничего из этого он не заслуживает.

Темное прошлое

Откуда Стриксы появились? Они не знают. Птицы Судьбы существовали с тех пор, как люди зажгли свой первый огонь, надеясь отогнать тьму. Они не духи, ни не призраки, ни в коем случае не путайте. Легенды связывают их с источником вампиризма, с первым Сородичем, считают толчком к первому посмертному Обращению в вампира. И есть причины верить – как и Сородичи – что есть много видов существ со схожими чертами, а не один-единственный.

Это было очень, очень давно, и вопреки распространенному мифу, Стриксы никогда не исчезали. Они, возможно, прорвались в этот мир из другого в какую-то доисторическую ночь, но никто не помнит этого. Стриксы не старятся, но могут умереть, если они уничтожены, или если воспроизводят себя, и все Совы сейчас – такие же жители Мира Тьмы, как и Сородичи. Иногда старый и могущественный Стрикс просто разрывает себя на двух более мелких отдельных Сов. Иногда новые Стриксы просто появляются, вылетая из темных глубоких трещин самого мира, вылепляясь из боли от массовых убийств. Старые легенды потерянных Юлиев говорят, что основатель этого проклятого клана нашел путь в ужасное голодное место за пределами мира, где он заключил сделку с Совами, что его клан падет позже.

Это не важно. Стриксы – это форма тьмы за стенами пещеры, кошмары новообращенных вампиров, дымок, витающий над убийцами, и они существуют с незапамятных времен.

Игровая система

Стриксы подчиняются тем же правилам, что и другие эфемерные создания, но не совсем. Стриксы не эфемерны – их естественное состояние не в сумраке – и у них нет Уровня Сути, они не владеют Влиянием, и на них не распространяются проклятия эфемерных созданий. Тем не менее, сходство между духами, призраками и Совами присутствует, что открывает возможности для спекуляций среди Сородичей.

Теневые черты

Стриксы, к их бесконечной ярости, не живут, и не обладают физической формой, если не украдут её. Их разум, тело и душа неразделимы, как части одного тенеподобного существа. В терминах игры они представлены различными Чертами.

Сила Тени

Как и Сородичи, Стриксы обладают точками в Преимуществах, которые означают их сверхъестественные силы, и позволяют им достичь высокого уровня. Сородичи используют Силу Крови, но Стриksam не нужна кровь, чтобы получить Витэ. Их Преимущество называется **Сила Тени**, и точки означают количество других Черт.

Сила Тени принимает значение от одной до десяти точек, и определяет максимальный уровень в Атрибуте, которым может обладать Стрикс, сколько точек Атрибута у него есть,

сколько Смертельных Сил он может применить, и какую форму Воплощения может принять. Также оно определяет количество Витэ и сколько Витэ Стрикс может потратить за ход, точно так же, как Силу Крови может тратить Сородич. И наконец, Сила Тени определяет, сколько дополнительных проклятий есть у Стрикса.

В отличие от Сородичей, у Стриксов нет ограничений по питанию, связанных с ростом силы, даже если они в теле вампира. Старейшие легко и спокойно могут питаться животными или смертными – и насыщаться.

Стриксы используют свой уровень Силы Тени как черты Сверхъестественной Терпимости, и заменяют их на Силу Крови, когда используют Дисциплину или если они являются целью вампира, использующего что-то, что требует ответа.

Стрикс получает одну точку Силы Тени каждые 100 лет, и может повысить уровень только через диаблери – вселившись в вампира, который применяет Амарант на другом вампире, или питаясь и применяя диаблери на других Стриксах в теневой форме (см. стр.204). когда Сила Тени растёт, растут все связанные черты – Стрикс сразу получает новые точки атрибута, Смертельные Силы и Воплощение.

Стриксы не впадают в торпор, и не снижают свою Силу Тени, как Сородичи. Вместо этого Стрикс в любое время может сделать бросок на Силу Тени, и влить успехи в свою Силу Тени. Если Стрикс выигрывает на уровне Силы Тени 10, он должен повторить так, чтобы он получил очко, когда получит новую точку.

Витэ и Питание

Стрикс копит и использует Витэ почти как Сородич, с небольшими ключевыми различиями – они могут увеличить любой атрибут, а не только Физические, получая +2 бонуса на ход, потратив Витэ (максимум, даваемый Силой Тени, представляет собой постоянные точки, а не повышенные Витэ), и активируют свои Смертельные Силы. Им не нужно тратить Витэ, чтобы не спать днём (Стриксы не спят), даже в телах Сородичей. Когда они вселяются в другого, они могут тратить Витэ на лечение тела так же, как и Сородичи. Витэ в Теневой форме не содержит жизнь – Стрикс питается только гулями, когда он завладел телом вампира, но вселение Стрикса не превращает жертву в гуля.

Стрикс также может потратить три Витэ, чтобы восстановить очко Силы Воли – один раз за сцену.

Стрикс в Теневой форме и Стрикс с телом, использующий Силу Выпивания Дыхания, питаются напрямую жизненной силой жертвы. Стрикс садится лапами на рот жертвы (как правило, парализованной или без сознания) и кусает её, используя Силу + Драку. Вместо броска Питания, который используют Сородичи, Стриксы используют бросок Выпивания Дыхания.

Стрикс может питаться от другого Стрикса, сливаясь и силой перемешивая свои тени, в волнующем акте, напоминающем Амарант. Агрессор должен первым перемешаться с жертвой – считается как борьба – и затем оба Стрикса бросают кости, как будто они питаются, забирая Витэ друг у друга каждый ход, агрессор ходит первым. Если один их соперников теряет Витэ, он получает летальный урон. Если Стрикс ранит другого так сильно, что это грозит уничтожением, он может потратить Силу Воли или бросить Силы + Соппротивление, так же, как Сородич совершает диаблери (стр.101), разрушая жертву как только она достигнет число успехов, равное Силе Тени жертвы, и получая очко Силы Тени в процессе.

Воплощенный Стрикс питается иначе, это описано в разделе Воплощения. Даже воплотившись, Стриксы обладают иммунитетом к зависимости от крови и к Винкулуму.

Эффекты Силы Тени

Сила Тени	Максимум Атрибута	Точки Атрибута	Витэ/ На ход	Силы	Воплощения*	Проклятья**
1	5	4-6	10/1	3	Теневая форма	Солнце и огонь
2	5	7-10	11/2	4	Вселение в труп	Нет
3	5	7-10	12/3	4	Вселение в восставшего	+1
4	5	10-15	13/4	5	Вселение в Сородича	Нет
5	5	10-15	15/5	5	Вселение в живого	+1
6	6	13-18	20/6	6	Синтез	Нет
7	7	13-18	25/7	7	Материализация	+1
8	8	16-21	30/8	8	Войти в Сумрак	Нет
9	9	16-21	50/10	9	Прыжок в тень	+1
10	10	19-24	75/15	10	Тёмные места	Нет

* Стрикс может вселяться во все тела своего уровня Силы Тени, плюс те, что ниже по уровню

** У Стрикса есть все проклятья своего уровня Силы Тени, плюс те, что ниже по уровню. Стрикс с Силой Тени 7 обладает проклятьями огня и солнца, плюс 3 дополнительных.

Выпивая дыхание

Стриксы могут пользоваться этим, когда они "кусают" в схватке. Это забирает одну Витэ, и вызывает один летальный урон у соперника. При исключительном успехе Стрикс может забрать Витэ и вызвать урон в размере их Силы Тени или получить точку в навыке, который есть у жертвы.

Стрикс теряет свою Защиту и может не использовать никаких Смертельных Сил или Воплощений, пока делает ход на Выпивание дыхания. В отличие от Поцелуя, питание Стрикса не вызывает эйфории. Если жертва в сознании, она получает состояние Испуга.

Гули теряют Витэ, прежде чем получить урон. Стрикс не может пить дыхание восставших или вампиров, поскольку их Витэ связана с их кровью. Чтобы получить её, Стрикс должен найти материальную форму. Бездушная жертва не обладает Витэ – источник ее жизненной силы уже украден.

Обращение Воплощения

В очень редких случаях вампир может попытаться Обратить тело, которым пользуется Стрикс, причем может применить как обычное, так и посмертное Обращение. Это может сработать, однако не так, как рассчитывал Сородич – сам Стрикс остается невредимым. И поскольку он уже внутри тела, он сразу завладевает вампиром, даже если у него не хватает Силы Тени на то, чтобы это сделать.

По решению Рассказчика тело, освобожденное Стриксом, может быть подвергнуто посмертному Обращению.

Атрибуты и Навыки

У Стриков нет девяти Атрибутов, как у материальных персонажей, но используют упрощенный набор Сил, Точности и Сопротивления, который используют эфемерные сущности. Когда они захватывают тело, Стрикс используют свои собственные Атрибуты вместо Ментальных и Социальных Атрибутов, но используют Физические Атрибуты тела.

Сила описывает простую способность Стрикса существовать в мире. Её используют для всех ходов, которые требуют Интеллекта и Представительности. Вне тела она также используется вместо Силы.

Точность описывает, как умело Стрикс выражает свои желания с помощью точного контроля. Она используется для всех ходов, которые требуют Изворотливости или Манипулирования и, если вне тела, Ловкости.

Сопротивление описывает, насколько хорошо Стрикс реагирует на нападения. Оно используется для всех ходов, которые требуют Решимости, Самообладания и вне тела – Выносливости.

Все Стрикс начинают с двумя точками Драки, Атлетики и Оккультизма. Стрикс изучают навыки, впитывая их во время питания или читая мысли захваченного тела. Стрикс может достигать максимума в своем Атрибуте и Навыке, и Навык не может быть больше 5. Если Стрикс получает новый Навык, когда он уже достиг максимума, он может выбрать заменить одну из существующих точек.

Сила Воли

У Стрикса число точек Силы воли равно его Точности + Сопротивлению или десяти, смотря что меньше, и он может тратить их, чтобы увеличить сопротивляемость или усилить броски, как и другие персонажи.

Стрикс может тратить Силу Воли, чтобы исцелить урон Вместилища, также как вампир может вылечить раны с помощью Витэ.

У Стрикса нет Добродетели, Маски, Натуры или Парагона. Помимо того, что они тратят Витэ на восстановление Силы Воли, у них есть одна черта Порока, как у людей. Хороший порок для Стрикса – это что-то, что заставляет его получить тело. "Гедонист" – это классика, хотя вы можете уточнить его до "Гурмана". Страстное желание Стрикса показать Сородичам глупость Человечности может исходить из Порока "Педагогика".

Стрикс восстанавливает одну потраченную Силу Воли за ночь, как только они видят, как заходит солнце. Стрикс, который провел всю ночь под землей, не восстанавливает Силу Воли – только если они видят, как проклятое солнце скрылось.

Поскольку Стрикс не спит, он не восстанавливает Силу Воли через отдых. Стриксу не нужно тратить Силу Воли, чтобы получить кровь в битве, и им не нужно принимать капитуляцию.

Вместилище и Ранения

Многие Сородичи верят, что Стрикс неуязвим ко всему, и они почти правы – физические, даже эфемерные, атаки проходят прямо сквозь него. Некоторые магические атаки, включая сильные ритуалы Круак, самые жестокие Дисциплины и некоторые проклятия, могут достать теней и на самом деле повредить Стриксам.

Вместо Здоровья у Стрикса есть точки и клетки Вместилища, равные его Сопротивлению + Размеру. Клетки Вместилища не обладают штрафами, связанными с ними.

Стриксы не получают раны в прямом смысле, и не могут исцеляться – их раны не заживают со временем. Раны выглядят как разрывы в Теневой Форме Стрикса, становящиеся больше с увеличением урона. Сова может силой вернуться в целую форму, стянув дым обратно. Стрикс может потратить Силу Воли, чтобы вылечить себя, как вампиры лечат раны с помощью Витэ.

Стриксы не теряют сознание, независимо от того, какой урон им причинен, и погибают только если все клетки Вместилища заполненыотягченным урон.

Ранения – это очень редкое чувство для Стрикса. Они полностью неуязвимы ко всем физическим и эфемерным атакам, кроме Дисциплин и Практик, которые вызывают отягченный урон, от которого они получают только ударные раны. Некоторые проклятия также вызывают ранения, особенно солнечный свет и огонь, если Стрикс не может сбежать.

Отягчённые и летальные ранения на Стриксе в Теневой Форме также вызывают потери Витэ – одну на клетку. Когда Стрикс обладает телом, все ранения принадлежат ему, а не Стриксу.

Другие черты

Поскольку их черты упрощены, Стриксы считают их слегка иначе.

Инициатива: Инициатива равна Точности + Сопротивлению.

Защита: Защита равна Силе или Точности, смотря что больше, если Стрикс в Теневой Форме, и Ловкости или Точности (смотря что меньше) + Атлетике, когда захватывают тело.

Скорость: В Теневой Форме Скорость равна 12. Стрикс может летать, независимо от погоды, воздуха, условий или других опасностей, на своей полной скорости. Стрикс может просочиться сквозь любое отверстие, сквозь которое можно посмотреть.

Размер: Обычно Размер Стрикса равен 2, хотя Стриксы с Силой Тени 8, 9 или 10 увеличиваются на один размер за каждую точку Силы Тени выше 7.

Маскировка: Поскольку это живые тени, Стрисков очень сложно увидеть, особенно ночью. Они получают +3 бонуса ко всем броскам на Маскировку.

Язык: Стриксы "говорят" сразу в голове у того, с кем встречаются взглядом. Их слышат как голос, говорящий на родном языке реципиента. Разговор зажигает желтые глаза Стрикса светом, как будто они освещены. Стрикс, который захватил тело образованного человека, может говорить на всех языках, которые знал носитель тела, или установить зрительный контакт и использовать привычную телепатию – что опять же сразу раскрывает, что тело захвачено. Большинство Стриксом, притворяющихся Сородичами, говорят только вслух.

Целостность: У Стрисков нет Человечности или Целостности. Если бросок требует эти черты, используйте Силу Тени.

Устремления: Стриксы не зарабатывают Такты или Опыты, как другие персонажи. Но у них есть краткосрочные цели, которые взаимодействуют с Устремлениями.

Проклятия

Так же, как их родственники, Стриксы страдают от сверхъестественных проклятий вампиризма. Два общие для всех Стрисков – великие проклятия огня и солнечного света – а другие появляются, когда Стрикс растёт в силе.

Общие (обычные) проклятия

Огонь и солнечный свет не обжигают Стриков, но они создают непреодолимый барьер. Стрик, на которого попало солнце или огонь, всеми способами убегает от них – утекая сквозь маленькие отверстия или даже захватывая тела. Если у Стрика нет никакой возможности сбежать – если он полностью окружен огнем, или попал в ловушку на поверхности, где негде укрыться от солнечного света – он получает один летальный урон в минуту. Захваченные тела защищают от двух великих проклятий, но огонь остается опасным, поскольку может повредить телу, а с ним и Стрику – если тело хозяина уничтожено полностью покрывшим его огнем, и Стрику некуда сбежать, он умирает в огне, как один из Сородичей.

Необычные проклятия

Начиная с Силы Тени 3, Стрик получает дополнительные проклятия, которые часто напоминают проклятия древних Сородичей. Ниже некоторые примеры.

Отречение: Стрикс уязвимы к отречению и экзорцизмам, как и духи, согласно правилам в "Книге Правил Мира Тьмы" или "Хроники Бога из машины". Если отречение прекращает Состояние, вызванное духом, оно принудительно заканчивает использование Стриксом Воплощения.

Колокола: Стрикс не выносят колокольный звон, этот звук вызывает у них нестерпимую боль. Это происходит только при звуке настоящих колоколов, запись не оказывает такого эффекта. Каждая минута звона отнимает Силу Тени как ударный урон.

Счёт: Стрикс должны остановиться и посчитать предметы, которые в беспорядке, даже в своей Теневой Форме. Примеры включают рис, палочки, монеты, пуговицы и так далее. Если он не ранен и не должен остановиться (например, из-за солнечного света или огня), он не может перестать считать столько минут, сколько у него Силы Тени.

Перекрестки: Стрика путают перекрестки. На остаток сцены все его броски ограничены его Силой Тени.

Ненависть животных: Животные чувствуют и ненавидят Стриков. Они выгибают спину, готовятся к атаке, рычат, шипят и тому подобное. Любые попытки взаимодействия с животными с помощью Дрессировки или Анимализма получают штраф в размере Силы Тени.

Приглашение: Стрик не может войти в частное владение без приглашения, иначе внутри дома он будет страдать, как от действия солнечного света.

Одиночка: Стрик не может выносить присутствие другого Стрика, и должен уйти, если другой находится ближе, чем число метров, равное его Силе Тени.

Материальное проклятие: Для Стриков некоторые вещества отвратительны, например, чеснок, соль, розы или серебро. Их отбрасывает, как если бы это был солнечный свет, и если материал используется в оружии против Стриков – даже в Теневой Форме – оно наносит летальный ущерб. Это проклятие может быть наложено несколько раз – на каждый материал отдельно – и это самое распространенное дополнительное проклятие.

Чума Чистоты : Для Стриков чистое сердце невыносимо отталкивающе. Любое прикосновение к человеку с Целостностью 8 или выше приносит ударный урон в размере Силы Тени.

Голод: Стрик чувствует зверский голод, как голодный вампир. Он не может перестать питаться, высосав столько Виты, сколько у него Силы тени, пока жертва не умирает.

Бегущая вода: Бегущая вода и воздух над ней влияют на Стрикса так же, как солнечный свет. Он может перелететь по мосту, но не через реку, и если он попадает в бегущую воду, он зарабатывает летальную рану каждую минуту.

Символы: Символы веры ослабляют Стриков. При прикосновении к такому символу или действуя против кого-то, кто его носит, все его броски ограничены его Силой Тени. Физический контакт также приносит один Ударный урон на ход.

Безумие и Аура хищника

Иногда Стриксы утверждают, что они и есть Звери, которых носят внутри Сородичи, и многим вампирам кажется, что в этом есть правда. Совы никогда не впадают в безумие – они не теряют контроль как Сородичи – но их присутствие активизирует ауру хищника, даже когда он в Теневой форме. Сородичи могут чутя Стриков так же, как Сородичей, и Стрикс может чутя и тех и других. Никто не может отличить их только по ауре: Сородич не может точно сказать, кто владеет телом – вампир или Стрикс, и первая его инстинктивная мысль, когда он чувствует присутствие, но не видит его, будет о Затемнении, не о Стриксе.

Стриксы могут нападать и отвечать на нападения, как вампиры, бросив Силу + Силу Тени в соревновательном броске.

Стриксы снимают Состояние Похоти, толкая кого-то на переломный момент своими действиями.

Сверхъестественные силы и Стрикс

Стрикс использует Силу Тени как Черту Сверхъестественной Терпимости, и применяет ее в Столкновении Воль, но им сложно пользоваться сверхъестественными силами напрямую.

Стриксы не призраки, духи или демоны, как определяют другие игры мира Тьмы, и на них не влияют никакие силы, которые можно наложить на этих существ. Если Стрикс не использует Сумеречную Форму для Воплощения, он не в Сумраке, и неуязвим для любых сил, которые там действуют. Стриксы являются в какой-то степени тенями. Силы, что действуют на теней, можно использовать на Стриксах, если они больше сопротивления Сов.

Магия крови Сородичей не может призывать духов или привидений, которые уже не существуют, но могут призвать Стриков, если они услышат Призыв.

Обычные силы

Все Стриксы обладают четырьмя сверхъестественными способностями, превышающими их теневые черты.

Призывный крик

Немезиды предпочитают одиночество, но в исключительных случаях Стриксы могут звать на помощь, если им нужен ассистент или кто-то для исполнения планов. Стриксы тратят очко Силы Воли, и затем издают высокий крик, который слышен другим Стриксами, некоторым животным, детям и подросткам, и Сородичам с усиленными чувствами – на расстояние в километрах, равное Сопротивлению + Силе Тени Стрикса. Другие создания с тонким слухом также могут услышать их крик.

Глаза Совы

Стриксы лучше приспособлены к тьме, чем даже Сородичи, и могут видеть всё даже в полной темноте. Сова не получает никаких штрафов из-за плохой видимости. Если нет

достаточно света, чтобы его мог увидеть человек (лунного, уличного освещения или чего-то другого), Стрикс получает +3 бонуса к броскам, относящимся к восприятию и зрению.

Румянец Жизни

У Стрикса есть способность Сородичей чувствовать и преследовать, но вместо крови Сов притягивает жизнь сама по себе – и украденная жизнь в Витэ Сородичей в том числе.

Стриксы могут чувствовать любых живых существ или Витэ (неважно, в гуле, вампире, Витэ отдельно) на расстояние в метрах, равное их Силе Тени, умноженной на два.

Стриксы, как и Совы, чью форму они носят, прекрасные охотники. Добавьте Точность + Силу Тени Стрикса к любому броску на отслеживание или охоту на жертву, у которой Сова уже пила Витэ раньше.

Чувство Судьбы

У Стрикса есть врожденное чувство надвигающихся катастроф и давления судьбы, и они часто предсказывают значимые события, особенно те, которые вызовут много жертв и страданий – поскольку это прекрасная возможность поесть.

Без Смертельных Сил, чтобы усилить это чувство, все Стриксы могут предсказывать на несколько месяцев. Некоторые сверхъестественные силы могут давать подсказки на более высоком уровне, и Стрикс может точно это сказать – они всегда знают, кто из присутствующих обладает Достоинствами, связанными с судьбой, удачей и тому подобным.

Девять десятых закона: Воплощения

Только самые юные и слабые Стриксы заперты в своей теневой форме. По мере взросления или поглощения других Стриксов, птицы Судьбы получают силу, достаточную, чтобы войти в тело другого существа – сначала в труп, позже в восставших и вампиров.

Теневая форма (Сила Тени •)

Если у них нет тела и достаточно сил для воплощения, Стриксы существуют в их истинной форме – сов, сделанных из теней, используют собственные Атрибуты для бросков, получают урон и питаются чужим дыханием.

Вселение в труп (Сила Тени ••)

Как только Стрикс повышает свою Силу Тени, он может овладеть трупом, вливаясь в него. Хотя недавно умершие тела сохраняются дольше, только конец разложения, когда тело становится просто скелетом без кожи или волос, может служить препятствием. Вселение в тело стоит одну Силу Воли и занимает один ход, но не требует броска.

Воплощенный Стрикс использует Физические Атрибуты тела для бросков, но свои собственные упрощенные Атрибуты для Социальных и Ментальных действий. Ранения, причиняют урон Здоровью (Выносливость + Размер) тела, а не Вместилищу Стрикса. Владельцы тел получают ударный урон от ран, неважно, каким оружием они были нанесены, если проклятие не провоцирует более серьезный урон. Воплощенные Стриксы не теряют сознание от сильного урона, и могут оставаться активными, пока все клетки Здоровья не заполнятся отягчённым урон.

Стриксы не могут вытянуть никакой полезной информации из уже мертвого мозга, не могут забрать никаких знаний, языков или навыков. Они могут использовать любые Навыки, которыми уже владеют. Стриксы с силой Прикосновение Духа могут читать воспоминание владельца тела, как если бы он был восставшим.

Воплощение – это физическая форма, которая позволяет Стриксам питаться физически – пожирая живую плоть (требует борьбы и достаточно успешных укусов, чтобы причинить летальный урон или жертву уже без сознания) и получает одну Витэ за два очка летального урона. Если воплощенный Стрикс пьет вампирскую кровь, он получает Витэ, как если бы он был гулем, но остается неуязвимым к зависимости от крови или к Винкулуму.

Присутствие Стрикса ускоряет разложение тела – владелец теряет одну точку каждого Физического Атрибута в неделю. Когда Сила достигает нуля, воплощенный Стрикс больше не может поднять что-то или причинить урон в Драке или Холодным оружием. Когда Ловкость достигает нуля, воплощенный Стрикс больше не может двигаться. После того, как Выносливость достигает нуля, оставшееся Здоровье начинает исчезать по точке за неделю. Когда Здоровье достигает нуля, тело превращается в бесполезное гниющее нечто, и Стрикса выкидывает обратно в Теневую Форму. "Несвежие" тела, в которых вселяются Стриксы, начинают со степени разложения, определяемой Рассказчиком. Если тело уничтожается не разложением, а уроном, Стриксу грозит опасность. Если последний ход на урон причиняет меньше урона, чем Сила Тени Стрикса, его выкидывает из тела невредимым. В иных случаях примените полный урон последнего хода к Вместилищу Стрикса, а также к Здоровью тела.

Стрикс может выбирать – и выйти из тела в любой момент. Освобождение не требует броска, но занимает целый ход.

Вселение в восставшего (Сила Тени ●●●)

На этой стадии развития Стрикс может вселяться в тела восставших, пока они спят, погружая сознание жертвы в дремоту и получая в своё распоряжение тело, которое может питаться Витэ.

Стрикс тратит очко Силы Воли и бросает Точность + Силу + Силу Тени против Решимости жертвы + Самообладание + Сила Крови. Попытка владеть телом занимает ход, и Стрикс должен быть не дальше полуметра от жертвы.

Драматический провал: Стрикс не только не проникает в тело, но и сам получает ранение, и получает летальный урон, равный Силе Крови жертвы.

Провал: Стриксу не удастся завладеть телом.

Успех: Стрикс вселяется в тело.

Исключительный успех: Стрикс вселяется в тело и не получает никаких штрафов за использование навыков и Дисциплин владельца тела.

Сознание жертв впадает в торпор и видит сны, пока Стрикс контролирует тело. Проклятия жертвы полностью заменяются проклятиями Стрикса. Воплощенный Стрикс использует Физические Атрибуты захваченного тела для бросков, и собственную Силу Тени + Витэ вместо Силы Крови жертвы. Ранения приносят урон Здоровью тела, а не Вместилищу Стрикса, согласно правилам урона для вампиров. Следует отметить, что Стрикс несет на себя только свои проклятия, жертва уже в торпоре, поэтому деревянные кольца не приносят никакого вреда, кроме просто физического ущерба, и воплощенный Стрикс не впадает в торпор, когда все клетки Здоровья тела полны летального урона – только полное разрушение отягчённым уроном может его остановить.

В первую ночь после вселения Стрикс может читать мысли жертвы с помощью броска Точности – 4 штрафа, и использовать Дисциплины, Социальные и Ментальные Навыки со штрафом – 4. Штрафы уменьшаются на один с каждой прошедшей ночью.

Вампирские тела – даже тела восставших – не разлагаются, как обычные тела, и Стрикс может оставаться там незамеченным. Если тело жертвы разрушено, у Стрикса нет шанса убежать – если последний ход приносит ущерба меньше, чем Силы Тени Стрикса, он вылетает из тела невредимый в своей Теневой Форме. В других случаях примените полный ущерб последнего хода на Стрикса и на Здоровье тела.

Находясь в теле вампира, Стрикс может поглощать и производить Витэ по тем же правилам, что и вампиры, не считая их иммунитета к зависимости от крови. Стрикс никогда не страдает от каких-то ограничений по питанию, как сильные вампиры. Он может использовать клыки восставшего и наслаждаться преимуществами Поцелуя. Вселяясь в вампира или восставшего в первый раз, Стрикс получает столько Витэ, сколько есть в организме жертвы, но не больше, чем его Силы Тени. Любая Витэ сверх этого уровня теряется. Тела восставших не теряют всю Витэ в конце ночи, если ими завладели Стриксы. Стриксы могут совершать диablerи, находясь в теле, повышая свою Силу Тени, как описано на стр.201. если владелец тела выживает после захвата, он сразу получает преимущества (и теряет очки Человечности) за все диablerи, которые совершил Стрикс в его теле. Другие переломные моменты применяются только по разрешению Рассказчика; разум вампира находится в торпоре, пока Стрикс переживает переломный момент, но выяснение подробностей о том, что случилось, пока у него не было контроля над своим телом, может само по себе быть переломным моментом для вампира.

Не считая случаев, когда его вытолкнуло из тела при ранении, Стрикс может выходить из тела в любой момент, приложив усилия в течение хода. Сделайте бросок на Силу Крови жертвы минус Соппротивление Стрикса; Стрикс теряет Витэ, равное количеству успехов, когда покидает тело, которые остаются жертве. В этот момент жертва ведет себя как вампир, приближающийся к концу своего торпора – Сила Крови снижается на точку каждые 25 лет до минимума в одну точку, и он должен заплатить одну Витэ, чтобы прийти в сознание, если это возможно. Поскольку Стрикс уже воспользовался кровью жертвы для получения Витэ, источники крови, которые предпочитал Стрикс, не влияют на хозяина заново обретенного тела.

Разложение

Разложение трупов и живых захваченных тел проявляется различными способами, в зависимости от индивидуальных особенностей Стрикса и наказаний, которые получало тело. Некоторые получают видимые знаки, например, мутнеющие глаза (когда они не горят желтым) или отмирающую кожу. Другие источают запах, или у них отказывают мышцы, как у наркоманов.

Вселение в Сородича (Сила Тени ••••)

Накопив силу, Стрикс может перейти от восставших к полноценным Сородичам и вселиться в них. Правила идентичны тем, что касаются восставших, не считая двух исключений:

Сородич должен быть в торпоре, а не просто спать.

Стрикс не может использовать Магию крови владельца тела, и не получает никаких преимуществ от Колец, Картианского Закона или Клятв Инвиктус. Другая сторона Клятв Инвиктус теряет преимущества клятвы на то время, когда жертва не владеет телом.

Воплощенные Стриксы могут совершать Обращение; но не имея Человечности, они могут создать только восставших.

Вселение в живого (Сила Тени •••••)

Стриксы – создания смерти и неумолимого рока. Им легче вселяться в мертвые тела, и тела ходячих мертвецов, но самые могущественные из них могут преодолеть сложности вселения в живое тело. Это очень травматично для живой жертвы, и многие из них не переживают процесс. Как и при других захватах тел, вселение в живую жертву – это мгновенное действие и стоит одного очка Силы Воли. Стрикс делает бросок на Силу + Точность + Силу Тени, соревнуясь с Решимостью жертвы + её Самообладание + любая черта Сверхъестественной Терпимости.

Драматический провал: Стриксу не просто не удастся проникнуть в тело, но он получает ранения при попытке, получая одно очко летального урона, плюс одно за каждую точку Терпимости к Сверхъестественному, которые есть у жертвы.

Провал: Стриксу не удастся завладеть телом.

Успех: Стрикс вселяется в тело. Это приносит телу столько летальных уронов, сколько успехов выкинул Стрикс, и он получает столько же Витэ. Если этого достаточно, чтобы убить жертву, Стрикс все равно вселяется в тело, но дальше следует правилам вселения в труп, за исключением того, что Атрибуты исчезают по одной точке *в месяц*.

Исключительный успех: Стрикс вселяется в тело и не получает никаких штрафов за использование навыков жертвы. Он может решить не ранить жертву при вселении в тело, но в этом случае он не получает Витэ.

Если жертва выживает, в результате Стрикс находится в живом теле – разум жертвы и её душа в дремоте, и возвращается только если Стрикс выйдет из тела, пока оно ещё не умерло. Воплощенный Стрикс использует Физические Атрибуты тела, но свои собственные Атрибуты для Социальных и Ментальных действий. Ранения приносят урон телу, не Стриксу, но Стрикс не теряет сознание, когда все клетки Здоровья заполнены ударными уронами.

В первую ночь после вселения Стрикс может читать мысли владельца тела, после броска на Точность со штрафом в 4 кубика, использовать Физические навыки владельца со штрафов в 3 кубика, и его Социальные и Ментальные навыки со штрафом в 4 кубика. Штрафы снимаются по одному кубiku за прошедшую ночь.

Живые тела требуют больше силы Стрикса для сохранения здоровья, и Совы часто не заботятся о своих игрушках. Тело будет умирать от голода, если Стрикс забудет поесть, и будет умирать, если все его клетки Здоровья заполнены летальным уроном. Если тело полностью разрушено (все клетки Здоровья заполнены отягчённым уроном), правила сразу меняются на "Вселение в труп", как описано выше. В иных случаях Стрикс терпит весь урон ан Вместилище, который получает на последнем ходу, если урон больше его Силы Тени.

Пока тело ещё живёт, Стрикс может тратить Витэ, чтобы исцелить его, как это можно делать с гулем, и тело исцеляется само со временем, в естественном порядке.

Вариантов питания для Стрикса меньше, когда он в теле живого, но с точки зрения долгосрочных планов это лучше. Стрикс может рефлекторно забирать Витэ у тела, вызывая летальный урон – по очку за очко Витэ, пока тело не умрёт.

Он может пить вампирскую кровь, как гуль, но не получает других преимуществ гуля. Терпеливый Стрикс может "вырастить" жизненную силу в своём собственном захваченном теле, позволяя телу вылечиться между вытягиванием Витэ.

Странные тела

Почему вампирам достается всё веселье? Стриксы могут попытаться завладеть другими сверхъестественными существами так же легко, как восставшими и Сородичами. Овладение Пожирателями Грехов, Мумиями и тому подобными требует силы, как для Сородичей, а овладение Оборотнями, Магами, Перевертышами и Демонами требует сил как для овладения живыми. Стрикс внутри сверхъестественного существа не получает никаких сил, которыми владеет душа владельца – но получают их физическую мощь и способности – так, они могут превращаться как оборотни, если это разрешит Рассказчик. Такие преимущества, как Мана, Гламур, и Суть не превращаются в Витэ, но живые тела могут сами её производить, как описано выше.

Что действительно странно, это если Стрикс пытается использовать Синтез на сверхъестественном теле, в итоге получаются уникальные монстры и странные силы.

Синтез (Сила Тени ••••• •)

Могущественный Стрикс может слиться с телом хозяина, постоянно вливая голодных теней в жертву. Синтез можно применить, только когда Стрикс готов к вселению в тело. Стрикс платит очко Силы Воли и начинает длительное действие, используя свою Силу Тени, как максимальное количество как очков, так и бросков, с интервалом один бросок за ночь. Требуемое число успехов определяется природой хозяина тела.

Victim	Target number of successes
Труп	5
Восставший	10
Сородич	15
Живой	20

В случае успеха Стрикс сразу кидает Силу + Точность и теряет точки Силы тени по числу успехов. Если остается ноль, он уничтожен, в ином случае его выбрасывает в Теневую Форму.

- Захваченные трупы сразу превращаются в Сородичей с Силой крови 1. Они теряют Человечность, равную потере Силе Тени.
- Восставшие эволюционируют до полноценных Сородичей, но теряют Человечность в размере Силы Тени, потраченной на Синтез.
- Сородичи получают точки Силы Крови, равные потере в Силе Тени, но автоматически теряют такое же количество Человечности.
- Живые тела получают летальный урон, равный потерям в Силе Тени. Если они погибают, они поднимаются в следующую ночь как Сородичи с Силой Крови 1.

Клан нового вампира совпадает с кланом последнего вампира, из которого воплощенный Стрикс вытягивал Витэ, кланом вампира, который создал восставшего, или случайным кланом, если у владельца тела нет связей с Сородичами.

Материализация (Сила Тени •••• •••)

Очень сильные Стриксы могут заставить Витэ оставаться внутри их теневой формы, и становятся материальными.

Стрикс тратит очко Силы Воли и становится материальным на остаток сцены. Он все ещё пользуется упрощенными Атрибутами, но может участвовать в битве. У него есть право на оружие третьего уровня, и нападение с помощью его клюва приравнивается к атаке на уровне 2.

Когда он Материализован, Стрикс питается плотью или пьет вампирскую кровь, так же, как Стрикс в мертвом теле. Ранения отражаются на самом Стриксе, но он получает только ударный урон от всего, кроме своих проклятий. В физической форме он может потратить Витэ, чтобы исцелить раны по такой же цене, как и вампир. Также он может потратить очко Силы Воли, чтобы исцелиться с обычной скоростью, но за один ход можно использовать только один способ исцеления.

Сумеречная форма (Сила Тени •••• ••••)

Развиваясь дальше после того, как смогут материализоваться, некоторые Стриксы достигают способности изменять свою теневую форму в Сумеречную, чтобы охотиться и поглощать привидений и духов, которые существуют в этом состоянии.

Стрикс тратит очко Силы Воли и полностью исчезает с глаз, переходя в сумеречную форму. Пока он в сумраке, Стрикса невозможно поймать – он может проходить незамеченным сквозь твердые предметы, и урон, который он получает от проклятий ограничен только одним типом (или не получает вовсе, если у него уже есть ударный урон). Он может видеть и взаимодействовать с призраками и духами, атаковать их, словно они материальны, и даже питаться от них, съедая их "плоть", и получая одну Витэ за три поглощенных Вместилища.

Возвращение в тень стоит дорого. Сумеречная форма постоянна, пока Стрикс не сделает усилие, чтобы восстановить своё теневое тело. Это требует удачного броска на Силу + Сопротивление, и Стрикс теряет одну точку Силы Тени, возвращаясь в свою форму.

Прыжок в Тень (Сила Тени ••••• •••••)

На этой стадии развития Стрикс развил такие способности, которые позволяют ему входить в одну и выходить из другой, мгновенно прыгать, уходя от опасности, атаковать из неожиданного места, или быстро покрывать огромные расстояния.

Стрикс погружается в тень и бросает Силу Тени как мгновенное действие. В случае успеха он выходит из любой другой тени в пределах такого расстояния в километрах, сколько точек в его Силе Тени. Прыжки между тенями требуют от Стрикса мгновенно формировать новое тело, и он никогда не сбегает без жертвы. Стрикс получает очко летального урона на каждый километр плюс один.

Приложив усилия, Стрикс может даже прыгать в тень в захваченном теле, со штрафом в – 3 кубика на бросок Силы Тени. Помимо ущерба (который принимает тело, а не Стрикс), Стрикс теряет Витэ, равное ущербу.

Темные места (Сила Тени ••••• •••••)

Самые могущественные Стриксы могут изменять свои собственные тела, созданные из теней, из материальных в иные, чтобы достичь возможностей доисторических Стриксов, которые первые пришли в наш мир. Стриксы могут взять область абсолютной тьмы и сделать её больше, углубляя её до тех пор, пока она не превратится в дверь туда, откуда пришли Стриксы. Создание портала требует полного отсутствия освещения на площади хотя бы в один квадратный метр. Стрикс входит в центр и изливает себя на это место, так же, как он вливается в тело. Это стоит очко Силы Воли и броска на Силу Тени. В случае успеха, это место становится частью пустоты, из которой произошли Стриксы. Все, кто хоть немного похожи по природе на Стриксов – вампиры, гули, и т.д – могут пройти через этот портал, потратив очко Силы Воли. Проход остается открытым на одну сцену, и любой, кто ищет древних Стриксов, должен вернуться вовремя, или потеряется.

Пока проход открыт, иногда новые Стриксы выходят из него, проникая в наш мир. Некоторые Стриксы используют своё воплощение, чтобы призвать союзников, в то время как другие сознательно остаются на той стороне, воссоединяясь с древними тенями, когда сцена заканчивается, и дверь закрывается.

Смертельные Силы

Помимо сил, общих для всего их вида, существуют некоторые сверхъестественные способности, которые встречаются чаще прочих. По мере того, как растёт их Сила Тени, Стриксы приобретают всё более сильные способности.

"Смертельные Силы" – это обобщенное название для трюков и ловок, которые знает каждый Стрикс, они разделены на Рок, Вселение, Тень и Витэ. Смертельные Силы не то же самое, что Дисциплины – Стриксу не нужно учить Силы Рока постепенно, вместо этого они сами растут вместе с ростом их могущества.

Смертельные Силы требуют минимального уровня Силы Тени. Если Стрикс теряет точки Силы Тени, он теряет и Смертельные Силы. Например, если Стрикс получил "Пожирание Дыхания" по достижению Силы Тени 6, и затем вернулся на уровень Силы Тени 5, эту способность он теряет. Стрикс, который вернул потерянные точки, часто – но не обязательно – возвращает и те же самые силы.

Силы Рока

Стриксы сами по себе знаки беды, катастрофы, как личных, так и масштабных эти Смертельные Силы помогают Стриксам чувствовать и знать об этих бедах.

Видеть разломы

Минимальная Сила Тени 1

Стриксы презируют Человечность, но даже в людях есть малая часть, которую Совы находят полезной. Эта сила позволяет Стриксу чувствовать худшие стороны человеческой натуры.

Действие: Мгновенное

Цена: 1 Витэ

Бросок: Точность + Сопротивление – Самообладание жертвы

В случае успеха Стрикс знает Порок жертвы, уровень Целостности и присутствие любых Состояний, связанных с ней. Против вампиров – он знает уровень Человечности, связанные с ней Состояния, и какие у вампира есть проклятия.

Источник амбиций

Минимальная Сила Тени 1

Все чего-то хотят. Все создания скользят по паутине потенциального будущего в поисках своего собственного идеального. Стрикс может чувствовать их силы, и предложить жертвам то, что они хотят – или оборвать любую попытку получить это.

Действие: Мгновенное

Цена: 1 Витэ

Бросок: Точность + Сопротивление – Самообладание жертвы

В случае успеха Стрикс знает Устремления жертвы – по одному на успех, начиная с долгосрочных и заканчивая ближайшими.

Кончик Языка

Минимальная Сила Тени 2

У Стрикса достаточно чутья на будущее, чтобы предсказать, что скажет собеседник до того, как он это скажет, что позволяет им вести беседу туда, куда нужно.

Действие: Мгновенное

Цена: 1 Витэ

Бросок: Точность + Сопротивление – Самообладание жертвы

В случае успеха Стрикс добавляет свою Силу Тени к Точности во всех бросках с целью Манипулирования.

Эта сила длится сцену.

Паутина Судьбы

Минимальная Сила Тени 3

Стрикс может чувствовать ближайшее возможное будущее, как нити паутины, и влиять на них, чтобы вызвать катастрофу. Он может приблизить осуществление своих собственных планов или просто разрушить планы соперников.

Действие: Мгновенное

Цена: 1 Витэ

Бросок: Сила + Точность (– Решимость жертвы, если она есть)

В случае успеха, Стрикс меняет возможности и вероятности по своему смотрению. Если он использует эту силу для своей выгоды, он получает свойство 8-опять на столько будущих бросков, сколько у него успехов. Если он мешает чьим-то планам, жертва получает штраф, равный Силе Тени Стрикса на столько будущих бросков, сколько у Стрикса успехов, и все провалы в этих действиях становятся драматическими провалами. Жертва получает Такт за первый драматический провал в сцене, вызванный этой силой.

Внушение Зверя

Минимальная Сила Тени 4

Стрикс ненавидит своих родственников за жалкие потуги на Человечность. С помощью этой силы Стрикс может обратить глубинный голод вампира против него самого, оторвав его от его смертной жизни.

Действие: Мгновенное и Соревновательное

Цена: 2 Витэ

Бросок: Сила + Точность + Сила Тени против Решимости + Самообладания + Силы Крови

В случае успеха вампир получает слуховые и зрительные галлюцинации, которые склоняют его поддаться своим порокам и покориться Зверю – на число ночей, равное успехам Стрикса. Жертва получает штраф на Социальные и Ментальные броски, включающие смертных, и на попытки противостоять безумию.

Человечность	Штраф
10-6	5
5	4
4	3
3	2
2	1
1	нет

Кроме того, вампир теряет преимущества от любых Парагонов на время действия этой силы.

Ложные Враги

Минимальная Сила Тени 4

Сородичи в некоторых городах постоянно проверяют всех на присутствие Стриксов. Эта сила позволяет Стриксу передать признаки своего присутствия жертве с прикосновением, направив охоту по ложному следу.

Действие: Мгновенное

Цена: 2 Витэ

Бросок: Сила + Точность против Выносливости жертвы

В случае успеха жертва получает проклятие иллюзии присутствия Стрикса – кожа становится восковой и похожей на кожу трупа, глаза отсвечивают желтым на свету. Даже солнечный свет и огонь, кажется, не ранит ее (хотя, если она вампир, на самом деле ранит). Иллюзия длится число ночей, равное Силе Тени Стрикса. Попытки создать иллюзию поверх этой иллюзии, например, с помощью Затемнения, становятся Столкновением Воль.

Манипуляция Пороком

Минимальная Сила Тени 5

Когда Стрикс может проникать и в вампиров, и в людей, он учится различать тончайшие различия в их истинной природе. С этой силой Стрикс может изменить эти импульсы по своему желанию.

Действие: Мгновенное

Цена: 3 Витэ

Бросок: Сила + Точность – Решимость жертвы

В случае успеха Стрикс меняет Порок, Реквием жертвы или эквивалентное Преимущество, восполняющее Силу Воли, на полный лунный месяц.

Сделка с Дьяволом

Многие вампиры – и некоторые другие сверхъестественные существа – рассказывают истории о сделках со Стриксами, классических договорах с дьяволом, в которых Совы даруют огромную силу за определенную цену. Юлии, предположительно создали Зверя – или, возможно, только Зверя в их клане – в результате пакта с Птицами Судьбы.

Стриксы – не демоны, и они не исполняющие желания джинны. Договоры с ними имеют не больше сверхъестественной силы, чем договоры между двумя вампирами. Иногда Стриксы соглашаются подарить какие-то силы за определенную цену. Если цена заплачена, и если Стрикс чувствует, что готов соблюсти соглашение, Сова должна попробовать дать покупателю то, что он хочет с помощью своих сил – некоторые силы можно использовать, чтобы выполнить обязательства по сделкам, но чудеса Стриксы не совершают. По каким-то причинам желания типа "дай мне огромную силу" или подобные всегда воспринимаются как просьбы "пожалуйста, захвати мое тело".

Самая "безопасная сделка", таким образом, это связанная со знаниями. Немезиды, которые соглашаются на сделки, могут жить веками и знать много секретов многих хозяев – и если цена их удовлетворяет, они могут ими поделиться.

Силы Вселения

С этими Смертельными Силами Стрикс может совершать измененное или необычное Вселение, позволяя им захватить даже самых сильных Сородичей. Многие из их сил не требуют бросков, поскольку это постоянные изменения в Воплощении.

Пожирание Дыхания

Минимальная Сила Тени 2

Одна из самых распространенных сил. Стриксы с этой сил могут питаться, воруя дыхание, даже когда они находятся в теле.

Полые кости

Минимальная Сила Тени 3

Стриксы по своей природе весят, как дым, и эта Сила может передавать часть этой легкости в захваченное тело. При вселении Стрикс утраивает расстояние на которое тело может прыгать, и получает только один Ударный урон на 10 метров, если падает, при максимальном уроне в [10 – Сила Тени]. Потратив одну Витэ, Стрикс может приземлиться мягко, как кошка, независимо от высоты.

Овечья шкура

Минимальная Сила Тени 3

Стрикс жестоко обращается с захваченными телами, и физические отметины от такого обращения довольно быстро становятся заметно – особенно на трупах. С этой силой природа самого Стрикса скрывает эти следы.

Пока у Стрикса есть Витэ больше определенного уровня, его захваченное тело не выглядит раненым или поврежденным (включая медленные изменения, вызванные Силой Сохранения). Это иллюзия, и сквозь неё можно посмотреть с помощью сверхъестественных сил, спровоцировав

Столкновение Воль. Если Стрикс тратит достаточно Витэ, чтобы её осталось меньше требуемого, настоящее состояние тела становится видимым.

Уровень Витэ, требуемый для этой силы, равен двум Витэ плюс одна на каждые три точки Атрибутов или Здоровья, которые тело потеряло из-за разложения.

Сохранение

Минимальная Сила Тени 5

В отличие от Сородичей, тела, захваченные Стриксами, стареют, и их Витэ не может поддерживать гулей, если она захватили не вампиров. Большинство Стриксов бросают трупы, когда они разлагаются, и почти никто не остается в дивом теле достаточно долго для того, чтобы это тело умерло от старости. "почти никто" не значит "никто", и иногда Стриксы изучают, как влить их Витэ в тело.

Стрикс, владеющий этой Силой, модифицирует свое Вселение в труп и Вселение в живого. Захваченные трупы не разлагаются, но меняются по-другому. С живыми телами происходят более очевидные изменения, которые теснее переплетаются со Стриксами. При вселении Стрикса с этой силой живое тело стареет, но не умирает от старости, оставаясь живым на десятки и сотни лет. Хотя они не разлагаются, Витэ Стриксов не способна сохранять волшебный стазис, как у Сородичей; так что живые тела меняются со временем, деформируясь и становясь все более похожими на Стриксов. Ногти вырастают в когти, зубы удлиняются после года вселения, позволяя живым телам кусать плоть, принося летальный урон, и получать Витэ из крови. После нескольких десятилетий тело напоминает истощенный ходячий труп, живого вампира с пожелтевшими глазами и постоянным рычанием. К несчастью для владельца тела, разделение приводит к летальному исходу, если вселение длится дольше года – тело настолько деформировано, что не может выжить без присутствия Стрикса.

Зарождение жизни

Минимальная Сила Тени 6

Вместо того, чтобы проникнуть в тело и совершить Обращение, этот Стрикс научился изменять внутреннюю суть вампирской крови с помощью своей способности создавать новых Стриксов. Потратив три очка Витэ, когда он в теле вампира, Стрикс может бросить число кубиков, равное Силе Тени. В случае успеха он создает нового Стрикса с Силой Тени, равной его успехам, которая хранится в спящем состоянии в крови хозяина. Это *не снижает* собственную Силу Тени Стрикса, а отнимает от Силы Крови вампира одну точку. Если воплощенный Стрикс затем кормит этой кровью жертву, которой спящий зародыш Стрикс способен завладеть, он это делает. Если нет, зародыш Стрикс просыпается и его выбрасывает из тела после числа ночей, равного Силе Тени родителя.

Когти ярости

Минимальная Сила Тени 7

Некоторые Стриксы – это немного большее, чем тени и дым. Стрикс с этой силой наносит отягченный урон своими когтями и клювом, если Материализуется.

Силы Тени

Это Смертельные Силы, связанные с контролем над тенями. Эти Силы усиливают способности Стриков к охоте, к изменению Теневого Формы и манипулированию тьмой.

Нежданный сюрприз

Минимальная Сила Тени 1

Совы – прирожденные мастера маскировки, как и вампиры – даже Стриксы. Стриксы с этой силой добавляют свою Силу Тени к Точности + Маскировке +3 чтобы устроить засаду.

Визг

Минимальная Сила Тени 2

Стрикс издает оглушительный визг, что делает жертву неспособной думать или двигаться, и хорошо помогает в последующей атаке.

Действие: Мгновенное

Цена: 1 Витэ

Бросок: Сила + Точность против Выносливости + Самообладания

В случае успеха жертва оглушена: она теряет способность совершить следующее действие, и остается только с половиной Защиты до следующего хода. Если Стрикс выкидывает исключительный успех, или успешно использует эту силу дважды на одной и той же жертве в течение сцены, жертва не может двигаться.

Дым и Зеркала

Минимальная Сила Тени 3

Некоторые Стриксы могут управлять тенями и дымом вне их собственного тела, формируя отвлекающие видения и иллюзии, чтобы напугать жертву и притвориться, что Сов много. С этой Силой Стрикс может превращать естественные тени и дым в иллюзии.

Действие: Мгновенное

Бросок: Сила + Точность

Цена: 2 Витэ

Самая простая иллюзия для Стрикса – это он сам. Многие используют эту силу, чтобы создать впечатление огромной стаи, и получают +3 бонуса к броску на активацию. Копирование захваченного тела награждается только +1 бонусом, тогда как более абстрактные фигуры (лица, завитки, когти) получают от -1 до -5 штрафов, в зависимости от того, насколько сильно иллюзии отличаются от формы Стрикса. Число иллюзий равно успехам в броске на активацию, и могут участвовать в битве, используя Инициативу Стрикса и его Атрибуты, но служат только для отвода глаз – они не получают и не причиняют урона. Распознать настоящего Стрикса среди копий требует броска Сообразительности + Самообладания со штрафом в Силу Тени Стрикса. При Силе Тени 7 Стрикс может потратить вторую Смертельную Силу на эту же, чтобы придать иллюзиям немного материальности, при этом нужно потратить дополнительное очко Витэ. Иллюзии получают Вместилища, равные Сопротивлению Стрикса (и уничтожаются, когда теряют все клетки Вместилища получают урон), также они наносят урон 1 в атаке,

Лабиринт

Минимальная Сила Тени 5

Наблюдая за Сородичами в их Убежищах, Стриксы выучили, что дом – это преимущество. Эта сила убирает это преимущество, обращая дом вампира против него самого, или населяя его ловушками. Стрикс частично материализуется в здании, запирая там все выходы, кроме одного – на случай, если самому Стриксу нужно будет бежать.

Действие: Мгновенное

Цена: 4 Витэ

Бросок: Сила + Точность

Бросок получает штрафы в размере Достоинства Безопасного Места, но здание не может быть больше поместья. В случае успеха здание запирается – двери и окна исчезают, словно и не было, и Сила Тени Стрикса добавляется к Прочности и структуре всех материалов. Открытым остается единственный выход, выбранный Стриксом. Этот выход должен быть таким, чтобы через него мог сбежать Стрикс в Теневой Форме, но может быть и больше, если Стрикс остается в захваченном теле. Лабиринт остается запертым на число ночей, равное Силе Тени Стрикса. Чтобы открыть его раньше, нужно заплатить одну Витэ.

Силы Витэ

Стриксы так же хорошо умеют поглощать и использовать Витэ, как и вампиры, и эти силы расширяют их возможности.

Неукротимый

Минимальная Сила Тени 1

Одна из самых распространенных сил, эта способность – реликт войны Стриксов против Юлиев, которая может быть полезна и последующих столкновениях с вампирами. Стриксы неуязвимы к Дисциплинам разума (Величие, Кошмар, Затемнение, Доминирование), и если он становится целью одной из них, он делает бросок на свою Силу Тени как соревновательный к Силе Крови вампира. В случае успеха Стрикс оборачивает силу обратно к заклинающему, и вампир получает штраф, равный успехам Стрикса, на все Ментальные и Социальные броски, на остаток ночи.

Дисциплины Сородичей

Минимальная Сила Тени 1

Стрикс может пользоваться Дисциплинами, когда захватывает тело вампира, и некоторые Стриксы становятся настолько умелыми в использовании Витэ странными физическими способами, что сохраняют эти способности и после того, как оставляют тело. Каждая Смертельная Сила дает доступ к Дисциплине в размере стольких точек, сколько у Стрикса Силы Тени, причем она распределяется между Дисциплинами. Стрикс может даже отдать точки, чтобы получить три Опыта и приобрести Практику.

Стрикс не может применять Фивейское Чародейство, но может использовать свои Смертельные Силы, чтобы изучить Круак. Дополнительные ритуалы, после которых можно получить точки в Дисциплине, стоят одну точку "Дисциплины" за две точки ритуалов. Однако для Круака все равно требуется кровь на все затраты Витэ, которые происходят *после* начального очка Витэ, чтобы активировать Дисциплину (см стр.151) — Стрикс может использовать их только в теле восставшего или Сородича, или убив гуля или вампира ради их крови.

Эту силу можно приобретать несколько раз.

Приказывать Потерянным

Минимальная Сила Тени 4

Стриксы привыкли к тому, что воля хозяев тел им подчиняется, и некоторые обращают эту силу наружу, подражая тому, как Сородичи играют с разумом своих игрушек. Слуга под Доминированием для вампира – это инвестиция в будущее, тогда как для Стрикса с этой силой это не более, чем ещё одна игрушка.

Действие: Мгновенное

Цена: 1 Витэ

Бросок: Сила + Сопротивление – Решимость жертвы

Воля жертвы этой силы уже должна быть сломлена — неважно, кем. Стрикс любит отбирать чужих рабов. Ниже примеры подходящих жертв: имеющий Винкулум третьей степени; Сломленное, Изнуренное, Состояние Отрицания, Без Души, Интоксикации; потративший все очки Силы Воли.

На остаток ночи жертва должна подчиняться любым приказам Стрикса, даже смертельным. Он не может тратить Силу Воли, чтобы противиться Силам Стрикса или Вселению.

Заражение Тени

Минимальная Сила Тени 5

Стрикс излучает ауру иссушения, распространяя бессилие и вялость, ворует энергию от всего вокруг.

Действие: Мгновенное

Цена: 3 Витэ

Бросок: Точность + Сопротивление

В случае успеха все живые существа в пределах стольких метров, сколько у Стрикса Силы Тени, получают штрафы, равные Точности Стрикса, на все броски. Каждая зараженная жертва дает Стриксу одну Витэ и получает одну точку летального урона. Вампиры не отдают Витэ так же легко, но не могут получать их – любой вампир или гуль в радиусе поражения не может потратить Витэ. Эффекты рассеиваются в конце сцены.

Укус Души

Минимальная Сила Тени 7

Одна из самых отвратительных Смертельных Сил, Стрикс с этой силой знает, как вырвать саму суть из живых созданий – их душу.

Действие: Мгновенное и Соревновательное

Цена: 5 Витэ

Бросок: Сила + Точность против Самообладания жертвы + Решимости

Жертва, в отличие от обычного питания Стрикса, *должна* быть в сознании, и должна быть живым человеком без сверхъестественных способностей – Стриксу нужна активная душа, чтобы подцепить её, как червяка на крючок, и выдернуть из жертвы, тогда как души монстров слишком странные для этого. В случае успеха он забирает душу жертвы. Жертва начинает страдать от Состояния Без души (стр.305).

Живые души сами по себе не нравятся Стриксам – они не могут их есть так, как они поглощают другие через диаблери. Однако душа продолжает производить Витэ даже после извлечения. Стрикс может привязать её к объекту с помощью удачного броска на Силу + Точность, таким образом создав *филактерию*, талисман, хранящий душу. Филактерия производит одну Витэ за ночь, и Стрикс может поглотить её, касая её в Теневой Форме, или держа в руке

захваченного тела. Некоторые Стриксы обладают немного другими силами, которые провоцируют странные эффекты, например, связывая жертву с филактерией, как, например, кукла, на которой появляются те же самые синяки и раны, что и на "оригинале".

Галерея ужасов

Анна Рэд

Темнеющие деревья, подросток...шум еле уловим, но бесспорен. Оно охотится на меня. Оно было рядом последние полчаса. По крайней мере, тогда я понял это. Я не знаю, что это, но оно осторожно. Терпеливо. Оно играет со мной. Оно знает, кто я. Оно подготовилось. Даже я не могу выследить его. Только тонкие проблески там и тут. Оно окружило меня первым. Оба из них. По одному за раз. Оставили меня на потом. И сейчас оно охотится на меня.

Что-то рыщет по лесам и аллеям. Что-то сильное. Что-то извращенно умное, и опасное. Злокозненное. Оно наслаждается тем, что делает. Оно охотится, оно убивает, и не в случайном порядке – оно сеет панику и страх. И растет из-за этого. Оно берет тело женщины, обычно туристки, отшельницы или бродяжки, с серой, слезающей кожей. Сородичи зовут её Анна Рэд. Анна Рэд – это скорее слух, чем факт. И неудивительно, что это Стрикс – но что странно, так это то, что она очень распространенный слух. Все не очень связанные события обычно приписываются ей — исчезновение уважаемых Носферату в Портленде, жестокое убийство семьи гулей в Джорджии, и похожие преступления, как реальные, так и выдуманные. Один вампир называл её "антропоморфизация первобытного страха перед хищником — символическое противопоставление Сородичей и их родни, представляющих наши страхи быть объектом охоты, пока мы сами охотимся". Более приземленные просто говорят, что это чертовски хорошая история, чтобы рассказать её у костра.

Правда, разумеется, в том, что Анна Рэд реальна. Она прямо здесь, прямо сейчас. Пусть она похожа на животное, но в её дикости много хитрости. Она может думать, что её деяния – это искусство. Она вселяет ужас в сердца своих врагов, охотясь на жертв, но в долгосрочной перспективе это скучно. Нет, она предпочитает намного более уточненный подход, который довела до совершенства.

Во-первых, она начинает с выбора случайного бездомного человека — кого не станут искать. Полиция вскоре осознает, что у них есть серийный убийца (и если нет, она начнёт оставлять подсказки). СМИ начинают освещать ее действия, но из-за её целей сложно составить логичный репортаж. Она оставляет достаточно подсказок, чтобы сообщество Сородичей могло легко понять, что за убийствами скрывается вампир. Она некоторое время продолжает мучить полицию — может, месяцы, может, даже год. Сородичи все больше и больше понимают, что Маскарад рушится, и пытаются покрывать её.

А затем, она переходит к преступлениям на почве ненависти, направленным против меньшинств. На этом этапе обычно начинаются первые крики "Прикрытие!" и "Заговор!", которые представляют собой новый вид риска для Сородичей, которые на самом деле кое-что скрывают. И когда это происходит, Анна Рэд проникает в дом среднестатистической обычной семьи. Паника растет, и к этому моменту появляются один-два подражателя.

И вот тогда жертвой Анны становится уважаемый, богатый человек, предпочтительно вампир или его друг, и она убивает их на открытом пространстве, незамеченная, и явно сверхъестественным образом. Она оставляет их обескровленными. После этого она некоторое время поддерживает панику на нужном уровне, но потом ей становится скучно, и она исчезает без следа, чтобы охотиться на случайных путников где-нибудь в дикой местности.

Истории

Она совершает убийство на почве ненависти в какой-то группе, принадлежащей к меньшинству. Члены группы обеспокоены, полиция явно больше волнуется о защите большинства, а главарь просто хочет все скрыть. Если что-то произошло, оно должно остаться внутри группы. Убийца очевидно вампир, но в городе достаточно вампиров, так что сложно сузить круг подозреваемых. Полиции никто не будет помогать, если только это не надежный контакт в каком-нибудь отделе. Но если члены этого узкого круга смогут сами найти убийцу, они повысят свой статус в глазах тех, кто поддерживает Маскарад. В то же время появляются слухи о странных животных – в особенности, совах.

Парапсихолог, связанный с журналистом, который работает в поле, расследует недавнюю цепь убийств, и приходит к выводу, настолько же шокирующему для его окружения, насколько он очевиден для мертвых: это вампир. И он утверждает, что у него есть доказательства этого, которые он планирует выложить в Интернет как можно быстрее, как только он соберет достаточно улик. Это, конечно, серьезная угроза для Маскарада, но Сородичи уже мобилизовали свои силы, растягивая тонкую сеть. Кому-то придется проявить инициативу и заняться этим. И дело ещё более усложняется

тем, что парапсихолог знаком с кем-то из тусовки – может, контакт или старый враг. Могут ли они оказаться под подозрением в измене против Сородичей?

Недавняя цепь убийств, связанных с вампирами, разбудила подозрения, и так кипящие среди Сородичей. Круг обвиняет Ордо Дракул, Дэва винят Носферату, и глаза многих оборачиваются к тем, кто недавно совершал диابلери и не понес наказания. Паранойя достигает апогея, несколько Сородичей уже воспользовались ситуацией, чтобы избавиться от врагов. Угроза Маскарада становится ясной и безотлагательной, и что-то нужно предпринять. Но как можно кому-то доверять, если кто угодно может быть убийцей? И, учитывая, что убийств всё больше, что можно сделать, чтобы их прекратить?

Имя: Анна Рэд

Порок: Гнев

Сила Тени: 5

Атрибуты: Сила 5, Точность 5, Соппротивление 5

Навыки: Окультизм 2, Атлетика 3, Драка 2, Маскировка 3, Холодное оружие 3, Устрашение 2

Вместилище: 7

Сила Воли: 10

Размер: 2

Скорость: 12

Защита: 5

Инициатива: 10

Воплощения: Теневая Форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сородича, Вселение в живого

Смертельные силы: *Тень*; Внезапный сюрприз, Дым и зеркала. *Витэ*; Неукротимый, Дисциплины Сородичей x 2.

Дисциплины; Стремительность 3, Затемнение 1, Мощь 3, Соппротивление 3

Витэ: 15, 5/ход

Проклятия: Огонь, Ненависть животных, Проклятия чистоты, Солнечный свет

Барон

“Это настоящий винтаж. 28 лет. Здоров”. Наши хозяин выпивает кубок крови. “Ах, изумительно”. Я поднимаю свой собственный кубок, отпиваю из него. Довольно пристойно, но я не могу избавиться от мысли, что будь она немного свежее, было бы вкуснее. И все же, вежливость никто не отменял, особенно если тебе нужна поддержка такого человека.

“Да, безусловно”, - отвечаю я, показывая свои лучшие манеры.

“Мой юный друг, рассвет совсем скоро”, - взгляд наружу сквозь защищенные окна подтверждает это. – “Вы же останетесь здесь?”

Я улыбаюсь, не сумев изгнать из улыбки всё напряжение: “Конечно, Сир”.

В 1853 году Стрикс овладел телом знатного Мехет, Барона Орнскольда, который к тому времени был вампиром менее десяти лет. Стрикс стал известен под именем этого вампира, и очень немногие осознавали, что его истинная суть отражается просто в прозвании “Барон”. В поисках безопасности первое, что совершил Стрикс в теле Барона, это диابلери по отношению к его Сиру, Графине Оксенштьерна, и затем, собрав всё ценное, что мог унести, он отплыл в Америку.

С тех пор сам Барон Орнскольд заперт в торпоре внутри своего собственного тела, а овладевшая им сущность играет его роль в обществе Сородичей. Барон обратил троих потомков, и никто из них никогда даже не говорил с настоящим Мехет. Все эти потомки отмечены некоей странностью Стрикса, но только один из них подозревал, что что-то не так.

Барон ведет богатый образ жизни, живя в усадьбе в стиле Ренессанса, редко покидая её пределы. Он известен своей эксцентричностью среди Сородичей, но опять же, а разве другие Стриксы не таковы? Барон тщательно поддерживает свой личный маскарад, по тем же причинам, что и Сородичи поддерживают свой – если ты умный охотник, ты не показываешься на глаза своей дичи.

А именно дичью Барон считает всех вампиров. Для него азарт охоты это самая лучшая её часть. Его охотничьи уголья включают само поместье и прилегающие земли.

Барон осторожен, и выбирает только тех Сородичей, которых не хватятся: Бродячий Гангрел, низший Носферату, почти не связанный ни с кем... вот кто его дичь, иногда разбавляемая более могущественным вампиром для разнообразия.

Его излюбленных методов два: первый, и самое желанное, это заставить жертву саму прийти к нему. Могущественный Мехет обладает обширными связями, и тщательно возвращает репутацию вампира, который всегда готов выслушать тех, кому не дают высказаться. Так что к нему приходят многие; и он развлекает их, относится к ним как к дорогим гостям, а затем отводит в гостевое крыло. Он позволяет уходить трём из четырёх гостей. Второй вариант более прямолинеен и требует планирования. Он пользуется им, только когда действительно голоден: похищение.

Независимо от того, как несчастная душа попадает в его усадьбу, на следующий вечер она обнаружит, что все выходы из неё исчезли. Барон появится и сообщит, что если он сможет сбежать невредимым, его отпустят. Редко кому это удастся.

Истории

Коллега (или даже друг) группы – Мехет, потомок доброго Барона Орнскольда. Этот вампир – новенькая, она похожа на фейри, подвижная, как ртуть, чередует периоды активности с долгими затишьями. В то время, как она будет защищать свой образ жизни так яростно, как сможет, наедине она может признаться, что нервничает от того, как меняется её разум после Обращения. Кроме того, любой вампир, попробовавший её кровь, найдёт там что-то несвойственное Сороричу. Однажды она узнает о своей силе, которой нет ни у кого: она способна выжить под солнечным светом, хоть он её и парализует. Никто не видел этого, но она сама расскажет это своему другу. Это очевидно бросает подозрения на самого Барона. А другие его потомки тоже обладают этой способностью? Или это единичное отклонение? Можно ли изучить её, похожа ли она на Кольца Дракона? Что группа будет делать с этой информацией?

Слишком много Сороричей пропало, и мудрые головы Инвиктус пришли к выводу, что что-то охотится на вампиров. Что-то, что слишком много знает. Инвиктус посылает шпионов в группу, чтобы вести расследование, и улики указывают на старую усадьбу за городом. Что там можно найти, что объяснило бы все? А если группа придёт туда на встречу, вернутся ли они обратно?

Каким-то образом, но вся их община оказывается заперта в ловушке в поместье Орнскольда. Сам Барон появился, чтобы сказать им, что он их отпустит, если они смогут найти выход. И вот теперь он охотится за ними в полном теней поместье и своих землях. Он, кажется, может полностью становиться тенью, и появляться из любого куска темноты, куда бы они ни пошли. Его холодный смех слышно отовсюду, краем глаза видно какие-то странности, словно кто-то летает, крадется или идет по коридорам. Сама реальность кажется подавленной, а охотник неутомим и безжалостен. Смогут ли они пережить эту ночь? Поймет ли кто-нибудь, куда они пропали? И если они сбегают из поместья, зная секреты Барона, каким жутким образом он заставит их молчать?

Имя: Барон – Барон Орнскольд

Порок: Гордыня

Сила Тени: 6

Атрибуты: Сила 6, Точность 4, Сопротивление 6

Навыки: Окультизм 2, Атлетика 2, Драка 2, (повышайте эти и добавляйте другие по своему выбору, тут приведен минимум)

Вместилище: 8

Сила Воли: 10

Размер: 2

Скорость: 12

Защита: 6

Инициатива: 10

Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сорорича, Синтез (Барон Орнскольд)

Смертельные силы: *Тень*; Внезапный Сюрприз, Лабиринт. *Витэ*; Неукротимый, Дисциплины Сороричей x 4. *Дисциплины*; Прорицание 4, Стремительность 4, Доминирование 2, Кошмар 2, Затемнение 4, Мошь 4, Сопротивление 4.

Витэ: 20, 6/ход

Проклятия: Отречение, Огонь, Солнечный Свет, Символы

Захваченное тело: Барон Орнскольд

Потомок Барона

У Барона невероятно сильная связь с захваченным телом, и он может создавать Сороричей. В результате появляются Мехет, но с необычными ментальными отклонениями, способные развить уникальные Дисциплины или другие способности.

Черный кот

Глаза кота сверкнули в лунном свете бледно-желтым. Он сидит на подоконнике и смотрит, хвост лежит спокойно. Он не мурчит, не издает ни звука, просто смотрит и ждет. Когда вы подходите ближе, он наконец встает – чтобы тут же упасть замертво. Запах разложения усиливается, а затем вы слышите рык очень большой собаки.

Животные чисты. Они простые души. И они могут быть испорчены. В отличие от вампиров, животные знают свое место и не выходят за границы. Это делает их идеальными реципиентами для Стрикса по имени Черный кот. Поскольку животные сосуществуют с людьми в их городах, Черный Кот не чувствует недостатка в телах недалеко от выбранных

жертв, неважно, люди это или вампиры. Недавно умершие домашние животные, бродячие, или даже дикие животные приходят в поисках еды и укрытия, и становятся идеальным вариантом для этого Стрикса. Когда он вселяется в тело, он начинает искать вампиров, отслеживая их. После того, как он находит свою цель, Черный Кот изучает их, чтобы узнать их лучше, используя незаметные тела, например, тело кошки, крысы или птицы.

Черный кот жаждет большего, чем просто шпионить за вампирами. Он хочет разорвать их на части, каждого из них, разбив их королевство четкости и стекла. Вампирам нравится считать себя испорченными властителями ночи, а не Зверьми, которыми они на самом деле являются. Черный кот хочет показать им неприглядную правду, неприкрытую и истекающую кровью. Вампиры – это чудовища, каннибалы, охотящиеся на своих бывших друзей, семью, на незнакомцев, они приносят боль и унижение, куда бы ни пришли, и тем не менее играют в то, что они утонченные чувственные хищники. Они забыли закон джунглей, по которому только клыки и когти решают, на чьей стороне правда. Черный Кот ненавидит вампиров за то, что они предали этот закон, больше, чем за что-то иное. Иногда он на самом деле уважает вампиров, которые осознали эту правду и стали королями и королевами крови и страданий. Но эти дни канули в лету, и такие вампиры сейчас почти полностью истреблены своим собственным видом. Так что, Черный Кот ненавидит современный мир за то, что он продвигает в массы идею слабости, за медленное разрушение чистоты Зверя. Когда-то мир был раем, полным доступной плоти и крови. И сейчас Черный Кот хочет вернуть его обратно, по одному вампиру за раз.

Этот Стрикс использует в качестве тел только животных, никогда не опускаясь до того, чтобы вселиться в вампира. Когда он выбрал подходящее тело и наметил себе жертву, он делает все, что в его силах, чтобы выполнить план: оставляет тела животных, раненых людей и других вампиров в убежище цели и рядом, чтобы спровоцировать его Зверя запахом свежей крови. Он также может вселяться в упырей, чьи Звери преодолели Человечность и вернулись к первобытному состоянию. Когда упырь говорит с Черным Котом – что обычно невозможно без телепатического умения общаться с животными – Кот говорит о том, что хочет создать из вампиров самого идеального хищника в мире. Вампиры не устают, не стареют, не умирают от яда или болезни, охотятся в ночи, когда нет никого, кроме самых опасных хищников. Вампиры, по словам Кота, были созданы, чтобы властвовать в ночи. А сейчас они прячутся за Маскарадом и ярлыками, пока миром правят смертные.

Чёрный Кот позаботится о том, чтобы они вспомнили *что они такое*, а не *кто* они такие.

Истории

Вампиры находят растерзанные тела животных внутри и снаружи убежища. Сначала это просто мелкие зверьки, например, мыши или маленькие птички. Постепенно тела становятся больше – крысы, кошки, даже собаки. Если вампир ассоциирует себя с каким-то животным, например, принимает его форму с помощью Изменения, Черный Кот оставит именно это тело. Затем он начнет оставлять раненых зверей неподалеку, особенно, когда вампир голоден. Внимательный вампир может увидеть силуэт черного кота, похожего на бродячего, с грязной спутанной шерстью, который бродит вокруг и наблюдает. Некоторые могут связать кота с событиями, мешающими его жизни, но впоследствии вампир поймет, что эти события начались только после того, как появился черный кот.

Если он не замечает, или не делает ничего, чтобы избежать угрозы, Черный Кот начинает нападать на людей, преследуя их в теле собаки или крысы и кусая, а затем принося тела вампиру, когда вампир голоден. Он может напасть на человека даже просто потому, что это была выбранная кормушка вампира, таким образом, оставляя его без возможности поест, чтобы Зверь начал рычать от жажды крови. Его главная цель – столкнуть вампира в безумие от голода, заставить его сдаться Зверю, капля за каплей, особенно если безумие включает в себя человеческие жертвы.

Любимый гуль-животное вампира начинает вести себя странно. Во-первых, он, кажется, стал умнее, чем раньше, выучил новые трюки и понимает своего господина намного лучше, чем до этого. Он даже помогает охотиться, отслеживая подходящую добычу. Однако вскоре после этого он начинает выходить днём, возвращаясь с окровавленной мордой и запахом свежей крови. Начинают появляться тела, растерзанные до смерти, и следы приводят обратно к домашнему любимцу.

С людьми и Сородичами, дышащими ему в спину, вампиру нужно найти ответы, и как можно быстрее. Что он будет делать, когда животное исчезнет, но тела будут продолжать появляться?

Устав процарапывать себе путь сквозь завесу Человечности, Черный Кот решает попробовать что-нибудь крупное. Он вселяется в мертвого пса и любую подходящую дикую живность: ягуара, койота, медведя и так далее. Волна нападений животных оставляет за собой кровавый след из жертв. Публика встревожена, что вызывает проблемы у всех, кого это касается, и это усложняет охоту на улицах. Двор Князя вампиров подозревает, что что-то стоит за внезапным увеличением числа нападений животных, но не может его выследить – пока упырь не начнёт оставлять хвост из жертв, который заставит расследование вычислить противника.

Имя: Черный кот

Порок: Любопытство

Сила Тени: 2

Атрибуты: Сила 2, Точность 5, Сопротивление 3

Навыки: Атлетика 4, Драка 3, Оккультизм 2, Маскировка 2

Вместилище: 5

Сила Воли: 8

Размер: 2

Скорость: 12

Защита: 5

Инициатива: 8

Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп

Смертельные силы: *Тело*; Пожиратель Дыхания. *Витэ*; Дисциплины Сородичей.

Дисциплины; Анимализм 2

Витэ: 11, 2/ход

Проклятия: Огонь, Солнечный свет

Воплощение в животном: Черный Кот

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 4, Выносливость 2

Навыки: Физические; Атлетика 4, Драка 2 (Когти), Маскировка 4 (Преследование), Выживание 2

Здоровье: 4

Размер: 2

Скорость: 12 (фактор вида 7)

Защита: 8

Бабушка

“Да, дорогуша? О, да входи же! У меня вкусный чай и кексикки готовы. Ты не пьёшь чай? Ой, это печально, но я думаю, я найду, что тебе понравится. Так скажи мне, дорогуша, зачем тебе понадобилась встреча с Бабушкой? Ах, да, я слишком много спрашиваю. Если не хочешь отвечать, дорогуша, я с радостью расскажу тебе, но может быть, прежде ты сможешь оказать мне небольшую услугу?”

Некоторые Стриксы предпочитают полную анонимность, оставляя за собой след необъяснимого хаоса и разрушения. Другие предпочитают дать знать о своём присутствии. Некоторые пытаются найти баланс между секретностью и известностью. Стрикс, известный как Бабушка, одна из них, она представляется, как доброжелательный старый дух, несмотря на то, что оставляет след, указывающий на её истинную натуру. Некоторые клиенты заключают с ней сделки, зная об её истинной сути, но большинство узнают об её манипуляциях только после того, как сыграли свою роль в её планах.

Это существо предпочитает завладевать телами, которые производят приятное впечатление и располагают к себе – то есть, пожилыми женщинами, с которыми клиенты заключают сделки. Она странное, тихое создание, живущее на периферии мира, предлагая свои советы и мелкие услуги. Её советов часто ищут и после, но этот Стрикс известен тем, что быстро прыгает по телам – и её почти невозможно найти. Ее советы всегда полезны, и всегда проникательны. Большинство Сородичей, которые знают о ней, подозревают, что это какая-то смертная ведьма, или дух знания, или ещё что-то подобное. Многие опасаются, но немногие опасаются достаточно. Цена за полезный совет Бабушки всегда невысока. Но и совет, и цена выбраны так, чтобы приносить ей пользу. Её советы таковы, чтобы направить просителя в ту сторону, куда ей нужно, и цена, которую она просит, никогда не бывает слишком большой. У неё есть способность видеть сеть вероятностей, к которым ведут разные поступки, и она наслаждается тем, что может найти правильный путь, чтобы вызвать какую-нибудь катастрофу.

Хотя её никогда нельзя обвинить ни в какой катастрофе, она развлекается, оставляя подсказки, которые её преследователи могут пропустить. Иногда – редко – она недооценивает их. Бабушка не слишком беспокоится о деталях катастрофы, но предпочитает работать с богатыми и влиятельными людьми. Она считает себя образцовым манипулятором, и гордится своим искусством. Результат заботит её меньше, чем процесс. Она разрушит счастливый брак, или запрет здорового человека пожизненно в психушке, так же, как вызовет крушение самолета или массовое убийство, чтобы избежать правосудия.

Самое дьявольское во всем этом – это то, что эти последствия редко затрагивают просителя, а её советы настолько полезны, что люди продолжают её искать, даже если знают, что она ими пользуется.

Бабушка не избегает более прямолинейных мер. Если её планы разрушены, она летит в смертельной ярости, и Стрикс внутри далеко не так стар и слаб, как занимаемое тело. Когда она разозлится, она отпускает черные длинные совиные когти из пальцев, с помощью которых она потрошит противника. Затем, конечно, она находит способ использовать его смерть, чтобы посеять больший хаос, одновременно избежав раскрытия. Некоторые Сородичи шепчутся, что не все просители возвращаются. Но в действительности исчезновение – это большая редкость, так как Бабушка считает простое убийство недостаточно артистичным.

Истории

Странные, кажущиеся случайными события начинают происходить в городе. Местный хулиган внезапно встречает солнце, школьный автобус попадает в аварию, эпидемия кори уносит несколько жизней, и тому подобное. Более рациональные Сородичи верят, что это просто сбой статистики, но другие видят в этом знак, что город был проклят. И они настаивают, что есть мелкие признаки, которые ведут к чьей-то воле. В центре этого хаоса оказывается древнее мистическое существо, предлагающее советы за символическую цену. Может, если Сородичи смогут найти её, они смогут узнать, что происходит? Или, возможно, они могут пройти по так называемым знакам и посмотреть, куда они приведут? Поставленное перед сложным выбором, когда любое решение может привести к катастрофе, и нет возможности заранее предсказать её, сообщество оказывается в том положении, в котором ему нужен совет. И просто так само собой случается, что милая пожилая медиум, называющая себя Бабушкой, недавно приехала в город – может, она сможет помочь им решить проблему? Если они смогут найти её, смогут ли они проследить путь от разрушительных последствий к следованию её советам? Смогут ли они выяснить правду, спрятанную за милой маской, и если да, смогут ли они позволить себе применить её совет в сложной ситуации? В конце концов, её советы *всегда* помогают.

Смертная бабушка члена сообщества начинает вести себя странно. Она всё ещё узнает свою семью, и может сохранить некоторые старые воспоминания, но она становится более замкнутой и отстраненной. Она, кажется, меньше интересуется старыми хобби, но принимает странных визитёров, в странное время. И даже когда она ведет себя по-старому, есть в ней что-то... другое. Семья подозревает, что она страдает от старческой деменции. Однако среди Сородичей ходят слухи о старом мудреце, который прыгает из тела в тело, делясь своей мудростью в обмен на мелкие услуги. Когда персонаж осознает, что случилось, сможет ли он изгнать Бабушку из бабушки? Что, если всё, что она попросит за то, чтобы освободить тело, это небольшая услуга? Конечно, может быть выгодно иметь бабушку Стрикса, каким бы кратким это ни было. Что если персонаж решит, что советы Стрикса ему дороже родной бабушки?

Имя: Бабушка

Порок: Садизм

Сила Тени: 7

Атрибуты: Сила 6, Точность 7, Сопротивление 4

Навыки: Окультизм 4, Политика 1, Атлетика 2, Драка 2, Эмпатия 3, Убеждение 2, Социализация 1, Изворотливость 2

Вместилище: 6

Сила Воли: 10

Размер: 2

Скорость: 12

Защита: 7

Инициатива: 11

Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сородича, Вселение в живого, Синтез, Материализация

Смертельные силы: Рок; Видеть Разломы, Источник Амбиций, Паутина Судьбы

Вселение: Пожиратель Дыхания, Овечья Шкура, Когти Ярости. **Витэ;** Неукротимый

Витэ: 25, 7/ход

Проклятия: Отречение, Огонь, Одиночка, Приглашение, Солнечный свет

Ханту Чародей

Вы видите фигуру, проявляющуюся в клубах дыма над огнем. Она становится выше, темнее, раскрывая тени крыльев. Короткая вспышка сопровождается яростным взглядом желтых глаз, и затем пламя вспыхивает, опалив твою кожу и вызывая гнев Зверя. Чем бы ни была эта тень, и Человек, и Зверь инстинктивно отшатываются.

На протяжении тысячелетия его знали под разными именами, но существо по имени Ханту вышло из легенд Индонезии. В отличие от многих из его вида, Ханту никогда не вселялся в тело вампира, и очень редко вселяется в мертвых людей. Ханту предпочитает оставаться в естественной форме, состоящей из дыма, теней и злости. Он ненавидит Сородичей со страстью, которая сияет, как солнце, родившейся во времена, сейчас затерянные в веках. Даже если кто-то может разговаривать с Ханту, ответы не приходят. Он предпочитает оставлять своих жертв Сородичей бояться неизвестного. Некоторые строят теории, что это создание однажды основало клан, и что этот клан предал его или не достиг его изначальной цели. Эти теории указывают на Мехет как на пример клана, который мог быть создан Ханту, и этот Стрикс действительно со всей силой ненавидит Мехет. Что делает Ханту ещё более опасным, так это то, что он мастер в магии, от магии крови до странных сил, которыми не обладает ни один вампир. Оттачивая эти силы бесчисленные века, Ханту более чем равен любому Сородичу или смертному волшебнику. Обладая властью над элементами, над страхами, он может сделать кое-что намного худшее, чем уничтожение тела вампира, легенды говорят, что Ханту обладает властью над душами мертвых. Некоторые жуткие слухи записаны в иссохшихся старых дневниках,

или рассказываются только в самых защищенных местах, и теми, кто знает, что вампиры в опасности из-за существа, могущего пожрать их души. Он совершает диablerи над Проклятыми, говорят они, и их души становятся пищей для его сил. Правда это или нет, но Ханту предпочитает сохранять некоторых вампиров, обычно из Мехет, "живыми" и выведенными из строя. Что происходит с такими жертвами дальше, возможно, лучше не знать.

Ханту фигурирует во многих историях по всему свету, но его почти никто не видел в городах, где собралось много вампиров. Его появление всегда предвещает страшные бедствия для Сородичей. В старые времена это означало охоту на вампиров, после которой сжигались целые деревни; необъяснимое уменьшение количества крови; или болезни среди смертных, которые оставляют город с таким малым количеством еды, что вампиры нападают друг на друга. В современном мире вампиры приписывают Ханту обрушения мостов, снежные бури и иногда даже торнадо. Одно остается неизменным на протяжении веков: когда бы вампир ни говорил о духе совы, который сеет разрушения, старейшие начинают бояться возвращения Чародея Ханту. Даже создания ночи должны бояться теней, говорят старейшины, когда Ханту приходит в город. Ни одно убежище не безопасно, и ни один вампир не обладает достаточной силой, чтобы выдержать месть Ханту. Так они говорят.

Истории

Ряд предсказаний указывает на разрушительный пожар, который угрожает жизням нескольких высокопоставленных Сородичей, которые будут в ночном клубе, вместе с десятками смертных. Один из выживших упоминал страшное имя Ханту, древнего демона дыма и темноты, ответственный за уничтожение многих городов Сородичей с течением истории. Вскоре княжеский двор рассматривает возможность атак, направленных старейшинами и теми крохами информации о Стриксах, которыми они обладают. Целый город, полный вампиров в паранойе, может попытаться развязать битву с чем-то, с чем они не могут бороться, что даже не имеет физической формы. Единственный шанс – если они смогут проследить Ханту по следам его магин, чтобы найти его, пока не слишком поздно.

Даже тени больше не могут дать убежища для Мехет. Что-то охотится на них, и выжившие после нападений вспоминают мимолетные проблески желтоглазого фантома, сверкающие во тьме. Некоторые Мехет знают достаточно о легендах Сородичей, чтобы произнести "Стрикс" и "Ханту". Но правители города не верят в истории, думая, что город атакован охотниками на вампиров. Мир и так достаточно опасное место, зачем хвататься за легенды?

При встрече с потенциальным истреблением, когда нет никакой поддержки, клан Мехет должны найти какой-то способ сбежать от врага или заманить его в ловушку. По мере развития событий становится понятно, что этого врага не победишь, проткнув колом и оставив на солнце, и он знает о вампирах намного больше, чем они сами о себе.

Имя: Ханту

Порок: Ненависть

Сила Тени: 8

Атрибуты: Сила 8, Точность 5, Сопротивление 8

Навыки: Атлетика 2, Драка 2, Устрашение 3, Дедукция 2, Окультизм 5

Вместилище: 11

Сила Воли: 10

Размер: 3

Скорость: 12

Защита: 8

Инициатива: 13

Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сородича, Вселение в живого, Синтез, Материализация, Вход в Сумрак

Смертельные силы: *Рок*; Манипуляция пороком, Паутина Судьбы. *Вселение*; Когти Ярости. *Витэ*; Неукротимый, Дисциплины Сородичей x 2, Заражение Тени, Укус Души.

Дисциплины: Прорицание 5, Круак 5, Доминирование 3, Кошмар 3

Витэ: 30, 8/ход

Проклятия: Огонь, Ненависть животных, Материальное Проклятие (Серебро), Проклятие Чистоты, Солнечный свет.

Дама Ножей

У неё мягкий голос. "Друзья мои, я рада, что вы смогли сегодня прийти. И грустно, что до такого дошло". Она смотрит вверх, ее голос набирает силу. "Я знала Мэтта. Он был моим другом. Он был другом вам. Мэтт был хорошим парнем". Она умолкает, позволяя последним словам повиснуть в воздухе. "Старейшие Обращают нас без нашего согласия, налагают на нас свои правила без нашего согласия, и убивают нас, когда мы нарушаем эти правила, чтобы защитить себя. Кто станет следующим?"

Общество Сороричей – это организм, застывший на определенной стадии разложения, кровь течет по его венам в споре между органами, а руки обижаятся на контроль мозга. Некоторые юные Сороричи иногда выплескивают свой гнев на старейшин, давая их жертвам наркотики, призывая смертных к протестам в Элизимуе, и тому подобное. Но некоторые хотят более радикальных мер, и Дама Ножей предлагает им такой шанс. Ей точно приписывают три инцидента. Один из них закончился полным опустошением города – те, кто приезжал в него потом, говорили, что там нет никаких признаков присутствия Сороричей. Ее образ действия довольно тонок – она начинает с того, что набирает жалких отбросов общества Сороричей, отчаянно желающих почувствовать принятие и принадлежность к чему-то. Она объединяет их под знаменем революции, разжигая их воображение и гордость. Она взбирается вверх, рассчитывая на свою харизму и способность читать личности других. У неё такие же цели, как и у тебя, те же надежды и мечты, те же тревоги, и она признается в них прежде, чем ты расскажешь о своих. Для старейшин города, она – просто амбициозный новичок на пути к власти. Для потенциальных мятежников она вестник новой эры, наконец борющаяся за правду, которую все уже знают.

Надежду тяжело искоренить. Когда амбициозный новичок оказывается Стриксом, у неё уже есть армия фанатиков, которые рассматривают любую агрессию на неё как ещё одну трусливую ложь старейшин и их марионеток. И кто-то поддержит её в смерти, даже зная, кто она на самом деле.

В городе, оказавшемся в котлах Дамы, напряжение между сильнейшими и слабейшими быстро нарастает. Восстания приводят к наказаниям, которые, в свою очередь, влекут за собой все новые вспышки мятежа, и те, кто не выбрал сторону, безнадежно смотрят на то, как их город погружается в кровавую гражданскую войну. Даже мудрейшие из Князей понимают, что их возможности ограничены.

Дать мятежникам то, что они хотят – значит показать слабость – ту, за которую Дама обязательно ухватится. Не идти на уступки – значит, разжигать их гнев ещё сильнее, что ведет к ещё более жестоким репрессиям.

Лучший способ одурачить Даму – это рассказать ей, что её планы всё ещё незрелы, что её сторонники – всего лишь маргиналы и отбросы. Конечно, предосторожность повышает шансы, и Дама Ножей всего лишь один Стрикс. Это делает её скорее страшной историей, возможным худшим сценарием, который появляется под голубой луной, а потом исчезает. Особенно когда те несколько старейшин, которые знали о ней, твердо уверены, что узнают её, если она снова явится в их город.

Истории

Ситуация быстро накаляется. Вангарды выпотрошили Картанцев и получили огромную власть, вспыхнула агрессия между последователями Князя и мятежниками. Какую сторону примет группа? Князь может наградить за верность, или принять её как должное. Тогда как мятежники могут дать возможность проявить себя, и молодой вампир заставит считаться с ним – либо погибнет, если восстание не удастся. Возможно ли, что они знают истинную суть своего лидера? И если да, отрекутся ли они от неё или её последователи слишком преданы ей? Если приближенные Князя погибнут первыми, смогут они извлечь выгоду из своих знаний, или их воспримут как оппозиционную пропаганду?

Группа вампиров часто была обижена своими старейшинами, так что когда появился харизматичный молодой Сорорич и предложил им способ достичь их целей, они примкнули к нему. Или они присоединились в попытке поднять свой статус в глазах старейшин. Но они не могут не заразиться энтузиазмом, царящим в рядах мятежников. Новички, которые поставили на эту восходящую звезду, сгорят в её огне, если она падет, неважно, правда ли они верят в её цели или примкнули к ней из холодного расчёта.

Город стал пустынным и тихим. Регулярная переписка между его старейшинами и их союзниками работает с перебоями. Путники, которые направлялись туда, бесследно исчезли. Даже смертные чувствуют, что атмосфера города внезапно изменилась. Неясная ситуация – город может быть опасным или наоборот, легкой добычей. Амбициозная группа новообращенных может основать здесь свои собственные владения, если смогут тут выжить. Ушла ли угроза, которая опустошила город? Или она всё ещё рыскает здесь? Кто ещё спешит заполнить пустоту на месте власти – Сороричи или кто-то иной?

Хороший друг члены группы внезапно пропал с улиц. Князь и его люди хранят молчание и наказывают любого, кто попытается что-то выяснить. Этот вампир – молодой, харизматичный Сорорич, у которого есть много друзей, поддерживающих его политические взгляды. Будет ли группа проводить расследование? Что они сделают, когда узнают, что их друг – совсем не Сорорич? И окажутся ли они втянуты в ее преступления?

Имя: Дама ножей

Порок: Жадность

Сила Тени: 4

Атрибуты: Сила 5, Точность 5, Сопротивление 3

Навыки: Окультизм 2, Политика 1, Атлетика 2, Драка 2, Эмпатия 1, Убеждение 2, Социализация 1, Уличные знания 1, Изворотливость 1

Вместилище: 5

Сила Воли: 8

Размер: 5

Скорость: 12

Защита: 5

Инициатива: 8

Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сородича

Смертельные силы: *Рок*; Кончик языка. *Тень*; Визг, Дым и Зеркала. *Витэ*; Неукротимый, Дисциплины Сородичей, соответствующие её текущей цели.

Дисциплины: Величие 4

Витэ: 13, 4/ход

Проклятия: Огонь, Одиночка, Солнечный свет

Железный лорд

Я чувствую, как треснула моя челюсть под его ударом. Офицер мягко шепчет: "Кричи, гребанный ты ублюдок. Ты ничего не можешь сделать. Думаешь, кому-то есть дела до такого мелкого козла, как ты? Такие как ты, должны сидеть тихо по своим норам, где приличные люди не будут их замечать". Он снова бьёт. В этот раз ничего не сломалось. Повезло. Офицер отворачивается и уходит. А я лежу там, пока кто-нибудь не вызовет 911.

Стрикс танцует в тенях мира смертных.

Преступления, коррупция – вот где Стрикс чувствует себя вольготно, и делает, что ему нравится. Жестокость полиции позволяет этому Стриксу, известному под именем Железный лорд, участвовать в этом с садистским удовольствием.

Железный лорд не бросает вызов обществу, он просто паразит, зацикленный на недостатках правосудия, который веселится с теми душами, что попадают в его когти. Он не безликий или коварный, он прямолинеен и очень конкретен. Он делает то, что делает, потому что ненавидит. Потому что это весело, и в первую очередь, он делает это из-за острых ощущений того, что ему всё сходит с рук. Он погружается в свою роль, играет с жертвами – иногда проигрывает, но тогда просто находит новое тело, и начинает все с начала. Иногда он совершает что-то простое – избивает кого-то до такой степени, чтобы жертва не могла даже указать на него. Иногда его действия тоньше – он берет взятки, чтобы отвлекать других полицейский от какого-либо дела, чтобы организовать прикрытие, чтобы уничтожить улики. Но он никогда не ввязывается в долгосрочные проекты. Ему необходим мгновенный результат, и у него на самом деле нет сложных целей. Он жесток и мстителен. И учитывая, как часто он меняет тела, у него нет причин не убивать.

Лорд обычно выбирает продажного полицейского для вселения; он уже испорчен и замкнут, так что изменения не будут сильно заметны. Стрикс выбирает офицеров в больших и небогатых департаментах, где за каждым работником меньше следит его перерабатывающий и низкооплачиваемый начальник. И он выбирает места, где преступность уже цветет пышным цветом, что позволяет ему легче раздуть это пламя. Другими словами, он всегда выбирает бедных.

Железный лорд очень постоянен – если его ловят и убивают, он просто возвращается в другом полицейском, часто именно том, кто в прошлый раз испортил ему всё веселье. Ловят его обычно через месяц-два – долго о его делишках никто не молчит. Конечно, к этому моменту он уже сделал много плохого. Окультисты могут заметить след измученных тел, все – полицейские, берущие взятки, кого можно заподозрить в том, что в них вселился злой дух. Мало кто в первую очередь думает, что жестокость полиции вызвана вселившейся Совой, так что у него хватает времени уйти безнаказанным, чтобы начать всё заново в другом теле.

У его жертв мало способов остаться в безопасности, кроме как постоянно зависать с друзьями, но Железный лорд может вернуться в другой форме и так или иначе отомстить за то, что его дискредитировали и "завершить начатое".

Бежать и прятаться – очень быстро становится образом жизни. Только радикальные меры могут гарантировать жертве безопасность.

Истории

Группа натывается на полицейского, избивающего одного из их информаторов, и добиваются ареста этого офицера. Неделий позже другой офицер неожиданно начинает за ними следить, кажется, с намерением их убить. Он следует за ними почти постоянно, и наконец, нападает на одного из вампиров, когда он остается в одиночестве. Вампир, естественно, побеждает в драке – но в следующий раз, когда коп подлавливает его одного, он размахивает автомобилем! Как он понял, кто они такие? Попытается ли он направить весь отдел полиции на охоту за вампирами? Персонажу, наконец, удастся избавиться от него – только для того, чтобы вместо него появился другой офицер! Хуже всего, старший Сородич теперь зол на них за убийство двух его новых гулей.

Полиция выходит за рамки. Все чаще случаются избиения и даже убийства, совершенные стражами закона, и они начинают брать взятки от преступников, чтобы покрывать их преступления. Сначала кажется, что в этом участвует только один полицейский, но вскоре оказывается, что другие тоже нечисты на руку. Жестокость, кажется, направлена

только на беззащитных и бедных людей, вызывая слухи, что появилась какая-то группа ненавистников. Общественность разгневана тем, что городские власти не могут их защитить, и образуют вооруженные сообщества, чтобы защищаться самим. Смогут ли персонажи найти виновного прежде, чем город захлестнет анархия? Или они будут использовать хаос в своих интересах?

Враждебное Сороричам создание в городе, и группа вампиров послана, чтобы выследить его. Но оно неуловимо, особенно когда полиция, кажется, специально защищает его. В то же время один из гулей персонажа связывается с полицией и делится с ними странными сведениями, краткими и не очень богатыми деталями, которые не особенно помогают. Выследить это существо оказывается очень сложной задачей, и через некоторое время их информатор гуль попадает под суд за сопротивление полиции – и затем умирает от естественных причин в своей камере. Информатор, который указал на этого офицера, вскоре после этого также погибает. Так что в отделе действительно что-то не так – или, может быть, во всей полиции города? Неужели их поработило это существо?

Имя: Железный лорд

Порок: Ненависть

Сила Тени: 5

Атрибуты: Сила 5, Точность 4, Сопротивление 4

Навыки: Окультизм 2, Атлетика 3, Драка 4, Устрашение 3, Уличные знания 1.

Вместилище: 6

Сила Воли: 8

Размер: 2

Скорость: 12

Защита: 5

Инициатива: 8

Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сорорича, Вселение в живого

Смертельные Силы: *Тело*; Пожиратель дыхания, Полые кости. *Тень*; Внезапный сюрприз. *Витэ*; Неукротимый.

Витэ: 15, 5/ход

Проклятия: Огонь, Проклятие чистоты, Солнечный свет, Свирепость.

Марти Бэкстон

Картианец неловко машет, приближаясь. Он, должно быть, новенький в Элизуме, он выглядит не на своем месте и немного расстроенным. Он проголосовал за твои идеи в прошлом, и никогда не стремился к власти. Такие союзники – редкость, и есть что-то успокаивающее в том, чтобы знать – не каждый вампир в суде стремится вонзить тебе нож в спину.

Марти Бэкстон (для друзей Бакс) – легкий добродушный парень, новичок-Картианец, которого Обратили молодым. Он немного неуклюжий молодой человек, достаточно дружелюбный, но обделенный коварством, которое другие Сороричи используют в Социальных манёврах. Бакс, похоже, не стремится к власти, вместо этого предпочитая оставаться в стороне. Он быстро может подружиться с любым вампиром, и оказывает группе поддержку как на улицах, так и в Элизуме. С готовностью откликается даже на самые мелкие просьбы за незначительную плату, Бакс легко может нисколько расположить среди группы более опытных вампиров.

Он знает, что такие отношения неустойчивы, но не переживает об этом, пока у него есть дружба с теми вампирами, которые знают Реквием лучше, чем он.

И да, Марти – это Стрикс в теле вампира, но у него нет непосредственно плохих намерений. У него довольно хорошо получается выдавать себя за вампира, и оставаться действующим членом сообщества Сороричей. Его цели – загадочны, хотя он кажется неиссякаемым источником дружелюбия. В его поведении есть только одна настоящая странность: он не впадает в безумие, и даже не злится никогда (хотя может иногда изображать гнев). Внимательные наблюдатели заметят, что он не выглядит искренним, потому что Стрикс, завладевший им, не до конца понимает эмоции. Ему доставляет удовольствие улавливать эмоции, что естественно происходит с вампирами во время Поцелуя. Несмотря на то, что он пытается освоить гнев, ему трудно на самом деле испытывать интенсивность эмоций, которые захлестывают вампира, когда в них просыпается Зверь.

В попытке избежать волнений Бакс просто раздвигает свои границы дружбы, и общается со всеми, и может слегка слишком стараться понравиться новым союзникам. Проще всего принять его за дурака, Обращенного ещё более глупым сиром, которым скоро воспользуются и выбросят. Они с удовольствием пользуются услугами Марти, в то время как он выживает, и не понимают, что пока они извлекают из него выгоду, он узнает всё больше и больше о них и о том, что заставляет их нервничать. Бакс знает много секретов, просто потому что многие группы вампиров относятся к нему как к недоумку. Иногда он делится этими секретами просто так, "только между нами", и наблюдает за результатом. Чем больше он узнает о сообществе Сороричей, тем лучше он может спрятаться среди них, и тем лучше он овладевает эмоциями этих странных существ. Какова конечная цель Марти? Он никому не говорит, и возможно, он сам не знает.

На данный момент – это учиться и изучать, собирая тайны и союзников среди Сородичей. Возможно, однажды он начнёт игру, используя связи, которые он установил, оборачиваясь против бывших друзей и сея хаос среди Сородичей, прежде чем исчезнуть, чтобы сыграть тот же сценарий где-то ещё.

Истории

Из Бакса получается отличный союзник для группы. Он может занять активную позицию, сближаясь с персонажами и говоря, что он новый человек при дворе, и ищет друзей. Когда он подтверждает свои слова действиями, персонажи готовы больше ему доверять. Они не понимают, что он гораздо больше узнаёт о них, чем они от него, и что он торгует секретами. Он может и не представлять прямой угрозы на данный момент, но если он когда-нибудь будет вынужден решать, как извлечь выгоду из тех, кто пользовался им, он получит намного больше преимуществ, чем они могут вообразить. Когда соперники группы обладают внутренней информацией, мало кто может заподозрить, что кто-то вроде Бакса может изображать дурачка, пока не станет слишком поздно.

Новообращенный кажется, совершенно ничего не знает о вампирском обществе. Он совершает неловкие шаги на общественных мероприятиях, постоянно наступает на ноги старейшинам, не собираясь делать это, и раздражает других новообращенных. Бакс довольно дружелюбен, просто не умеет вести себя с присущей вампирам грацией. Он сближается с группой и старается подружиться с ними, отчаянно пытаясь научиться вести себя в обществе после того, как его сир отверг его – хотя на самом деле он совершил над ним диablerи после того, как им завладел Стрикс. Он очень хочет понравиться союзникам, и даже вступает в группу, если ему это позволяют. Завоевав доверие, он пытается проверить границы дружбы, как будто не знает, как далеко может зайти. Если они изучат его странное поведение, они могут заметить некоторые явные признаки, что что-то не так. Наблюдатели могут даже увидеть его при свете дня, что сразу поднимет целый ряд сложных вопросов.

Имя: Бакс

Порок: Трусость

Сила Тени: 4

Атрибуты: Сила 3, Точность 5, Сопротивление 3

Навыки: Атлетика 2, Драка 2, Эмпатия 1, Оккультизм 2, Изворотливость 4

Вместилище: 5

Сила воли: 8

Размер: 2

Скорость: 12

Защита: 5

Инициатива: 8

Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сородича

Смертельные Силы: *Рок*; Источник амбиций, Ложный друг. *Тело*; Овечья шкура. *Тень*; Дым и зеркала.

Витэ: 13, 4/ход

Проклятия: Огонь, Одиночка, Солнечный свет

Мать

“Не подходи близко к окну”, - сказал Сорин. Он потянул обратно занавеску, которую они повесили на окно, чтобы Князь Абель не мог видеть существо в клетке. Оно забилося в угол, сгорбившись, отвернув лицо и спрятав его от взглядов. Пока Абель смотрел, существо медленно повернуло голову, чтобы посмотреть на него. Его большие желтые глаза были круглыми и немигающими, а между ними изгибался клюв – на том месте, где раньше были нос и рот. Зверь вскрикнул и бросился на дверь клетки. Сорин быстро закрыл занавес, хотя это не могло заглушить пронзительный крик. “Мы не знаем, кто или что сделало это. Но мы точно знаем, что это... это вампир”.

Легенды Сородичей рассказывают о Стриксах, основавших целые кланы. Ни один вампир современности не может сказать, правда это или нет, но для тех, кто хочет посмотреть на доказательства, они есть. Большинству не нравится то, что они находят, но обнаженная правда редко дружелюбна к вампирам. Некоторые Стриксы, когда они вообще соизволяют поговорить с их старинными врагами, подтверждают эти истории, радуясь страданиям, которые это приносят их потомкам. Или, возможно, некоторые хотят напомнить блудным детям об их происхождении, чтобы направить на истинный путь.

Как вампиры могут потерять свой путь, так же могут и Стриксы. “Мать” – одно из таких существ. Она – поскольку она видит себя матерью – оплакивает потерю своей старой цели. Вспышки гнева, что когда-то поддерживали её в долгие темные ночи, угасли. Вампиры, эти побочные ветви, получили все, но забыли своих создателей. Мало радости в том, чтобы мучить потомков другой линии. Мать хочет чего-то большего, чего-то нового и волнующего, чтобы

разбавить монотонность существования. Она хочет основать новый клан, чтобы она могла излить свою ярость на кого-то ещё.

В то время, как совы часто возникают в легендах Дэва и некоторых других кланов, единственное письменное свидетельство, содержащее имя "Стрикс", относится к векам после падения Камарильи. Несмотря на то, что Юлии действительно были созданы, процесса Мать не знает.

Так что всё, что она может, это создать неполноценного потомка, но ей кажется, что с практикой придёт мастерство. В то же время, Мать отпускает свои творения на свободу, чтобы они погибли под солнцем, были уничтожены Сородичами или вооруженными и напуганными смертными. К счастью, истории о мутантах – наполовину совах, наполовину людях приписывают выдумкам таблоидов, но страх, который они вызывают в вампирах, вполне реален. Потомки Матери – вампиры в том смысле, что они пьют кровь, горят под солнцем и не живы и не мертвы. Однако они чудовищно деформированы. У многих из них клювы и совиные глаза вместо человеческих лиц. У других есть мясистые перистые выросты, покрывающие их тела, или ужасно раздутые рты, полные крошечных клювов, как клыков. Ни один не может сойти за человека, и они все потеряны в Звере, как самые дикие упыри. Хотя они далеки от Проклятых, Мать не сдаётся. Она может тратить десятилетия на совершенствование своих потомков, но для бессмертного существа даже десятилетия в итоге оказываются бесплодными.

Однако для Сородичей в этих созданиях есть ужасный смысл. Немногие подозревают Стрикса или вообще знают легенды о них, но они знают, что что-то рядом, каким-то образом Обращая людей и превращая их в этих чудовищ. Каждый – угроза Маскараду, и каждый – оскорбление для вампиров, которые считают себя вершиной пищевой цепи. Если Мать добьётся успеха, возникнет новый клан, чтобы соперничать с другими, неизвестный, а Сородичи боятся и ненавидят неизвестность. Или она может преуспеть в создании нового вида монстров, которые будут угрожать разорвать Маскараду горло. В любом случае, Мать таких мерзостей должна быть сожжена прежде, чем её потомки нарушат хрупкое равновесие.

Истории

Серия очень публичных нападений, которых можно приписать только безумному упырю, привлекла внимание как Сородичей, так и смертных. Тем не менее, когда придворные Князя наконец-то выследили преступника, это оказался монстр, созданный словно в насмешку над людьми и вампирами. Ни один вампир не признается в создании этого существа, но тогда кто это сделал? Пока некоторые строят теории, что это Гангрел из соседнего города, сдавшийся Зверю, всё больше таких существ появляется на улицах. Их происхождение остается тайной, но они быстро становятся угрозой для Сородичей этого города. Некоторые существа звали мать перед тем, как их уничтожили, направив вампиров на отчаянную охоту за неизвестной матерью монстров.

Неожиданный приток новых вампиров в город удивляет местный двор. Эти пришлые обладают странными Дисциплинами, не виденными ранее, и не знают традиции Сородичей. Самым старшим из них меньше месяца, но они обращаются с силой наравне со старейшинами города. Кроме того, эти выскочки не имеют ни малейшего желания следовать архаичным традициям своего вида. Они скорее намерены найти свой собственный путь, они почитают странную Мать с совиными глазами, и охотятся, не обращая внимания на территории и самоконтроль. Сейчас местные вампиры оказались втянуты в запутанную войну против нового врага, о котором ничего не знают, обращенного существа, которое они не понимают. Поиски в архивах Сородичей дают ответ, но он намного более пугающий, чем даже сами новички: если Стрикс вернулись, вскоре последуют более жуткие чудеса. Действительно ли это рождение нового клана? И если так, сможет ли двор позволить им процветать, или же они должны уничтожить этих птенцов, пока клан не вышел за пределы города?

Имя: Мать

Порок: Амбиции

Сила Тени: 6

Атрибуты: Сила 4, Точность 4, Сопротивление 6

Навыки: Атлетика 2, Драка 2, Эмпатия 4, Экспрессия 2, Окультизм 2

Вместилище: 8

Сила Воли: 10

Размер: 2

Скорость: 12

Защита: 4

Инициатива: 10

Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сородича, Вселение в живого, Синтез.

Смертельные Силы: Рок; Внушение Зверя. *Тело*; Заражение Тени, Создание Потомства (см.ниже). *Тень*; Визг. *Витэ*; Неукротимый, Дисциплины Сородичей.

Дисциплины: Доминирование 2, Величие 3, Изменение 1

Витэ: 20, 6/turn

Проклятия: Отречение, Огонь, Ненависть животных, Солнечный свет.

Создание Потомства

Редкая сила в современном мире, Создание Потомства позволяет Стриксу создавать потомков, которые ни Стриксы, ни вампиры. Легенды гласят, что подобные силы создали вампирские кланы в древние времена, но Мать не может сравниться с той мощью. Дети, которых она создает, это ни живые, ни мертвые чудовища, уже не люди, но точно ещё не Сородичи. Их Человечность давно поглощена звериным голодом, они существуют только чтобы сжирать всё, что им попадается на охоте. Вот пример этих монстров и опасность, которые они несут для всех на своем пути.

Сова-мутант

Сила Крови: 0

Атрибуты: Сила 6, Ловкость 3, Выносливость 3, Интеллект 1, Сообразительность 4, Решимость 3, Представительность 1, Манипулирование 1, Самообладание 1

Навыки: Атлетика 2, Драка 4 (Укус)

Здоровье: 9

Сила Воли: 4

Размер: 6

Скорость: 15 (фактор вида 6)

Защита: 6

Инициатива: 4

Проклятия: Огонь, Солнечный свет

Оружие: Совы-мутанты могут сильно кусать, причиняя тяжелый ущерб. Их клювы или пасти считаются за оружие 2 уровня. Они считаются сверхъестественными, нанося смертельные урон вампирам.

Совы-мутанты постоянно голодны и питаются животными, живыми и мертвыми. Они пожирают трупы, кости и всё остальное, потом это находится в их внутренностях несколько часов, пока существо не выталкивает полупереваренные останки, чтобы освободить место для новой дичи. Всегда яростные, эти монстры не имеют понятия самоконтроля и едят просто ради еды. Они всегда будут преследовать живую добычу. Их чувства очень обострены, и дают им +2 бонуса к броскам, связанным со слухом. Даже в полной темноте их слух позволяет им выследить добычу. Хотя они не вампиры, у сов-мутантов есть с ними много общего. Солнечный свет и огонь сжигают этих существ так же, как вампиров. Кол в сердце вызывает паралич, и они не могут лечить урон, полученный от них. Мутанты просто охотятся и едят, пока их тела не разрушатся от стресса или урона.

Мистер Скретч

"Бунт," – говорит Князь, - "не прощается". – Он поднимается с трона: – "Слишком долго эта... раковая опухоль омрачала наше собрание. Эти наглые дети, которые думают, что знают лучше, что нужно делать. Я знаю, некоторые уважаемые члены нашего общества приняли эту философию. Я знаю, многие из вас очень привязаны к этому. Именно поэтому я объявляю амнистию. Все, кто сейчас шагнет вперед и откажется от своих наклонностей, будут прощены без каких-либо вопросов". Он садится. "Но независимо от того, за вы или против, Картианское Движение распускается".

Князя иногда свергают. Иногда тихо, иногда с размахом. Некоторых из них свергают после двух столетий, в течение которых они бережно пополняли коллекцию голов Сородичей в своих покоях. Сумасшествие князей – это наиболее естественный результат существования Сородича. Но некоторые превосходят все ожидания.

Мистер Скретч – это имя, данное Стриксу, который любит дергать за ниточки Князей. Когда влиятельный Сородич хочет власти, и не заботится о цене, мистер Скретч готов услужить. Он может сделать вас князем или помочь вам сохранить титул. Не бесплатно. Те, кто глупы достаточно, чтобы принять его предложение, вскоре понимают, что их лишили собственных тел, заперли их волю и используют их для целей, не превосходящих простое разрушение. Когда общество не разваливается достаточно быстро само по себе, он лишь дает ему небольшой толчок. Иногда он любит быть тонким и терпеливым, распространяя легкий хаос как можно дольше. А иногда он наслаждается быстрыми и жестокими мерами. И затем, довольно часто, он просто использует свою силу для мелких целей, таких как запрет на красный цвет в одежде вампиров ("Не привлекайте внимания к вашей природе вашим стилем одежды!"). Общего в его действиях то, что все они имеют целью подорвать веру Сородичей в их собственное общество. Помимо всего этого, этот Стрикс существует просто для удовлетворения своих желаний. Его мотивация – это развлечение, простое и безыскусное, и он будет разыгрывать "шутки", жестокие или просто дурацкие, над Реквиемом остальных. Некоторые владения он превратил в пылающие руины, прежде чем его раскрыли, и смеялся при этом; в других же его действия кажутся безвредными и ощущаются спустя десятилетия. Иногда, довольно редко, он даже был явным шагом вперед по сравнению с последним князем. Его чувство юмора бесчеловечно и странно, и довольно часто фатально. При

столкновении с сопротивлением, он может просто покинуть украденное тело, оставляя несчастного Сорорича отвечать за действия Стрикса – последняя шутка за счёт хозяина тела.

Любой Сорорич, который думает, что Стрикс безопасен, скоро столкнется с неприятными сюрпризами – либо он жестоко докажет, что Сорорич ошибается, либо использует его для своих целей. Он обаятелен и харизматичен, умеет красиво говорить и хранить свою суть в тайне. Ничего так не веселит его, как постепенно завоевать доверие всего города, только чтобы предать их всех и уйти. Мистер Скретч аморален и безжалостен, и самое главное, непредсказуем, за исключением одного: если он знает, что кто-то думает, будто "вычислил" его и может предсказать его действие, он назло сделает наоборот. Только так его можно поймать в ловушку.

Истории

Наставник члена группы получил важный пост в своём ковенанте. Престиж отражается и на более молодом вампире, который оказывается заваленным новыми друзьями, приглашениями и просьбами о благосклонности. Новый политический климат, в котором он оказывается, довольно сложен и запутан, и единственное, на что он может рассчитывать – это советы его наставника. Однако старый вампир изменился. Возможно, ему просто больше не нужен новичок, или его ускользающая человечность не выдержала бремени власти. Его советы стали пугающе ненадежны. Почти кажется, что он нарочно делает так, чтобы его протеже оказался в неудобной и даже опасной ситуации. Он пытается избавиться от него? Почему? Может ли он что-нибудь сделать, чтобы наставник взял его обратно? И более того, какой-то сумасшедший Вентру продолжает бормотать об "одержимости демонами".

Князь города явно потерял рассудок. Он начал издавать странные указы, наказывая Сороричей странными способами за преступления, которых они не совершали, или за те, которые он придумал на ходу. Могущественный Гангрел попал под солнце за нарушение несуществующего закона о бродяжничестве, и Инвиктус обнаружили, что несколько их традиций оказались вне закона с наказанием в виде порки кнутом. Медленно, но город впадает в хаос – и что хуже всего, князь умудрился заключить несколько важных союзов даже в разгар беспорядков. Поймал ли он Малкавиана? Ходят слухи, что его странное поведение началось вскоре после того, как он встретил странного человека – но кто это был? Князь отвечает на это, что человек этот стал его ужином. Правда ли это? И что насчет слухов о том, что огромная темная сова недавно была замечена в городе?

Князь всегда был на грани адекватности – компромисс между старейшинами, которые поставили на трон марионетку, которой легко манипулировать. Однако сейчас он внезапно перестал быть бесхребетным – более того, он стал хитер. Он начал сталкивать старейшин друг с другом к своей выгоде. Он укрепил свою власть, и его имя из синонима насмешки стало произноситься с уважением и страхом. Те, кто пользоваться его наивностью в прошлом, оказались наказаны или прощены, в зависимости от того, кто имеет на князя большую власть. К сожалению, один из вампиров, кто крутил князем как хотел, это член группы; и теперь его судьба неясна. Сможет ли группа раскрыть его грязный секрет прежде, чем он вынесет своё суждение? И если они смогут, что они будут делать с этим? Какова его конечная цель?

Имя: Мистер Скретч

Порок: Апатия

Сила Тени: 4

Атрибуты: Сила 2, Точность 5, Сопротивление 3

Навыки: Окультизм 2, Атлетика 2, Драка 2, Эмпатия 1, Устрашение 1, Изворотливость 1

Вместилище: 5

Сила Воли: 8

Размер: 2

Скорость: 12

Защита: 5

Инициатива: 8

Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сорорича

Смертельные Силы: Рок; Видеть Разломы, Источник амбиций, Внушение Зверя, Ложные Враги. *Витэ;* Неукротимый.

Витэ: 13, 4/ход

Проклятия: Огонь, Приглашение, Солнечный свет

Мистер Джем

Я видел, как она разрушает себя. Взрослея, мы становились ближе – были лучшими друзьями. Я видел, как она разрушает себя. Наркотики, действительно сомнительные сексуальные партнеры, драки – она падала в пропасть. Никакой заботы о своем здоровье. И в итоге, когда она лежала там, истекая кровью, сломленная, что-то большое и

темное покинуло её. Улетело. И затем она кричала, по крайней мере, минуту, прежде чем умерла. Её последние слова были: "Это была не я".

Жить ярко, умереть молодым, стереть, повторить. Стриксу не нужно бояться последствий своей жизни – они могут жить на пределе снова и снова, и просто выбрасывать использованные тела. Мисс Джем – это имя, данное одной из Птиц Судьбы, той, кто наслаждается воровством тел, она обычно крадет тела молодых, ярких и жадных до жизни людей, пользуясь всем, что это тело может ей предложить. Наркотики, тяжелые и легкие. Дикие вечеринки. Экстремальные виды спорта. Безопасный секс, жестокий и опасный секс. Уличные бон. Уличные беспорядки. Всё, что полно адреналина, возбуждающе, или просто чистое удовольствие, которое мисс Джем попробует, снова и снова. Смертное тело, захваченное Стриксом, разлагается, но те, которые захватывает мисс Джем, не делают этого – они разваливаются на куски, покрытые шрамами, со сломанными костями, с передозировкой наркотиками.

Любимые тела Мисс Джем – молодые, привлекательные, в хорошей физической форме. Это означает, что обычно она выбирает молодых людей из среднего класса, и ведет их по пути саморазрушения – для людей вокруг жертвы это выглядит так, словно жертва просто слетела с катушек и разрушает себя безо всяких причин. Мисс Джем – не садист. Ей просто плевать. У нее нет чувства морали. Она будет слушать крики скорби, пожмет плечами и просто пойдёт своим веселым путем. У неё нет и понятия зла – она просто хочет развлекаться, и к чертям последствия. Факт, что ей нужно разрушать жизни и репутации – это просто так карты легли. Она истинный эгоист – все другие должны уступать, чтобы ей было хорошо. Она рассматривает мир как полный возможностей и препятствий – препятствия глупые и утомительные, и их нужно избегать или быстро преодолеть; возможности болезненные или полны удовольствия, или интересные, их нужно искать и пользоваться ими. Хотя она предпочитает молодых здоровых хозяев, другие временами тоже могут ей понравиться. Она получает особое удовольствие от захвата тел с необычными хроническими болезнями, которые приносят много боли, затем мучает эти тела как можно сильнее. В тех редких случаях, когда она получает вампирское тело, Мисс Джем в восторге – они выносливые, и у них столько интересных способов испытать боль или наслаждение. Если она сможет, она захватит и других сверхъестественных существ, чтобы поэкспериментировать. Но пока она этого не делала, и долгое планирование – это слишком скучно на её взгляд.

Мисс Джем – древнее существо. Она бродила в телах ещё во времена Древнего Рима, получая удовольствие от всего, что его культура могла ей предложить. Она очень много знает о древних мистических сектах, и о других тайнах, но она не то чтобы ревностно хранит свои знания, не считая их слишком ценными. Если кто-то сможет заключить с ней сделку, он легко получит все эти знания.

Истории

Древний вампир, который жил ещё при падении Камарильи, по слухам, скоро проснётся от торпора. Поднявшийся вампир – это древний, легендарный Носферату, который серьезно практиковал в Римском культе Авгуров, колдунов, которые служили Камарилье. Вампиры проникли немногим дальше туманных мифов и легенд по отношению к этому жуткому существу. Обернется ли он врагом или другом, совершенно неизвестно – и ходят слухи, что таинственные культы Сородичей во времена Древнего Рима практиковали диаблерии. Пора найти какие-нибудь власти мистических культов – и, к сожалению, единственная власть, которая им доступна – это Мисс Джем.

Смертный друг члена группы начал вести себя странно. Она полностью забросила учебу, начала портить свою жизнь всеми возможными способами – вечеринка, адреналиновая зависимость, и все на экстремальном уровне. Она начала выглядеть отстраненной и сонной, но всё ещё отрывается так, как будто у неё есть все силы мира. Иногда оказывается, что она даже вращается в одних кругах с другим Сородичем! Но правда в том, что вампир ничего не может сделать с её поведением – поймет ли это группа? Их друг проклят, - Стрикс убил её, как только захватил её тело, так что даже если они сразу его выгонят, она умрет. Смогут ли они выяснить правду? Единственный способ спасти друга – Обратить её, но точно ли это хорошая идея? Могут ли они получить её согласие? И как они справятся с последствиями?

Друг члена группы сам втянут на орбиту очаровательного юного новообращенного – настоящего короля вечеринок, закатывающего огромные вакханалии. Молодая девушка относится к жизни легкомысленно и поверхностно, и кажется, совершенно не заботится о своём Реквиеме. Она собрала группу Сородичей похожих взглядов вместе – и сейчас её целью является необычайно красивый Дэва, который известен своими загулами. Она прибегает к помощи группы в этом, пытаясь организовать вечеринку, которая покажет взрослому вампиру, что в маленькой группе есть то, что она хочет. Смогут ли они сделать это? И если им удастся, поймут ли они планы новообращенного вовремя, чтобы предотвратить то, чтобы она захватила могущественное древнее тело?

Имя: Мисс Джем

Порок: Отчаяние

Сила Тени: 9

Атрибуты: Сила 6, Точность 6, Соппротивление 7, Социализация 4, Уличные знания 3, Изворотливость 1

Вместилище: 11

Сила Воли: 10

Размер: 4

Скорость: 12

Защита: 6

Инициатива: 13

Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сородича, Вселение в живого, Синтез, Материализация, Сумеречная форма, Прыжок в тень.

Смертельные Силы: *Рок*; Видеть разломы, Внушение Зверя, Манипуляция Пороком.

Тело; Пожиратель дыхания, Полые кости. *Витэ*; Неукротимый, Дисциплины Сородичей, Приказывать Проклятым, Заражение Тени.

Дисциплины; Прорицание 2, Доминирование 3, Величие 3, Сопротивление 1

Витэ: 50, 10/ход

Проклятия: Колокола, Огонь, Приглашение, Материальные проклятия (Гашиш), бегущая вода, Солнечный свет

Старик Марш

Старик смотрит, как ты проходишь мимо, едва заметная улыбка мелькает за его длинной лохматой бородой. Его глаза блеснули жёлтым в свете уличных фонарей. Он встает и слегка кашляет, и ты слышишь, как он что-то неразборчиво шепчет. Несмотря на его шаркающую походку, он не отстает от вас, и вы чувствуете что-то знакомое: старая засохшая кровь в его бороде.

Марш – это голод в чистом виде. Он не тонок и не учтив, не обольщает своих жертв с помощью своего очарования и мягкости. Старик Марш, как они зовут его (после нескольких его слов, которые они смогли разобрать) – преследователь и жестокий убийца. Несмотря на то, что он проигрывает в грации, он выигрывает в ярости и силе. Он всегда нападает на тех, кто охотится на улицах, особенно на вампиров, которые охотятся на население городов. Марш также охотится на людей, но от тех, кого он пожирает, остается мало. Он пожирает всё: кровь, плоть, кости, даже одежду, Марш ест всё это медленно и с огромным удовольствием. Кусочки плоти, костей и капли крови остаются в его бороде, единственное напоминание о его жертвах. Марш – это голод Зверя, который не контролируют, поглощающий всё, что он может поймать.

Марш – лысый старик с длинной тонкой бородой, в которой застряли такие вещи, о которых лучше даже не задуматься. Его глаза всегда нечеловечески желтые в ночном свете, блестящие как глаза мертвеца. Хотя его кожа покрыта темными пятнами, Марш не выглядит разлагающимся, и вампир никогда не вычислит его в другом теле. Либо этот Стрик, вселяясь, научился сохранять тела, либо он изменил тело, чтобы оно выглядело так, как рассказывают все истории о Марше. Его одежда всегда грязная, возможно снята с одной из его жертв, и он воняет мочой, засохшей кровью и иногда алкоголем. Хотя Марш движется какой-то странной вихляющей походкой, он невероятно быстр. Даже вампиры, обладающие Стремительностью, могут быть загнаны в угол Стариком Маршем. Только немногие могут убежать, чтобы рассказать сказку о старике, который охотится на вампиров. Он также обладает ужасной силой, которая не соответствует внешности, которую он занимает. Он известен тем, что легко ломает руки и ноги, чтобы его жертвы не сбежали, и вампиры могут выдержать намного больше, чем смертные. Марш знает это и пользуется этим к своей выгоде, медленно поедая их, начиная с ног. Он бормочет что-то странное в перерывах между укусами, иногда понятное, иногда нет, хотя его жертвы едва могут уловить смысл его слов во время всей этой боли и ужаса.

Марш считается странником, потому что его нечасто встретишь на одной и той же аллее, где редкий выживший может о нём рассказать. Иногда вампиры даже охотятся на него, чтобы в итоге в ужасе убежать от старика, почти загнанные в угол. Иногда особенно могущественный или везучий вампир может победить Марша или убежать от него, но даже самые серьезные раны не замедляют Марша. Помимо загадки, меняет он тела или сохраняет одно и то же, непонятно то, что раны никогда не остаются на нём. Некоторые вампиры думают, что лечит своё тело, поглощая людей и вампиров, и тот факт, что он не разрушается после стольких лет после первых упоминаний о нём, дает подтверждение этой идее.

Истории

Одиноким вампир, охотящийся на улицах, встречает странного старика на аллее. Он видит, как тот бормочет, и хотя он пахнет кровью, в нём не течет такая же живая кровь, как в его дичи. Он начинает следить за вампиром, и хотя он пытается сбежать, кажется, тот старик за каждым углом. Когда он нападает, он делает это с пугающей скоростью и силой, кусая и царапая свою жертву. За этим следует напряженная погоня, через пустынные улицы и проулки, через парк, где мало кто может помочь вампиру, и даже через дворы частных домов. Марш неутомим и быстр, он наслаждается своей охотой, всегда выступая из тени с голодной ухмылкой. Умный и быстрый вампир может убежать. Затем дело только в том, чтобы убедить других вампиров в том, что в темных аллеях охотится какое-то опасное существо – и это совсем не просто, когда история звучит как банальная выдумка.

Вампиры исчезают, не предупреждая Князя о том, что планируют уехать. И кажется, это только те вампиры, которые охотятся в бедных районах, и сейчас двор беспокоится, что в городе появился новый охотник. Группа послана расследовать это дело. Более подозрительные персонажи могут взять с собой слуг гулей или оружие, но это вызывает новые проблемы: рыскать по городу тяжелооруженным может привлечь внимание, которого княжеский двор не желает. Этот вид охоты тяжел и полон ложных следов. Группа может опрашивать бездомных людей, но потенциальные свидетели – это также и подозреваемые. Каждый звук в аллеях может быть потенциальной угрозой, или просто бродячей кошкой. И что если группа найдет Марша? Смогут ли они поймать его, прежде чем он сбежит? Возможно, Марш начнет с охоты на одиноких путников, один за одним, нападая из теней в попытке спрятаться от группы. Когда они наконец загоняют его в угол в пустынном здании, кто окажется охотником и кто – дичью?

Имя: Марш

Порок: Чревоугодие

Сила Тени: 6

Атрибуты: Сила 6, Точность 6, Сопротивление 5

Навыки: Атлетика 2, Драка 5, Оккультизм 2, Маскировка 3

Вместилище: 7

Сила Воли: 10

Размер: 2

Скорость: 12

Защита: 6

Инициатива: 11

Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сородича, Вселение в живого, Синтез

Смертельные Силы: Рок; Внушение Зверя. Тело; Сохранение. Тень; Лабиринт, Внезапный сюрприз. Витэ; Дисциплины Сородичей.

Дисциплины: Стремительность 2, Сопротивление 5, Мощь 4

Витэ: 20, 6/ход

Проклятия: Огонь, Ненависть животных, Ярость, Солнечный свет

Отец Сэмюэль

“Паства моя, мы не одиноки, не правда ли?” Шепот согласия прошелестел по собранию. – “Нет, мы не одни. Потому что среди нас есть демоны, ведь так?”. Шепоты слились в хор. Люди закивали. – “Они выглядят как мы, звучат как мы, но они – не мы, не правда ли? Они питаются от нас. Они искушают нас. Они пытаются украсть нас у света!”. На этом Отец Сэмюэль поднял за подбородок фигуру, привязанную к креслу за подиумом. – “Но мы не собираемся поддаваться искушению, не так ли?” “Нет, отец Сэмюэль!” – вскричали они хором, стоя вокруг. Сэмюэль улыбнулся и высоко поднял руку: - “Мы ОЧИСТИМСЯ от них ОГНЕМ и ЯРОСТЬЮ!”.

У вампиров с религией долгая история взаимоотношений, присутствуя во многих мифологиях с ранних времен до современного этапа. Некоторые ковенанты, например, Ланцеа Санктум и Колдовской Круг, сами по себе весьма духовны. Проклятые даже имеют своих собственных демонов: Зверя внутри и других, кто охотится в ночи, и некоторые из них – на вампиров.

Отец Сэмюэль узнал это давно и увидел потенциал в разрушении этих организаций изнутри. Он взял себе много имен за эти годы, но он был "отцом Сэмюелем" больше двадцати лет. Сэмюэль основал маленькую церковь в одном из беднейших районов города несколько десятилетий назад. Он взял потерянных и бесправных и объединил их своей харизмой и силой убеждения. Снаружи здание старое и изношенное, как и окружение, но внутри пожертвования сделали её теплой и приветливой – и полной религиозного поклонения. Отец Сэмюэль хорошо зажигает огонь в сердцах людей разговорами о наказании, проклятии и адском огне. В отличие от других проповедников, Сэмюэль активно убеждает свою паству помогать ему наказывать демонов, и они это делают. Жестокие преступники, люди, подозреваемые в колдовстве, вампиры – все они цели Сэмюеля, особенно вампиры. Он направляет своих "воинов Господа" на охоту, помогает им информацией, которую только он может достать, затем отрезает им головы и приносит их в церковь. Там, на освященной земле, паства сжигает нечестивого, чтобы изгнать его из мира.

Несмотря на свой возраст, Отец Сэмюэль не выглядит старше, чем тридцать лет назад, но никто из его прихожан под его влиянием не замечает этого. Вселение Стрика замедляет разложение тела, позволяя Сэмюелю прятать признаки разрушения. Не то чтобы его людей это волнует. Сэмюэль – их пастырь, и даже смерть не может это изменить. Паства слепо следует его указаниям, веряя свое спасение в его руки. Сэмюэль поддерживает себя кровью, которую добровольно дают его люди, и их жертвования позволяют ему отремонтировать здание. Все виды садистских орудий пыток заполняют темницу, которая выглядит как в средневековье, и находится под основным этажом. Сэмюэль собирал их десятилетиями. Грешники "очищаются" с помощью крови, а затем огня.

Последователи отца Сэмюеля собираются только по ночам, и Сэмюель лично встречает каждое собрание. Как только он принимает их в паству, они никогда больше не чувствуют себя неуверенными в своём будущем. Те, кто слушают призывы Сэмюеля, уверены, где их место в Его великом плане, и что они инструменты Его божественного возмездия. Тем временем старый добрый отец Сэмюель просто улыбается и распространяет миазмы вины.

Если вампиры сами считают себя Проклятыми, кто он, чтобы спорить?

Истории

Когда вампир пропадает, группу просят провести расследование. След приводит их к приходу неподалеку, где Сэмюель проповедует охоту на демонов. Очевидно, что люди отдали свои мысли под контроль Сэмюеля, и запах крови в приходе довольно свежий. Старый пастор, очевидно, не тот, кем кажется, но что группа может сделать, не поставив себя под удар?

Смертный член семьи одного вампира из группы только что присоединился к новой церкви, и постоянно говорит о ней. Когда она начинает говорить об отце Сэмюеле, как он направляет их на охоту за демонами, чтобы очистить мир от их присутствия, другие вампиры начинают тревожиться. Поприсутствовав на некоторых проповедях отца Сэмюеля, они понимают, что он знает то, чего смертные знать не должны. Если персонажи умны, они могут даже поприсутствовать при "очищении" одного демона. Отец Сэмюель прекрасно защищен своими людьми, чтобы просто разрушить церковь, это привлечет ненужное внимание. Двор хочет знать, как Сэмюель узнал столько о вампирах, и как он их находит. Единственный путь – это послать кого-то к нему, либо гуля либо того из вампиров, кому меньше повезло. Но что они будут делать, когда придёт время ритуала, требующего крови?

Группа становится следующей целью Сэмюеля. Они просыпаются не в своих домах, а в лабиринте под церковью Сэмюеля. Отец Сэмюель сам предлагает вампирам выбор: суд крови или огонь. Если они смогут избежать смертельных ловушек и выжить, они докажут свою чистоту и смогут присоединиться к его пастве. Вместо этого он наслаждается их страданиями, особенно если они поддаются Зверю, безумию или отчаянию.

Имя: Отец Сэмюель
Порок: Ревность
Сила Тени: 4
Атрибуты: Сила 5, Точность 3, Сопротивление 5
Навыки: Атлетика 2, Драка 2, Устрашение 3, Убеждение 2, Оккультизм 2
Вместилище: 7
Сила Воли: 8
Размер: 2
Скорость: 12
Защита: 5
Инициатива: 8
Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сородича
Смертельные Силы: *Рок*; Источник амбиций, Кончик языка, Манипуляция пороком.
Тело; Сохранение. *Vitae*; Дисциплины Сородичей.
Дисциплины: Величие 4
Витэ: 13, 4/ход
Проклятия: Огонь, Проклятие чистоты, Солнечный свет

Вселение в человека: Сэмюель

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2
Навыки: Ментальные; Ремесло 1, Дедукция 2, Оккультизм 3 (Суеверие). Социальные; Экспрессия 5 (Речи), Устрашение 3, Убеждение 4 (Вдохновение), Изворотливость 3
Здоровье: 7
Размер: 5
Скорость: 9
Защита: 4

Фотограф

Я улыбаюсь, и камера стирает мои грехи. "Прекрасно! Мне нравится!", – говорит фотограф, и меняет линзы. Я принимаю позу. Вспышка. Камера стирает мои прыщи. "В вас есть что-то, дорогуша!". Я меняю позу. Вспышка. Камера стирает мои недостатки. Ещё немного фотографий, и я стану идеальным фото-объектом.

Камера лжет. Фотографии показывают мир, который фотограф хочет показать. Модель позирует на камеру, но фотография не показывает модель. Модель никогда не бывает достаточно хороша. Фотографии никогда не отражают реальный мир. Однако временами реальность может отражать фотографии.

Фотограф не слишком заботится о телах, в которые вселяется – он захватит любое, у которого есть правильное оборудование. Правильные линзы, правильные камеры – ничего цифрового, конечно. Стрикс очарован искусством – сделать идеальную картинку, поймать идеальный момент единственно правильным образом. Многое можно сделать программой и фотешопом, но очевидно, это превращает искусство фотографии в своего рода рисование. Фотограф такого не хочет – он хочет чистой, беспримесной фотографии, и для этого ему нужен идеальный объект.

Идеального объекта, конечно, не существует. Но его можно вылепить. Камера Фотографа не фиксирует реальность, как она есть, но меняет её так, чтобы улучшить получаемую картинку. Камера стирает недостатки и выдает идеальный объект для искусства Стрикса. Фотография безупречна, потому что модель становится безупречной. Это идеальное совпадение. Молодость, красота, безупречность, правильное отношение, правильные мысли – и все это всего лишь за вашу душу. А душу на камере не видно. Фотограф – это миф, легенда, утопическая мечта красивых людей – темная маленькая сказка. Может, для некоторых поучительная история, но есть те, для кого это звучит очень привлекательно. Те, кто живет только внешностью, всю жизнь бояться, что их молодость пройдет, а сказка говорит, что Фотограф может отменить эту маленькую проблемку.

Фотограф, конечно, реален, и те немногие, кто его нашел, получают славу и деньги. Они выглядят потрясающе, даже в старости, и даже несмотря на то, что они в итоге превращаются в отстраненных легко управляемых роботов, это всего лишь рабочий риск, с этим можно жить, правильно? Колдовство Стрикса вызывает привыкание, и модель, которая приходит снова и снова, вскоре впадает в кому – но даже там она очень красива.

Фото отражает реальность, и реальность меняется, чтобы соответствовать. Но старая правда не исчезает так просто. Все недостатки, все изъяны, которые камера стирает, остаются на негативах. Проявленная, фотография показывает идеал. Но если посмотреть на оригинал, негатив показывает измученный, ветхий мир, полный людей с недостатками и неудачами, но это всё выглядит таким невероятно *живым*. У всего есть своя цена. И цена идеальной картинки – душа.

Истории

Один вампир наткнулся на реликвию большой sentimentalной ценности – фотографию одного из его предков (смертного или не очень), датированную началом 20 века. Персонаж никогда не встречал этого предка до его смерти, и это первый раз, когда он вообще видит её. И она невероятно прекрасна – просто восхитительна. Затем персонаж начинает видеть сны о ней – сны, где она умоляет его выпустить её из фотографии. Если он не реагирует на эти сны, ему начинают сниться кошмары о том, что он сам попал в ловушку внутри фотографии – навсегда. При проверке оказывается, что фото сделали с помощью магии, но сама она абсолютно обычная. Может ли это быть копия? Есть ли где-то оригинал, с запортой внутри женщиной? Смогут ли они понять, что это и правда копия – но с негатива?

Смертный брат одного вампира всегда был очень сознательным человеком. Он умный, преданный, ответственный, и всегда был круглым отличником в школе и университете. Он практически столп общества, и им все восхищаются. Однако недавно он стал даже более ответственным и сознательным, уже патологически. Он кажется просто фанатично озабоченным своей внешностью, так, что он никогда не может расслабиться. И он, видимо, стал больше тренироваться, потому что стал просто невероятно красив. Им восхищаются даже больше, чем когда-либо, но он теряет друзей, одного за другим, потому что они говорят, что он "больше не кажется живым". Его фотографии появляются в модных журналах, и он погружается в этот модельный образ жизни. Он просто стал воспринимать свою работу слишком серьезно, или что-то происходит – что-то, что лучше бы остановить?

У группы вампиров есть соперник: амбициозный, пугающе компетентный Дэва, чья самая большая слабость – это его тщеславие. Змей недавно приобрел восхитительный пентхаус в центре, его приняли в офис Инвиктуса, и Князь публично признал, что он ему должен. И в прошлом он сошел с пути, он мешал, нападал и чинил препятствия группе. Соперничество очень острое, и кажется, он практически победил. И тогда один из вампиров слышит слухи о Фотографе и его мучительных экспериментах. Змей искал кого-то, чтобы создать портрет и повесить в его убежище. Но охота на эфемерное создание может быть довольно сложной – и что если Стрикс захочет фото группы взамен?

Имя: Фотограф

Порок: Перфекционизм

Сила Тени: 7

Атрибуты: Сила 5, Точность 7, Сопротивление 3

Навыки: Ремесло 1, Окультизм 3, Атлетика 3, Драка 3, Экспрессия 5

Вместилище: 5

Сила Воли: 10

Размер: 2

Скорость: 12

Защита: 7

Инициатива: 10

Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сородича, Вселение в живого, Синтез, Материализация

Смертельные Силы: Тело; Пожиратель дыхания, Овечья шкура. Тень; Дым и Зеркала. Витэ; Неукротимый, Дисциплины Сородичей x 2, Укус души.

Дисциплины: Прорицание 3, Стремительность 4, Кошмар 4, Затемнение 3

Витэ: 25, 7/ход

Проклятия: Отречение, Перекрестки, Огонь, Материальное проклятие: Серебро, Солнечный свет

Фотограф, который крадет твою душу

Укус Души Фотографа – уникален среди Стриков. Для этого ему нужно сфотографировать жертву, и он может пробовать это только на одном человеке за ночь. Он может использовать эту способность на сверхъестественных существах, и фотографировать Сородичей, не прилагая специальных усилий. Жертва должна позировать для фотографии, но не должна соглашаться на Укус Души. Фотограф обычно совершает Укус Души в середине фотосессии, и большинство жертв даже не замечают его нападения.

Укус Души от Фотографа не забирает всю душу за один раз, вместо этого он снижает постоянную Силу Воли жертвы по одной точке за фотосессию, и не допускает бросков на сопротивление. Когда Сила Воли жертвы снижается до нуля, его душа попадает в ловушку в негативах последней фотосессии, и его тело впадает в кому или торпор. И её нельзя освободить, пока не уничтожишь негативы.

Некоторые, на которых применили Укус Души, получают Пронзительный Взгляд 2 и Постоянное Состояние Зависимости.

Конферансье

“Вы можете купить билеты на стойке! Заходите на наше фантастическое шоу: Дэва против Гангрела! Кто же победит: изворотливость или грубая сила? Победитель получает всё, кровь и деньги! Заходите, дамы и господа, на особый сюрприз в конце! Есть ли кто-нибудь достаточно смелый, чтобы сыграть вслепую? Желающие? Вы, мадам? Дамы и господа, у нас доброволец на нашу специальную игру вслепую! Оставайтесь после представления, чтобы посмотреть, как развернутся события! Взимается дополнительная плата”.

Избранным спортом в Древнем Риме были гладиаторские бои – суровые и дикие убийства на арене, перед ликующей толпой. Победитель был героем. Проигравший почти наверняка умирал. И самые великие гладиаторы были звездами своей эпохи. Этот инстинкт, это желание насилия и крови никуда не делось с падением Империи. Особенно среди видов, так же влюбленных в кровь, как Сородичи.

Конферансье устраивает так, чтобы это желание насытилось, предлагая кровавые виды спорта жаждущей толпе. Некоторые шоу доступны каждому, кто будет платить, а некоторые – только для эксклюзивной клиентуры. Этот Стрикс не просто предлагает старое доброе насилие, о нет – он предлагает сверхъестественные гладиаторские бои. Вампир против вампира. Вампир против охотника. Вампир против оборотня. Всё что он может устроить.

И он не особенно критичен к тому, откуда брать воинов. Он хочет видеть реки крови. Он питается кровью соревнования, которая там остается после боя. Он процветает на кровопролитии, насилии и смерти – Окончательной Смерти, для гладиатора на его арене, который может получить славу и удачу в, но когда он проигрывает, это конец.

Прежде всего, Конферансье обожает унижение и деградацию. Он ненавидит Сородичей. Он ненавидит их с обжигающей яростью. Хочет увидеть их униженными, раздавленными перед публикой, перед кричащей толпой, толпой, которая опускается до уровня бойцов, наслаждаясь спектаклем. Он бросает вызов их драгоценной Человечности. Он унижает Сородичей, медленно. Он уничтожает их. Он превращает их в животных, которые ничего не стоят по сравнению с ним. И они платят ему за это.

Конечно, не все гладиаторы – добровольцы. Хотя он хорошо платит, некоторых нужно немного... убедить. Его тело, Вентру, мастер Доминирования; Конферансье добавляет свои собственные силы тени к его силам, чтобы стать непобедимым.

Он очарователен, харизматичен, красив и в нём есть магнетизм. Он немного владеет Величием, вытянутым из гладиаторов в прошлом. Иногда он пользуется своей Дисциплиной, чтобы привлечь воинов. И иногда, он просто вонзает в них кол и похищает их.

Его слабость – это самодовольство. Он делает хорошие вещи. Он потратил время и энергию на то, чтобы сделать свою арену средством существования и радости. Он привязался к своему телу и своей роли. Он будет цепляться зубами и когтями, чтобы не отказываться от него. Он мог бы начать всё заново в другом месте. Но он не будет.

Его главная сила – это то, что большинство его жертв добровольные. Он популярен. У него есть статус. Ланцеа Санктум считают его ценным членом ковенанта. Если кратко, у него есть связи. И эти связи защитят его, если нужно.

Истории

Несколько вампиров оказались на арене, возможно под Доминированием, возможно, добровольно. Они хотят выиграть – деньги, территорию, кровь, что-то ещё. Они ставят на кон свой Реквием. Их соперники: маленькая группа убийц. И их на одного больше. Смогут ли они победить в битве? Смогут ли они сжульничать? Или может быть, они смогут найти преимущества в месте битвы? Но на этом веселье не заканчивается! Если они победят, Конферансье найдёт другое, очень хорошее предложение для них: битва против охотников на вампиров и необычными силами. Подойдите поближе и узнайте сегодняшнее предложение: Человек Бога против Проклятого! Это битва десятилетия, и в конце останется только один!

Кто-то, в ком нуждается группа, оказался на арене у Конферансье. Проигравший встретит Окончательную Смерть, как обычно. И Конферансье совершенно не хочет думать о возмещении или взятке. Что будет делать группа? Они могут попробовать схитрить, и рискуют нарваться на ярость Вентру. Но на их пути стоят его гули – вышибалы, помимо огромной обожающей его толпы. И последнее, нужный им человек под Доминированием. Они могут попробовать сделать так, чтобы их претендент победил. Подходите ближе! Сородич против волшебника!

Когда оказывается, что привидение убийца в городе, старые обиды откладываются, чтобы поймать это существо. Князь объявил кровавую охоту на него, и обещанная награда – это именно то, что нужно группе вампиров. Теперь каждый Сородич с городе внезапно охотится на приз. Конферансье, Томам Грир, приходит к ним с поразительным предложением: он знает, что существо – это Стрикс, и где он находится, но он не может поймать его сам. Если они помогут ему, он позволит им получить такой процент награды, который им нужен, и оставит для себя совсем чуть-чуть. Это звучит слишком хорошо, чтобы быть правдой: если он действительно знает, где сейчас Птица Судьбы, он может выбирать себе союзников. Почему именно они? Что будет, если они поверят ему? Что будет, если нет?

Имя: Конферансье

Порок: Безрассудство

Сила Тени: 4

Атрибуты: Сила 5, Точность 3, Сопротивление 3

Навыки: Оккультизм 2, Атлетика 2, Драка 2, Холодное оружие 1, Экспрессия 2, Социализация 1, Уличные знания 1

Вместилище: 5

Сила Воли: 6

Размер: 2

Скорость: 12

Защита: 5

Инициатива: 6

Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сородича

Смертельные Силы: *Рок*; Ложные враги. *Тело*; Полые Кости, Сохранение. *Тень*; Внезапный сюрприз, Визг. *Витэ*; Неукротимый, Дисциплины Сородичей.

Витэ: 13, 4/ход

Проклятия: Колокола, Огонь, Солнечный свет.

Стрикс Охотник

“Что это было?” вскричал Алекс. “Что это за хрень?”. Незнакомец долго и молча смотрел на него, желтый свет огня отражался на его бледной коже. “Стрикс”. Алекс тряхнул головой. “Что за Стрикс?!”. “Они древние. Древнее, чем ты. Ты никогда не интересовался, откуда произошёл твой вид?”.

“Неа, чувак, даже не думал никогда. И в смысле – мой вид? Ты не из наших?”

И тогда, в первый раз, он заметил, как свет отражается в глазах незнакомца жёлтым. Как луна в кошачьих глазах, но ярче, как будто они светятся сами по себе. Незнакомец усмехнулся.

Стриксы – не монолитное сообщество. Каждый из них – загадка, спрятанная в опасность и темноту. Для вампиров это выглядит так, словно Стриксы их враги, Немезида из забытого прошлого. Тем не менее, Немезиды портят существование и друг другу, часто по непонятным остальным причинам. Их цели разнообразны и иногда странны. Некоторым вампирам интересно, действительно ли Стриксы и есть *Звери*, и совершают ли они диابلери друг на друге. Ответ ставит в тупик больше, чем можно представить.

Стриксы голодны, откуда бы они ни произошли. Время от времени они утоляют эту жажду с помощью смертных, как и вампиры, но они также знамениты тем, что выпивают вампиров досуха. Голод Зверя, не сдержанный Человечностью, ведет даже к охоте на собратьев. Делают ли они это ради власти или нет, вампиры не узнают до тех пор, пока не смогут изучить Стриксов достаточно хорошо. Во время многочисленных встреч в течение истории, вампиры узнали Стриксов достаточно для того, чтобы охотиться друг на друга как на злейших врагов. Глупо оптимистичные Сородичи могут думать “враг моего врага – мой друг”, но Стриксам нельзя верить. Даже те, которые кажутся друзьями, всё ещё монстры, выпрыгивающие из темных углов, охотящиеся на людей, вампиров и друг на друга.

Их мотивы – чуждые нам; откуда бы они ни пришли в доисторические времена, они не люди и никогда не были. Стрикс Охотник – это странное создание, даже для Стрикса, потому что он охотится на других Стриксов. Он редко объясняет свои резоны вампирам, если они вообще узнают об этом. Часто он захватывает тело вампира в городе, занятом Стриксами, и использует его тело, чтобы охотиться на свою добычу. Когда он загоняет добычу в угол, неважно, в теле он или нет, Охотник хватается за неё и пожирает. В этом случае он оставит тело, в которое вселился, оставив вампира восстанавливать свою Человечность. Охотник

Охотник определенно *выигрывает* что-то из своего занятия, может, каждый раз разное. Возможно, это просто устранение конкурентов. Злорадные вампиры подозревают, что других причин нет, и считают, что диаблеры под таким же большим запретом в мире Стриксов, как и в мире вампиров. Если так, это может объяснить, почему Охотник, кажется, предпочитает использовать вампирское тело, чтобы пожирать свой вид. Возможно, так легче прятать это действие от внимательных жёлтых глаз. Более пресытившиеся вампиры считают, что это скорее базовое желание: так же, как вампиры чувствуют азарт власти и удовольствия от укуса, так что эти ощущения усиливаются при вселении в тело вампиры. Параллели между Стриксами и Сородичами заметны и тем вампирам, которые подозревают, что более старые и могущественные Стриксы, как и вампиры, не могут насытиться кровью смертных. Даже вампирской крови может быть недостаточно, и только жизненная сила их собственного вида удовлетворит бесконечный голод Охотника.

Истории

Странные случаи происходят в городе и приводят двор к мысли, что в него кто-то вторгся. Существа, созданные из теней, следуют по следам старых вампиров, населяя их мертвые сердца ужасом, даже в их убежищах. Несколько вампиров исчезли, и следы позволяют предполагать, что они не просто пропали в ночи. И один вампир, старый Шериф, который работал на многих Князей, говорит о Стриксах, которые вернулись, чтобы поохотиться на них. Его сир предупреждал его об этих монстрах. Вскоре Князь объявляет охоту на Стриксов, и Шериф, самый знающий среди жителей города, возглавляет эту охоту. Он нанимает группу вампиров, чтобы помочь ему выследить тень, что приводит их в подземку, где хранятся все секреты. Двое вампиров попали в плен к Стриксам. Ситуация осложняется тем фактом, что они оба – очень влиятельные вампиры. Княжеский двор погрузился в хаос, бывшие союзники разрывают отношения, весь город под угрозой. Даже если некоторые вампиры справляются с этим, вскоре ещё двое начинают вести себя так же – и только вопрос времени, когда это новое сумасшествие заразит Князя и расколется двор. Каждый вампир должен выбрать сторону в этом внутреннем конфликте или найти способ остановить его.

Странное создание приближается к группе вампиров и предлагает сделку: он научит их новым способам управлять Зверем, новым формам магии крови, а взамен они помогут ему охотиться на его собратьев. Если они соглашаются, Охотник полностью выполняет свои обещания – проводя ритуал привязывания малого Стрикса к ним. Тени заставляют оковы Сородичей пасть. Связь с шепчущими тенями провоцирует Зверя и они охотятся как яростные хищники. Так что группа должна найти способ сбежать и избавиться от Стриксов, или даже убить охотника, намного старше и намного могущественнее их.

Имя: Стрикс Охотник

Порок: Жадность

Сила Тени: 5

Атрибуты: Сила 5, Точность 5, Соппротивление 5

Навыки: Атлетика 2, Драка 4, Оккультизм 2, Маскировка 3

Вместилище: 7

Сила Воли: 10

Размер: 2

Скорость: 12

Защита: 5

Инициатива: 10

Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сородича, Вселение в живого

Смертельные Силы: *Рок*; Внушение Зверя, Видеть разломы. *Тень*; Лабиинт, Внезапный сюрприз. *Витэ*;

Дисциплины Сородичей.

Дисциплины: Затемнение 2, Изменение 3

Витэ: 15, 5/ход

Проклятия: Огонь, Колокола, Солнечный свет, Символы

Учитель

Мисс Дельгадо открывает дверь, и она действительно плохо выглядит. Серая кожа с желтоватым оттенком, глаза горят от лихорадки. Я вздрагиваю и говорю детям: "Скажите – поправляйтесь скорее!"

Они хором повторяют, и мисс Дельгадо выглядит растроганной. Я, если честно, поражена, что она может стоять, потому что выглядит она как ходячий труп.

"Можно войти?" – спрашиваю я.

"О, ну конечно!" – отвечает она умиленно. Мы заходим. Весь её класс. 26 девятилетних детей, плюс я. Выходят 25.

Охотиться на детей – одна из самых низких вещей, которую может совершить человеческое существо. Это общий концепт в обществе смертных, и даже монстры, такие как Сородичи, должны сначала полностью уничтожить остатки своих моральных принципов, чтобы напасть на ребенка. Вот почему Стрикс по прозвищу Учитель решил следовать этому образу действия.

У Учителя нет предпочитаемого пола для захваченных тел, но в итоге современная ситуация влияет на его выбор, и он чаще оказывается в женских телах. Вот почему у Учителя очень особенный тип тел, которые он предпочитает: очень популярный и всеми любимый учитель. Когда он находит одного из них, он вселяется в несчастного учителя, притворяясь больным, чтобы не пришлось ходить при свете дня. К нему приходят дети, чтобы навестить или ответить на вопросы, и он стирает все из их голов, создавая собственный культ. У Учителя есть сила, чтобы внушать детям и только детям. Его сила не действует на взрослых, по неизвестной причине, и Учитель очень привязан к своим любимцам. Он может убить ребенка, чтобы поест, или просто для развлечения. Его маленькие последователи сделают все, чтобы скрыть эту смерть, даже если это будет стоить им жизни. Это одна из причин, почему Учитель делает то, что делает – для поддержания жизни. Он будет увеличиваться, становиться обрюзгшим и толстым на крови детей, как жуткий паук в своей паутине. Когда тайна открывается, Учитель просто убивает всех своих маленьких рабов в ритуальном убийстве-самоубийстве, и СМИ взрываются историями об учителе-монстре, вываливая в грязь имя несчастного человека, который на самом деле заботился о детях, которых он учил. Это делает борьбу с Учителем очень опасным делом – подождешь слишком долго, и он сожрет большую часть своих учеников, но если он поймёт, что ты делаешь, он просто убьет всех детей.

Слабость Учителя – это бумажный след, он меняет свою личность каждые десять лет, и делал это уже трижды до этого. Во второй раз, 20 лет назад, кто-то почти вычислил его истинную сущность, и Учителю не удалось достаточно хорошо её скрыть. Улики были видны всем, кто может их обнаружить, но они все в руках Сородичей.

У Учителя есть цель существования. Это не просто убийство случайных детей, несмотря на то, что большая часть его непосредственной мотивации – это просто выживание. Но у него есть метод, схема, которую Учитель даже не осознает – его стратегия инстинктивна, не сознательна, и Учитель знает только, что она существует, но не в чём она состоит. Если эта ритуальная схема будет нарушена, Учитель будет слишком ошеломлен, чтобы наказать тех, кто ему помешал.

Истории

Ребенок смертного друга члена группы начал вести себя странно, перестал слушаться, задерживается допоздна и пропускает школу. Ребенок всегда был любимчиком учителя, и всегда относился к школе серьезно, никогда не забывая о домашней работе и не пропуская уроки. Что-то изменилось. Если персонаж выбирает поговорить с ребенком, он обнаружит, что ребенок определенно что-то скрывает, и словно не совсем в себе, но это довольно обычно в его возрасте. Что может насторожить намного сильнее, так это то, что он проводит всё свободное время в доме своего учителя. Будет ли персонаж продолжать расследование? Или они подождут до первого исчезновения? Когда дети начинают пропадать, ребенок помогает скрыть, что происходит. Захочет ли персонаж вмешиваться в это? И осознает ли он, что происходящее сейчас точно отражает ситуацию десятилетней давности?

Убийство детей всегда вызывает шум. После огромного скандала, вызванного страшным убийством учеников, пресса просто в ярости, кидааясь на каждый гран информации. И вот где история шокирует: учитель пьет кровь детей. И появляется группа охотников, и они случайно натываются на вампира из группы, исследуя "трагедию из-за вампирской секты". Но кажется, кто-то работает против них – но кто, и зачем? Один из вампиров – часть Ланцеа Санктум или Колдовского Круга, один из колдунов магии крови ковенанта выяснил что-то странное – загадочный след от огромного ритуала магии крови, который был в активной фазе несколько десятилетий, и сейчас близок к завершению. В ковенанте тоже волнуются, многие обвиняют колдуна в том, что он сошел с ума, а некоторые готовятся к концу света. Многие члены уезжают, чтобы добраться до сути этой тайны – среди них вампир из группы. Пришло время, чтобы просить об услугах и восстанавливать старые связи, потому что их собственный Реквием может быть под угрозой, если ритуал и правда происходит – не считая того, что если они выяснят правду, их статус в ковенанте повысится.

Имя: Учитель

Порок: Безразличие

Сила Тени: 5

Атрибуты: Сила 4, Точность 4, Сопротивление 3

Навыки: Оккультизм 2, Атлетика 2, Драка 2

Вместилище: 2

Сила Воли: 7

Размер: 2

Скорость: 12

Защита: 4

Инициатива: 7

Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сородича, Вселение в живого

Смертельные Силы: Тело; Пожиратель дыхания, Полые кости. *Витэ*; Неукротимый, Приказывать Проклятым, Заражение Тени.

Витэ: 15, 5/ход

Проклятия: Счёт, Огонь, Ярость, Солнечный свет

Вор Масок

Некоторые из молодых вампиров пользуются смартфонами, но Князь и большинство его советников узнают новости из газет, сидя в кресле. И заголовки гласят: "Человек выжил в пожаре, полицейские погибли" большими жирными буквами. История была на самом деле ещё хуже: человек, подозреваемый в жестоком убийстве семьи, выжил в серьезной перестрелке с полицией, затем разорвал вооруженных офицеров голыми руками и, если верить свидетелям, зубами. Многочисленные свидетели заявляют, что подозреваемый затем просто сбежал с места преступления "как паук".

"У нас проблемы" – сказал Князь.

Не все Стриксы живут для того, чтобы мучить вампиров. Некоторые просто крадут тела по личным причинам, от охоты на людей до выполнения плана по возвращению мира в первобытное состояние. Некоторые, однако, представляют из себя именно то, чего Сородичи боятся больше всего – ответственные за охоту на ведьм и все жестокие убийства вампиров. Вор Масок – один из них, и хочет он совсем просто: разрушить Маскарад. Вампиры слабы, слушаются правил, боятся людей, боятся себя и своего Зверя. Вор хочет вернуть вампиров к их корням с помощью суда огня. Если Маскарад будет разрушен, вампирам придется приспосабливаться, чтобы выжить, или погибнут. Если они не могут, они не заслужили своих даров.

Стриксы, такие как Вор Масок – самые опасные из своего вида. Эти создания понимают, почему вампиры поддерживают Маскарад, и считают, что сейчас пора его разрушить. Открытые демонстрации сверхъестественных сил – его излюбленная тактика, особенно сопряженная с террором и жестокостью. Лучше всего, конечно, убийства – они лучше всего служат интересам Вора.

Умелый имитатор, Вор может взять себе почти любую физическую форму, даже украсть внешность его предыдущих жертв. Вор также владеет силами, которые напоминают Дисциплины, так что у него нет необходимости вселяться в вампира, чтобы поставить Маскарад под угрозу. Когда он вселяется в тело, он использует способность ходить при свете дня к своей выгоде, так что другие вампиры не могут так легко его выследить. Он любит совершать серьезные преступления или атаки, особенно те, которые включают в себя насилие по отношению к своему телу, которое не может выдержать ни один человек.

Действия Вора сразу привлекают внимание каждого вампира, который хочет оставаться в тени, и иногда даже привлекают внимания других сверхъестественных существ, которые не хотят видеть двери правды о тайном мире. В его естественной форме его сложно выследить и убить, поскольку он избегает прямых конфликтов, если только это не заставит вампиров раскрыть свою природу на людях. Вор без колебаний украдет вампирское тело и достаточно умен, чтобы оставаться в тени, пока не придет время оставить заколотую жертву в центре солнечной оживленной улицы. Он приведет охотников к убежищу вампира, но только когда он может быть уверен, что информацию как-то можно будет раскрыть, может, записать на цифровую камеру или поместить в интернет. С началом эры информации Вор начал думать, что современные методы очень помогут ему раскрыть Маскарад, но распространение легко подделываемых видео и фото в Интернете разрушили эти надежды.

Несмотря на это, Вор Масок никогда не оставляет попыток. Каждый раз, как он нападает, Маскарад разрушается чуть больше. Однажды он сломается окончательно и оставит Сородичей, растерянных и вынужденных прятаться.

Истории

Вампиры начинают попираť Маскарад способами, которые трудно скрыть: интервью, данные информационным агентствам "настоящим вампиром", дополненные демонстрацией вампирской силы. Атаки и питание на публике. Один вампир перетаскивает другого на солнце в качестве наказания, но тот как-то выживает. Человек совершает серьезное преступление, что приводит к разборкам с полицией – но он проходит невредимым под градом пуль. Даже когда с преступниками разбираются, это продолжает происходить. При дворе Князя полный хаос, и они должны выяснить, какая сила стоит за этой внезапной полосой преступлений, пока ущерб не стал непоправимым.

Охотники продолжают атаковать вампирские убежища, и очень успешно, как будто у них есть точная информация. Сначала кажется, что кто-то из Сородичей ведет грязную игру, но даже более предыдущие соперники жертв уже

выслежены и уничтожены. Каждое убежище, сожжённое до основания, это проблема, которую нужно прятать; предполагаемая банда поджигателей названа в заголовках "истребителями вампиров". Среди новообращенных растут беспорядки, потому что их больше всего пострадало, ведь старейшины не могут их защитить. Контратаки против подозреваемых охотников быстры и жестоки, разжигающие ещё больше паники в городе. Столкнувшись с неспособностью обеспечить безопасность младшим Сородичам, старейшины понимают, что их политическая поддержка испарилась, даже при всем их влиянии их собственная безопасность под угрозой. Всем вампирам поручили найти информатора охотников, что совершенно не просто, когда это живая тень, способная принимать любое обличие.

Кто-то при дворе может быть предателем...

Имя: Вор

Порок: Вероломство

Сила Тени: 5

Атрибуты: Сила 3, Точность 5, Сопротивление 3

Навыки: Атлетика 2, Драка 2, Окультизм 2, Изворотливость 5

Вместилище: 5

Сила Воли: 8

Размер: 2

Скорость: 12

Защита: 5

Инициатива: 8

Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сородича, Вселение в живого

Смертельные Силы: *Рок*; Внушение Зверя, Видеть Разломы. *Витэ*; Приказывать Проклятым, Дисциплины Сородичей x 2.

Дисциплины: Затемнение 5, Изменение 5

Витэ: 15, 5/ход

Проклятия: Огонь, Материальное Проклятие (Зеркала), Солнечный свет

Варни Вампир

Улыбка на лице старика пропала, и он глубоко вдохнул носом, принимаясь к тебе. На твоих глазах его черты текут и искажаются, превращаясь в страшную морду, его глаза вваливаются в череп, уши удлиняются и повисают, как увядшие листья. Его клыки растут с противным хрустом, а ногти превращаются в когти. Существо смотрит на тебя немигающим взглядом жёлтых глаз и шепчет загробным голосом.

"Пришло время выказать уважение твоим предкам".

Даже Птицы Судьбы чувствуют груз лет. Некоторые Сородичи строят теории, что разум Стриков путается, когда они вселяются в тела, остатки воспоминаний которых просачиваются от Сородичей в торпоре. Это объясняет многочисленные противоречивые заявления Стриков на протяжении истории их взаимоотношений с вампирами. Конечно, Стриксы – создания дыма и теней, и ложь исходит от них так же легко, как правда. Иногда цена этой лжи – их собственные воспоминания о правде. Именно таково создание, которого вампиры зовут Фрэнсис Варни.

Члены семьи Баннерворс долгое время считают, что их прокляли. Баннерворс, который достиг успеха в бизнесе, всегда потом терпит сокрушительный финансовый крах. Яркие молодые отпрыски семьи, которые прибыли в Новый свет незадолго перед Гражданской войной в США, погибли в трагических инцидентах и жестоких убийствах. Женитьба и переезды не могли спасти Баннерворсов от наследия этого проклятия, которое идёт по его следам. Ответ на эту тайну лежит в старинном портрете основателя семьи Баннерворс, который пугающе похож на Варни.

Десять поколений назад Стрикс, который даже не помнит уже своего имени, захватил патриарха Баннерворсом. Сначала он хотел просто мучить людей для развлечения, но понял, что вселяться в тело и делать, что хочется, ему нравится больше. Стрикс остался в теле основателя и сохранял его года, потом десятилетия, до тех пор, пока семья уже не могла игнорировать его бессмертие. Но к тому моменту уже было слишком поздно. Фрэнсис Варни помешался на своей смертной семье, из-за чего начал преследовать будущие поколения, планомерно разрушая их жизни. Он представляется прапрадедом или двоюродным дедом, наследником фамильных имений и забытым родственником. Впоследствии он взял имя, которым пользуется сейчас, и терроризирует потомков владельца его тела. Кровные родственники попадают в его сети, как Крофтоны, которых Варни беспощадно терзает. По прошествии многих жизней и лет его помешательство только растёт. Его воспоминания туманны, и его сны полны крови и тьмы. Воспоминания Совы смешались с воспоминаниями тела, так что сейчас всё, что Варни знает, это его семья и то, как он хочет их мучить. Это желание проистекает из явной жестокости Стрика и ненависти к человечеству. К несчастью для линии Баннерворсов, Варни сосредоточил свои усилия исключительно на их семье и тех, кто связан с ними.

Варни охотится на свою семью так, чтобы они подольше мучились. Он разрушает их бизнес до основания. Он охотится на патриархов, пока они не сходят с ума, насылая на них видения разложения, ходячих трупов и их

собственной человечности, разрушающейся под звериным голодом. Если он сможет заставить одного из семьи предать остальных и осуществлять только свои эгоистичные цели, это ещё лучше. Если нет, горе – тоже мощный инструмент, когда всеми любимые члены семьи становятся жертвами ужасных преступлений или злого рока. Он будет карать целые семьи, заставляя их переживать потерю за потерей, пока семья не сломится под тяжестью несправедливости мира. Когда он закончит, Варни бросает свои игрушки и переезжает, чтобы найти новые.

И неважно что случится, Варни всегда может рассчитывать на будущие поколения, которые его развлекут.

Истории

Один из персонажей – дальний родственник Баннерворсов или Крофтонов, и стал следующей целью Варни. Первый признак – это загадочное исчезновение её финансовых активов из-за мошенничества. Затем она обнаруживает, что её убежище взломано и разрушено какой-то чудовищной силой. Единственное, что осталось нетронутым – это семейная реликвия, старый портрет члена семьи. Система видеонаблюдения, внимательный сосед или слуга-гуль видели странного старика, рыскающего вокруг убежища и спрашивающего о персонаже. Их описания совпадают с портретом, что приводит персонажей к мысли, что нужно исследовать историю семьи, чтобы выяснить, кем был этот старик, пока не стало слишком поздно. Улики могут привести к давнему краху семьи Баннерворсов и загадочному исчезновению патриарха, который, по слухам, руководил семьей несколько десятилетий до её угасания.

Молодой новообращенный по имени Клара Крофтон принесла странную историю в Элизиум. Её почтенный "двоюродный дед" Фрэнсис хладнокровно убил её смертного отца как раз перед тем, как Клара пришла к нему. Когда она столкнулась с Фрэнсисом, старик сменил человеческую внешность на что-то ужасное и чудовищное, прежде чем ускользнуть. Он говорил о семейных связях и "даре Зверя", а потом исчез в ночи. Теперь Князь хочет найти это существо и привести его ко двору, и назначает группу вампиров, чтобы они помогли Кларе в поисках убийцы её отца.

Имя: Фрэнсис Варни

Порок: Голод

Сила Тени: 5

Атрибуты: Сила 5, Точность 4, Сопротивление 5

Навыки: Атлетика 2, Драка 2, Оккультизм 5, Маскировка 2

Вместилище: 7

Сила Воли: 9

Размер: 2

Скорость: 12

Защита: 5

Инициатива: 9

Воплощения: Теневая форма, Вселение в труп, Вселение в Восставшего, Вселение в Сородича, Вселение в живого; Варни оставался в теле так долго, что он отказывается разделяться или даже вспоминать, что когда-то он был мороком из крови и дыма.

Смертельные Силы: *Тело*; Пожиратель Дыхания, Сохранение, Овечья шкура. *Витэ*; Дисциплины Сородичей x 2.

Дисциплины: Кошмар 3, Изменение 2, Сопротивление 5.

Витэ: 15, 5/ход

Проклятия: Солнечный свет, Огонь, Ненависть животных, Ярость.

Вселение в человека: Фрэнсис Варни (ранее Маттиас Баннерворс)

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 4

Навыки: Ментальные; Интеллект 3 (Экономика), Ремесло 2, Дедукция 2, Оккультизм 4 (Вампиры). Физические; Драка 2, Огнестрельное оружие 2, Воровство 4 (Взлом и Проникновение), Маскировка 4 (Тени), Холодное оружие 3. Социальные; Устрашение 2, Убеждение 3, Изворотливость 4.

Здоровье: 9

Размер: 5

Скорость: 10

Защита: 4

No Church in the Wild (Part VI)

Edie

We didn't know quite what to expect when we staggered
downstairs, frog marching a bloody tenage boy across town

to meet his prince. The Sister had arrived practically on the eve of the Pastor's death; just in time to cut him down, but not in time to save him. So she took his place in the congregation. There was no request and no dissent; but she was beautiful, and wise, and she protected them. She definitely wasn't a witch, but he had no idea if she was "like us." Just that we'd visited, and we shouldn't have, but that she is hospitable or whatever. Some bent priestess, maybe; running a revival town-slash ed lot out in the desert because she couldn't deal with the city or her sire or her ex and wanted to play at being a goddess. Weird, but we could probably take one delusion a priestess without much trouble. And besides, as long as she was looking for silence in stead of conversions, we had every reason to get along.

I walked first, as is our custom. I had the "name" (which gets us out of a lot, honestly); and I was an impatient bitch besides. "Sister Abigail" was pretty and pale like honey and flax, with shining hazel eyes and an open, welcoming smile. But she felt so wrong that I flinched and barely checked the urge to tear out of the too-to-o-crowded church. But the crowd was pushing us forward, and there was suddenly a lot more space between me and the door than I would have liked. As I looked back at the ageless prairie housewife standing in front of me, something rolled and fluttered under her skin and I knew we were fucked.

It was like we were in a fairy tale; trapped in the lair of the wicked witch with only our (pretty pitiful) wits to save us. Katy and Jack pressing against my back, Jefe desperately pushing his way back through the crowd, me just caught in her eyes (yellow not hazel, glowing not shining). As one, the crowd surrounded us. Drunk on the spirit, or maybe literally drunk, they sang.

I had an awful feeling about all of this. I felt her ribs crack and bend under my tender ministrations, but nothing slowed her down. Broken joints popped and locked under her skin, mesmerizingly beautiful and obscene even as it tore and black mist seeped out of her wounds. I dug my fist deep into her chest and tore blindly, trying to keep my nose and eyes shut tight against the smoke that I was already breathing in. Her body suddenly went limp and wet in my hands, and the flock howled.

As I blacked out, I heard her whisper in my ear; wet and vicious, hot and dying. "Long live the new flesh."

Глава шестая: Мир, в котором мы умираем

In the country the darkness of night is friendly and familiar, but in a city, with its blaze of lights, it is unnatural, hostile and menacing. It is like a monstrous vulture that hovers, biding its time.

W. Somerset Maugham

Осколки памяти

Пекин

Внимательно смотрите по сторонам, прежде чем переходить дорогу, в Пекине ваша жизнь зависит от вашей осторожности. Машины, велосипеды и потоки прохожих несутся навстречу друг другу, текут, переплетаются, словно клейкие нити в ловчей сети паука, а по узким улочкам хутунов шныряют любопытные туристы, которые активно затариваются на местных рынках броскими, но дешевыми брюликами, узорчатыми кисточками и шелковыми платками.

Пекин – город с историей, это город аккуратных мостовых и грязного бетона, танцевальных школ, улицы Санлитун полной баров и синдзянских кебабов. Политики и дельцы международного масштаба, что вершат судьбы миллионов, живут в этом городе. Здесь вы можете найти всё что угодно, кроме чистого воздуха и хорошо приготовленной пиццы. В этом городе все мечтают, наконец, обрести свой дом.

Все, кроме Сородичей, Пекин уже давно стал их домом, ведь здесь нет места голоду. Меню начинается с очередей в супермаркетах и заканчивается толпами в метро. Сородичи Пекина невидимы и вездесущи. Они везут вас на такси, они продают вам фрукты и сим-карты на улицах, они управляют теми интернет-кафе, что разрешает правительство и теми, что правительство пытается прикрыть, это они дарят дорогой алкоголь самым влиятельным людям города, чтобы те смотрели в другую сторону, когда этого требует ситуация.

Здесь нет места уединению, приходится отчаянно сражаться за каждую крупницу влияния и власти, но вряд ли это кого-то смущает. Город диктует свои условия и правила, но взамен дарует все, о чем Сородичи когда либо мечтали.

О, если бы только они могли забыть о том, какой ценой им всё это досталось.

Тайная История

До 1958-го года Сородичи были равномерно распределены по всей территории восточного Китая, внося свой вклад и адаптируясь к местным культурам и обычаям. Многие из них клялись в верности Пекинской Империи, которой управлял клан Вентру, и со времен Камарильи никто не собирал столько вампиров под одним флагом. Но как тысячу лет назад пала Камарилья, так пала и Империя.

В 58-ом году вождь Мао, в заботе о здоровье нации, повелел всем людям уничтожать Четырех Паразитов, разносящих заразу и болезни. Крысы, мухи, воробьи и комары в пали жертвами этой охоты, погибая под веселые крики людей, которые с энтузиазмом затопляли норы, сжигали помойки и разоряли гнезда.

Ли Сун Лянь, Глава Хэнаня и ночная правительница Синьяна, с радостью присоединилась к борьбе с паразитами, хотя ее сир так не одобрил её решения, что в гневе перестал разговаривать с ней.

Мао и Ли Сун Лянь вели одну войну, но враг у них был разный.

«Облака птиц опустились на деревни», - писала ночная госпожа в своем официальном письме пекинским правителям. «Вы могли заметить их краем глаза, этих голодных призраков, что несут на своих крыльях смерть, болезни и отчаяние. Они будоражат мертвых, заставляют Сородичей забыть самих себя. Когда я Обратила крестьянина, который был моим любовником, другой Глава Хэнаня вытащил его на солнце. Мой потомок сгорел, а Глава – нет. Его уже постигла судьба хуже смерти.»

Вскоре в столицу потекли тревожные слухи и письма с жалобами о том, что саранча пожирает урожай, ведь их природных противников - воробьев, истребили люди и теперь ничто не стояло на пути черных туч насекомых. Приближался голод, и лишь немногие представители власти успели набить свои закрома. Простые же крестьяне и их дети стали жертвами этой трагедии.

К 60-ому году отчаянное положение дел в Провинции Хэнань стало угрозой для Маскарада, ведь голод уносил человеческие жизни, тем самым оставляя Сородичей без их единственной пищи. Некоторые старейшины деревень под пристальным надзором Ли Сун Лянь скрыли тайные запасы пищи от своих соседей, и не имея иной возможности прокормиться, люди начали пожирать друг друга. Увидев это, Сун Лянь испугалась, что следующими пожирать друг друга начнут вампиры, поэтому Ночная Госпожа отправила мольбу о помощи в Пекин.

Но Джао Сяндзан, Император Пекина, был занят своими делами. В его владениях никто не голодал, но по его смертному стаду тоже был нанесен удар – многих землевладельцев схватили и заставили публично отречься от их собственности, часть пытали и казнили, остальных же отправили в трудовые лагеря на «перевоспитание посредством тяжелого и честного труда». Та же судьба постигла учёную свиту Джао состоявшую из интеллигенции.

Потому Джао не откликнулся на зов ночной госпожи, чем навлек на себя вечный позор, а молва о страшных деяниях в Хэнане и особенно в городе Синьяна, вотчине Ли Сун Лянь, стала всё чаще доходить до правительства республики в Пекине. Сваленные в кучу трупы на обочинах дорог, обезумевшие от голода людоеды, вот какие то были слухи.

Мао сказал: «Землевладельцы нанесли ответный удар и разрушили мою утопию». Он отправил тысячи солдат на усмирение голодных восстаний в Синьяне и много людей было убито на тех улицах. Около пятидесяти Сородичей были схвачены, а тридцать из них погибли под лучами солнца.

Выжившие, побрели по ночным дорогам в столицу, собрав по дороге ещё несколько десятков таких же голодных и отчаявшихся. «В Пекине нет места голоду!», именно эти слухи, что ходили среди вампиров, вели их вперед и укрепляли веру в будущее. Путь был долг и тяжёлый, и удалось его осилить только благодаря редким тайным тропам и убежищам, что оставила после себя Империя, но даже они рассыпались в пыль под их стопами.

Когда же их путь был окончен, сир Ли Сун Лянь скромно просил помощи у Императора Пекина, но Джао отказался их принять. Он проклинал их, называя последователями Мао, убийцами воробьев и безумцами, которым повсюду мерещатся призраки.

Тогда сир Ли Сун Лянь обратился к пришедшим с ним вампирам, и вот как его слова были записаны старейшиной деревни Шуандзин:

«Голодные призраки среди нас, и они пожрут все самое дорогое и любимое, что у нас есть. И если Сородичи Пекина забыли о нас, мы силой заставим их вспомнить!»

«Пекин уже давно сожрал всё, что нам дорого,» - сказала Ли Сун Лянь. «Не в их силах вернуть то, что потеряно».

«Но, всё ли потеряно?» - спросил сир. «Тогда зачем ты умоляла Пекин о помощи? Зачем привела нас сюда? Чтобы нас пожрали, так же как и весь остальной Хэнань? Или ты жаждешь мести?»

Ли Сунь Лянь откинулась в кресле и взглянула на оставшихся Сородичей Хэнаня. Кто-то внимательно слушали их речи, подавшись вперед, кто-то кивал, а в глазах других застыл давно поселившийся там голод.

Ночная Госпожа вздохнула. «Хорошо!» - сказала она. «Да будет так».

Так началась война.

У Сородичей Пекина нет единой мнения о тех событиях, каждый рассказывает эту историю её по-своему. Некоторые Мехеты в деталях повествуют об осадной тактике госпожи Ли, и о том, как глава Хэнаня назначила их первыми сотрудниками Бюро Тишины, ведь она осознавала всю опасность шёпота, что летит по ночным улицам. Гангрел говорят, что Ночная Госпожа и ее немногочисленное войско победили лишь потому, что смогли пробудить в своей крови темную ярость и безумие Зверя. Вентру же утверждают, что последние руины великой Империи рухнули в тот момент, когда было отвергнуто их врожденное право на власть.

Но, несмотря на разные точки зрения, одна деталь тех событий остается одинаковой у всех рассказчиков. В ней говорится о том, что когда сир Ли Сунь Лянь услышал о том, что Империя пала, и множество Сородичей погибло вместе с ней, он усмехнулся и вышел под яркое утреннее солнце. И он не сгорел.

Кланы

Мехеты Пекина расскажут вам все, что вы захотите услышать, но будут ли они следовать своим словам – уже совсем другой вопрос.

Тени не сдают свои позиции в Бюро Тишины и Бюро Детства, ведь все они – одна семья. Дружная семья. Семья - это важна, семья помогает своим.

Но, им всё ещё нужно есть, им нужно отдавать своих Детей в Академию. И потому они торгуют всем, чем только возможно: технологиями, информацией, картами безопасных маршрутов через владения любого Сородича. Мехеты продают всё, и продают дорого. Единственное, что нельзя купить у Теней Пекина - содержимое их головы.

Генеалогическое древо пекинских **Вентру** уходит корням так далеко вглубь веков, что никто не может точно посчитать насколько же они древние. И этот факт Вентру никогда не дадут вам забыть, как только вы предоставите им возможность, они напомнят вам об этом. Если же вы не предоставите им такой возможности, то не беспокойтесь, они сами себе её организуют. Вентру в Пекине могут получить все, что бы ни захотели. Все, кроме столь желанной для них власти над городом.

Неонаты клана не согласны с последним утверждением. Ведь они такие способные и сильные. Их мало, но ведь это потому что они - особенные, верно? Та официантка, в ресторане через дорогу, что бросила на Вентру свой мимолетный взгляд? – Она окажется в его постели быстрее, чем он её захочет. Туда её положит заботливый сир. Юный Вентру хочет новую машину? – Его сир покупает с потрохами министра транспорта. Таков стиль Вентру. Никто не отказывает могучим Лордам, ведь они правят бал что в политике, что в бизнесе. Они переманивают будущих птенцов у других Сородичей и пользуются множеством привилегий. Например, им дозволено иметь двух Детей, вместо одного, как все прочим кланам.

Старейшины Мехет со страхом ждут того момента, когда молодые Вентру поймут, какое же наказание ждет их за три Становления. Но, как уже говорилось, Тени не продают и не дарят своих мыслей.

Гангрелы ненавидят всех. Взор Бюро Тишины затуманивается за пределами города и многие вампиры клана Гангрел были наняты с целью развеять этот туман. Дикари – это связные и временные советники по вопросам окрестной глуши. Они стараются посещать город только по официальной надобности, и каждый подобный визит отвратителен им до ужаса. Кровь отвратительна на вкус, а городские Сородичи омерзительно вежливы. Мехет и Вентру делают на память совместные фото с Гангрел, когда те объявляются в Пекине.

Местные **Носферату** питают особо нежные чувства к нечистотам и напуганным детишкам, что кланчат кусочек жареной утки у ресторана Чендзудэ. Когда ночи ветрены, они посещают заброшенные стройки многоэтажных зданий, им ужасно нравится наблюдать за густыми бурями из пыли и мусора, что порой проносятся по ночному городу.

Мало какой **Дэва** захочет остаться в Пекине. Для них здесь слишком много ограничений. Змеи не любят, когда их ограничивают. Не их стиль.

Ковенанты

Сородичи Пекина потратили несколько веков на разработку **Удела Дракона** и **Пути Дракона**. И хотя эти ковенанты не являются частью Ордо Дракул, его последователи претерпели значительное влияние идей Дракулы в начале 20-ого века. «Обряды Дракона» – крайне популярная книга, но местная интерпретация значительно отличается от западной.

Постичь Удел Дракона несложно, все, что от вас требуется – выпустить на волю своего Зверя. Ведь самый простой способ уgomонить Зверя – дать ему то, чего он хочет. Последователи очень ценят Академию. Им симпатичны изоляция, литература и эксперименты, после которых кровь остается под ногтями по нескольку дней.

Путь Дракона, в свою очередь, учит тому, как медленно, но верно обуздать своего вечно голодного Зверя, и тому как справиться с последствиями данной практики. Преданные последователи Пути Дракона питаются только донорской кровью и при случае осушают мертвецов. Но с каждым годом не-жизни соблюдать такую диету все труднее и труднее. Питание при помощи живых осуждается, ведь это усиливает власть Зверя над последователем. Питание при помощи крови Сородичей – ещё хуже. Мастера Академии обучают Пути Дракона. Методы, примерно те же, но без весёлых дурачеств наподобие Уз Крови или диаблеры.

И те и другие практики уверяют, что они постигли Тайну, ранее сокрытую ото всех. Ни те, ни другие не пожелают пояснять свои заявления.

Раз в год особенно преданные последователи Удела и Пути отправляются в горы Мин, что в провинции Сычуань. Их влечет туда красота этих живописных мест. Там они притворяются, будто могут почувствовать свежий горный воздух своими мертвыми легкими. Там они пишут стихи. Но, что важнее всего, посещают блестящие террасы Хуанлунских озер, считая это место очень близким их проклятым душам.

Бюро Детства занимается рассмотрением заявок на новые Становления, и выносит положительный вердикт далеко не в каждом случае. Министр Детства из Клана Мехет особенно настаивает на том, чтобы заявления Вентру рассматривались тщательно и без лишней спешки. Никто точно не знает, что же он в действительности имеет в виду под "тщательно".

Судьи **Lancea et Sanctum** выбирают своих последователей весьма придирчиво и требуют от избранных беспрекословного подчинения. Большинство анцилл Вентру хотят вступить в этот ковенант, остальным же Сородичам Пекина не очень ясна выгода сего поступка. Тени, что уже состоят в Копье, аккуратно подначивают Вентру к вступлению в ковенант, от чего Лорды чувствуют себя важными и особенными. Но эта практика может плохо закончиться для Теней, ведь Вентру значительно усилили организацию посредством своего влияния на мир смертных, а значит, заработали авторитет.

Пятьдесят молодых Теней и Лордов составляют **Бюро Тишины**. У ковенанта есть лишь одно публичное лицо – Премьер Бюро, а задачей данной организации является поддержания Маскарада любыми средствами. Бюро имеет тесные связи с Министерством промышленности и информатизации КНР. В каждый отдельно взятый момент времени только десять членов Бюро Тишины имеют реальную власть. Вся штука в том, чтобы знать ответ на вопрос: «кто же эти десять»? Подсказка – это не Вентру. Но тише, не стоит им об этом говорить.

Известные Сородичи

На станции Сыджимэн, возле автобусной остановки с рекламным плакатом чая в бутылках в руках Одри Хепбёрн торгует женщина, чьи товары лежат на растянутом куске брезента прямо перед ней. Она продает семена лотоса в пакетиках, минеральную воду и, для знающих людей, секреты.

Её зовут **Хайяан**, а своей фамилии она вам не назовет - слишком опасно. Зато Хайяан расскажет вам все, что вы хотите знать, при условии, что вы можете себе это позволить. Так же в её силах, за куда большую сумму, проследить за тем, что бы кто-то из ваших врагов умер страшной смертью или же жил ужасной жизнью. За ещё большую сумму она заставит вас почувствовать себя вновь живым – но мало кто порекомендует вам воспользоваться этой возможностью.

Все хотят дружить с **Вэем Сяобо**. Ещё бы, он - Глава Академии. И хотя Академия - это не единственный способ подняться на вершины Пекина, учеба ещё никому не вредила. Хотя, некоторым всё же вредило, но это уже другая история. К сожалению, никто в городе не знает, как втереться в доверие к Вэю, даже Мехеты томятся в неведении. Кажется, что его в этом мире радуют только насекомые и железнодорожные аварии. Был случай, когда Вэй лично «срежиссировал» одно такое крушение. Но, лучше вам не пытаться повторить его выходы, поверьте, ему не нравится когда кто-то другой ломает его любимые поезда.

Гао Седа и **Джан Циньсин** предаются разврату рука об руку. Буквально. Их увлечение друг другом началось не так давно, около десяти лет назад, иначе консервативные Сородичи никогда не допустили бы их к власти.

У той и другой неблагодарная работа. Гао – Министр Шепотов Крови. Кто-то в Министерстве документирует родословную Сородичей, а кто-то – Гао, и разбирается с тем безумием, что творится по ночам в Парке Бэйхай. Она – репатриантка из Курса, одна из тех редких Дэва, кто всё же решил обосноваться в Пекине. Большинство Змей проводят свои ночи по клубам, но Гао – не большинство, она продает шубы русским туристам на Ябао Роуд, когда у неё есть время.

Работа Джан ещё хуже, она – Премьер Бюро Тишины. Джан следит за тем, чтобы Бюро Детства не санкционировала нежелательные Становления, она же следит за тем, чтобы никто не узнал о Парке Бэйхай, и даже за тем, чтобы никто не подхватил Малкавию от тех товаров, что продает Хайяан, следит тоже она. Поэтому все её ненавидят. Порой, даже Гао.

Прошлого Главу Академии **Джуна Дана** лишили его полномочий после того, как при загадочных обстоятельствах из здания Академии пропал ценный текст Ордо Дракул - «Сборник комментариев к сочинениям Мэн-Цзы».

Бюро Тишины обвинило Главу Академии в халатности и коррупции. По версии следствия, Джун Дан присвоил порядка пятнадцати миллионов юаней выделенных на охрану здания в светлое время суток. Вместо того, чтобы нанять специалистов, Джун Дан набрал с улицы дешевых отбросов, которые, в итоге, обчистили Академию и скрылись.

Некоторые члены Lancea et Sanctum уверяют, что на нечетких снимках, что запечатлели грабителей, изображены члены Народно-освободительной армии Китая. Разве они так дешевы? Зачем тогда Джун Дан нанял их?

Недавно бывший Глава Академии был осужден Бюро и заключен под стражу. Контакты с внешним миром строжайше запрещены.

Достопримечательности

Если Сородичи хотят экзотики, они отправляется на пересадочную станцию района **Удаоку**.

Здесь самая громкая Какофония в городе. Подкинь пару сотен музыканту, играющему в переходе на эрху, и он даст тебе флэшку. Оно того стоит. Можешь заплатить кому-то ещё за что-то ещё, если хочешь. Как бы то ни было, все иностранные студенты посещают эту станцию. Они достаточно молоды и безрассудны, чтобы влюбиться в твоё бессмертие. Из них получают отличные Куклы.

Но, не теряй голову. Студенты забывчивы и чаще покидают страну, чем другие Куколки. Если же тебя не устраивают мимолетные романы... Что-ж, это нормально, что молодые иностранцы иногда подолгу не звонят домой. Они же студенты. У них зачеты, экзамены или опять с сетью проблемы. «Не беспокойтесь, госпожа. Он будет дома, в Корее, всего через месяц, не беспокойтесь».

Мост Марко Поло – «Мирное место, но полное воспоминаний о войне», «Чудо инженерной мысли» и так далее. На этот мост навешено куча ярлыков, все называют его как-нибудь да по-своему.

Китайцы, со свойственным им прагматизмом, называют это место «Мост Люгоу», в переводе: «Мост Через Канаву Заросшую Камышами». Люди с Запада называют его Мостом Марко Поло в честь знаменитого иностранца, что когда-то посещал его. Китайские вампиры, в свою очередь зовут его «Юду» - столица Ада. Вентру это имя нравится, Мехетов оно нервирует.

По ночам, в свете фонарей, каменные львы, что украшают этот мост, отбрасывают длинные тени на гладь мутной воды. Сородичи выбрали это место из-за этих самых львов. Раньше, каждый лев символизировал собой чью-то территорию. Теперь, львов хватает не на всех.

Мост Марко Поло – самый тихий Эллизуим в Пекине. Рядом с ним расположен ещё один Эллизуим – Музей Сино-Японской войны, хранилище воспоминаний о тех ужасах, что оставили неизгладимые шрамы на этой земле. Сородичам по-нраву и ужасы и шрамы.

На входе в **Таверну** висит перевернутый божок «приносящий удачу». О, действительно, удача здесь нужна и живым и мертвым.

Для непосвященных бар носит название «Дзиусы», в переводе: «Таверна». Но, подлинное имя этого заведения - «Дзиучуан Сымяо», или, опять же, в переводе: «Храм Загробного Мира». Когда Сородичи, наконец, получают разрешение на Становление от Бюро Детства,

они должны встретиться со своим будущим Птенцом здесь. Здесь вампирша хватает будущего Птенца за руки и тащит на танцпол, чтобы вместе дергаться под пошлое техно. Здесь вампир подходит своей избраннице, одиноко читающий Ли Суня в уголке бара.

«Хочешь выпить?» - спрашивает вампир и спрашивает вампирша. «Пойдем ко мне. О, как же я хочу прикоснуться к тебе, ну пойдем же.»

Каждый Птенец проходит предварительную проверку. Что-то вроде собеседования. Сородичи Пекина могут иметь только одно Дитя, если они не сказочно богаты. Или если они не Вентру. Или если они не хотят отправиться в мир иной от рук агентов Бюро. Так что, им следует вдумчиво выбирать того, кого всё же пригласить в «Таверну».

Академия с улицы выглядит как обычный склад, но внутри расположен храм знаний, где Драконы расширяют свои представления о мироздании. Минимальный срок обучения в Академии – двенадцать лет. Обсуждать дела Академии за её стенами строжайше запрещено для всех, кроме сотрудников Бюро Тишины. Выше перечислены все сведения, что Сородич извне сможет собрать об Академии не являясь её членом и перетряхнув всю Какофонию города.

Тени и другие амбициозные Сородичи отчаянно соревнуются за право стать студентами. Иногда, они убивают ради поступления.

Маркграфство Берлин-Бранденбург

Берлин, Германия

Слои краски. Слой за слоем, эпоха за эпохой, сплетенные вместе в бульвары, каналы, парки и обрамленные бетоном - таков Западный Берлин. Павшая Стена, глубокие шрамы советской оккупации, что никак не затянутся – таков Восточный Берлин. Немертвые души, что трепещут глядя на монументы в память жертв зверств нацистов, ночами обменивающиеся тяжелыми воспоминаниями о чужаках и механических дьяволах, что пришли после того как Война была проиграна, а страна вновь разорвана на лоскуты – таковы вампиры Берлина. Берлин видел слишком много. Берлин до сих пор просыпается в холодном поту посреди ночи.

Недавно, к ночному крику присоединились и городские Сородичи. Их кошмара, слишком реален, чтобы молчать. Их преследуют фигуры укрытые тенями и даже Старейшины не смогли защититься от них – навеки канув в пучину неизвестности. Кто-то сковал вампиров Берлина одной цепью и поставил у края обрыва, и каждый, кто упал – тянет за собой следующего. Каждый четвертый Сородич пропал без вести и или был убит. И скоро каждого четвертого сменит каждый второй.

В конце концов, Маркграф объявил о начале воплощения своего пугающего плана по ликвидации угрозы. Он поручил свои поданным раздуть пожар в сердцах смертных, вдохновить их вновь взяться за вилы и факелы – Стать Охотниками. Эти давние враги Сородичей доказали, что они умеют мыслить тактически и справляться с превосходящим по силе противником – разве они не идеальные помощники для хищников, что хотят уничтожить других хищников?

Тайная История

В 1945 году, Императрица Клара фон Магдебург, единоличная правительница Сородичей Берлина исчезла вместе с райхсмарками со всех свое банковских счетов. Несокрушимая война истории смысла Империю Теней в пучину прошлого, оставив после

неё лишь пустой престол. Следующий год был полон крови и интриг, итогом стало некое подобие порядка, когда Совет Курфюрстов объединился вокруг фигуры молодого Змея – Иохима Хирша. Это Дитя Курфюрста Ордо Дракул никогда не подавал особых надежд и казалось, что он может лишь пожирать плоды Реквиема своего прославленного сира, прозябая в его тени.

На своей коронации Иохим объявил себя законным наследником титула Маркграфа Бранденбургского и официально стал Маркграфом Генрихом III. Молодой правитель скоро показал себя компетентным и безжалостным правителем. Меньше чем за двадцать лет ему удалось превратить Курфюрство в своих лакеев. Всех, включая своего сира. Когда пала Стена Восточный Берлин был погружен в пучину нескончаемой борьбы за власти. На этом фоне Маркграфу быстро удалось найти союзников, которые устали от борьбы, меньше чем за год Восточный Берлин был аннексирован.

90-ые годы были наполнены беспокойством и надеждами. Взгляды Сородичей были устремлены в многообещающее будущее и потому, когда один, подающий надежды, неонат пропал – никто не обратил на это особого внимания. Лишь некоторые, особенно чувствительные Сородичи, стали чаще оглядываться, заслышав птичий крик.

В полночь, когда смертные весело справляли смену тысячелетия, тело неоната было найдено. На его груди, в области сердца, были обнаружены следы когтей, а само тело никак не пострадало от распада или же разложения, будто в ту ночь он впервые познал смерть. Маркграф созвал Двор, но ещё одна молодая вампириша не объявилась. С тех пор её больше никто не видел. За последующие два года в Берлине пропало ещё три неона.

Затем, настал черед Анцилл. Затем, изредка, Старейшин. Наконец, в 2009-ом году, пропал первый Курфюрст. Мария Гольдштейн, Курфюрст Первого Сословия, бесследно исчезла, а её убежище было разгромлено. Маркграф санкционировал несколько Становлений и сформировал элитный корпус из вампиров и гулей для поддержания порядка в домене – Бдительный Взор. И, по началу, казалось, что эта затея увенчалась успехом. В Берлин вернулся мир.

Годом позже, во время празднования годовщины основания Бдительного Взора, штаб-квартира организации сгорела дотла. Все присутствующие на празднике представители организации погибли. После этого печально события от Бдительного Взора осталась лишь деморализованная горстка бойцов. На тот момент Маркграф исчерпал все свои средства и все идеи по решению стоящего перед ним вопроса. Все, кроме одного. В 2011-ом, во время празднования Нового Года он объявил Совету Курфюрстов, что собирается воспользоваться помощью охотников на вампиров.

2012-ый начался с серии практически открытых нападений вампиров на жителей Берлина.

Первая часть плана сработала. Одна эксцентричная личность сформировала вокруг себя ячейку единомышленников, что вышли на охоты за кровопийцами. Во второй части плана, Маркграф начал скормливать охотникам некоторых несчастных неонатов. В третьей части, началась фальсификация улик.

Правитель Берлина балансирует на лезвии бритвы. С одной стороны, ему нужно скормливать охотникам достаточно информации об обществе вампиров, чтобы те продолжали свою работу и не теряли интерес. Он надеется, что выдавая таинственные нападения на Сородичей за нападения на людей, он сможет натравить охотников на своих мистических врагов. Так же, ему требуется периодически подкидывать новых жертв для охотников, ведь ничто не мотивирует, так как победа, но не слишком много, чтобы неонаты Берлина не догадались, как жестоко их использует власть предрежащий. Мало того, ему

требуются новые неонаты, чтобы восстановить Бдительный Взор, но опять же, в умеренном количестве, чтобы не привлечь внимания охотников.

Хотя, Маркграф публично заявил о своем намерении манипулировать охотниками, он не раскрывал своих методов. Если молодые вампиры Берлина узнают о них перед ним встанет угроза полномасштабного восстания. Ночной владыка Берлина может уповать лишь на то, что лихорадка убьёт болезнь быстрее, чем болезнь убьёт зараженного. Но, как бы то ни было, он уже подготовил пути для стремительного бегства из города, на случай если его затея провалиться.

Быть молодым и Немертвым в Берлине всё равно, что быть маленькой рыбкой в аквариуме полным акул. Взгляд молодежи – взгляд затравленных зверей, что избегают рабочих кварталов и стараются привлекать к себе как можно меньше внимания. Неудивительно, что живя в таких условиях, неподвижные сердца неонатов заполняет жестокая обида на своих старейшин. Они ещё не уверены в том каким же именно образом Маркграф ответственен за их страдания, но ведь он – глава тех, кого они ненавидят, разве нет?

Кланы

Сам Маркграф происходит из клана **Дэва**, но его родственникам не стоит рассчитывать на особое отношение в его владениях. Действительно, позиция Маркграфа относительно минимума предпочтения в отношении его собственного клана давно известен и разумна, ведь пока он ведет себя беспристрастно - никто не сможет обвинить его в фаворитизме. К сожалению все имеет свою цену и цена такого отношения – обида собственного Клана. Змей Берлина всё чаще находят себя в рядах оппозиции Маркграфу. В рядах Инквизитус и Революционного Совета поразительно много представителей данного Клана. Напротив, среди Драконов их практически нет. Клан Дэва пострадал от таинственных убийц сильнее, чем любой другой Клан Берлина. Этот факт, вкупе с участвовавшими случаями эмиграции, привел к тому, что в городе осталась четверть от бывшего количества Змей в городе.

Гангрелы Домена оказались в удивительно двоякой ситуации. С одной стороны, они – единственный Клан, не имеющий своих Курфюрстов, что вполне достойный повод для гнева. А с другой, с тех пор как город активно деградирует к примитивному порядку вещей, Дикари начали превышать по числу челнов все остальные Кланы и скоро приблизятся к той отметке, после которой смогут схватить всех Сородичей Берлина за горло. То, что Гангрелы должны управлять городом, в котором треть всего немертвого населения – их братья и сестры, крайне популярная позиция среди этого Клана.

Носферату и **Мехет** хорошо умеют прятаться, из-за этого текущий кризис коснулся их в гораздо меньшей степени, чем Лордов и Змей. Но, даже в Некрополях или в Теневых Культах вампиры не чувствуют себя в полной безопасности, ведь некоторые из них пропадали из самых, как казалось, надежных убежищ. Из-за общей угрозы эти два Клана крепко сплелись между собой, с целью повысить свои шансы на выживание. Взаимные Узы Крови между Тенями и Призраки стали обычным делом, и некоторые склонные к мистике Сородичи всерьез задумались о том, не лицезреют ли они рождение нового, единого клана. Тот факт, что половина Курфюрстов принадлежит либо к Призракам, либо к Теням заставляет многих сторонних наблюдателей серьезно волноваться.

От Клана **Вентру** осталось лишь половина их бывшего числа и традиционно настроенная часть Лордов состоят в рядах самых переданных союзников Маркграфа. Утекающая сквозь пальцы власть привела к тому, что нервы молодых Вентру натянуты до предела и готовы

лопнуть. Кажется, что если таинственные убийцы не разрушат всё до основания, то им в этом помогут молодые Лорды, что готовы погрузить Берлин в войну между неонатами и Старейшинами.

Ковенанты

Бдительный Взор – мелкий ковенант состоящий меньше чем из шести представителей. Первые – это счастливицы пережившие гибель изначального Взора, вторые – молодые вампиры, бывшие охотники на вампиров, лично отобранные для Становления Призраком Сарой Феррейрой – нынешним лидером Бдительного Взора. Так же на рассмотрение ещё остается несколько многообещающих рекрутов из числа Берлинского Ночного Сообщества. Взор – полу-культ состоящий из фанатиков, что посветили себя уничтожению таинственной угрозы, которую они прозвали – Истребители. Все они – параноики, оперирующие по принципу ячеек подчиненных главной ячейке Сары, состоящий из выжавших членов первого Взора. Бдительные обладают заметным политическим весом, фрау Феррейра носит титул Курфюрства и из-за того, что никто так не знаком с угрозой как Взор, Маркграф всегда уделяет им должное влияние.

Революционный Совет был единственным официальным ковенантом Восточного Берлина во время Холодной Войны, а власть его над Доменом не подвергалась никаким сомнениям. К сожалению, сомнению подвергались лидеры Совета, и мало какому Сорочичу удавалось удержать свои позиции в Революционном Совете больше, чем на год. После аннексии Восточного Берлина, Маркграф предложил место представителю ковенанта среди Совета Курфюрстов. Нынешний Курфюрст – Людвиг Шнайдер из клана Вентру, но сам он предпочитает звание Председателя.

Членов Совета Восточного Берлина принято называть Революционерами, но большинство старших Сорочичей называют их просто «Осси». Революционеры поглотили членов **Картианского Движения** действовавших в Западном Берлине к огромному удивлению Старейшин, которые предполагали ровно противоположный исход дела. Совет, просто напросто, превзошел Картианцев по численности.

Однако, за последние двадцать лет, Совет претерпел значительную «вестернизацию» и сейчас представляет собой Движение во всем, кроме названия и того факта что в его рядах ещё нежива старая гвардия, что предаются воспоминаниям о былой славе ГДР. Революционный Совет все ещё привлекает в свои ряды молодых вампиров из Восточного Берлина, что чувствуют себя ущемленным в своих правах, по сравнению с их Западными, более богатыми и влиятельными Сорочичами.

Круг Ведьм не имеет большого числа представителей в Берлине. Аколитов встречают с опаской и немалой долей подозрительности. Ведь некоторые Сорочичи говорят, что методы убийц напоминают возможные эффекты Круака. Старый Призрак по имени Август – признанный Курфюрст и представитель своего ковенанта в Совете.

Местные члены **Инвиктус** поразительно маловлиятельны из-за своего незавидного положения в тени могущественного Маркграфа Генриха III, который, верх нахальства, даже не один из них. Ковенант занял позицию скорее характерную для культистов, чем дворян – они ждут прихода нового лидера Первого Сословия, нового Мессии. Курфюрст Инвиктус – София Гольдштейн, дитя пропавшей Марии Гольдштейн.

Lancea et Sanctum Берлина наслаждаются стабильным притоком новых верующих, вниманием Маркграфа и своим неприкосновенным статусом, что им гарантирует традиционалист Генрих. Представители Ковенанта совершают свои ритуалы и прочие

отправления культа на каждом общественном собрании. Курфюрстом Благословенных являться Маргарет Кон – Леди из Клана Вентру.

Ордо Дракул в Берлине – это продолжение Маркграфа Берлина. Формально, Курфюрстом Ордо Дракул считается – Юный Вертер, сир Маркграфа. В действительности же Вертер связан Винукулом и делает то, что ему велят. Политические оппоненты Маркграфа среди Драконов присутствуют, но они слишком малочисленны и осторожны.

Известные Сородичи

Известный широкой публике просто как Маркграф, **Генрих III** – популист с врожденной харизмой и опытный манипулятор. Ещё одно из достоинства Маркграфа – совершенная, абсолютная безжалостность. Тиран, склонный недооценивать своих противников, но научившийся это скрывать. Недавние события привели его на грань помешательства, из-за чего по его маске пошли трещины. Его нынешние замыслы с большой долей вероятности потерпят провал, кровавый провал, и ему это отлично известно.

Курфюрст Бдительного Взора **Сара Феррейра** – пугающая фигура, облаченная в крепкую одежду черного и темно коричневого цвета, с шляпой, что скрывает её лицо своей тенью, всё за исключением глаз. Очевидно, Сара не обладает чувством юмора, но особенно внимательным иногда удастся уловить нотки сарказма в её голосе. Глаза Курфюрста горят яркими оранжевыми огнями, настолько похожими на пламя, что её взгляд может вызвать Ротшрек. Сара всегда хорошо вооружена и, обычно, держит поблизости двух гулей в качестве телохранителей. Она фанатично предана делу защиты Берлина и сделает всё необходимое для достижения этой цели без тени сомнения или раскаяния. Но, глубоко в её душе, всё же есть место сомнениям и отчаянию.

Молодой Лорд по имени **Йохан** – та фигура, о которой Совет Курфюрстов предпочел бы больше никогда не слышать. Клан Вентру слабеет, вымирает, Йохан заявляет, что неонаты Клана не могут больше закрывать на это глаза. Йохан стал звездой для своих юных соклановцев – харизматичный заводила, что готов бросить к их ногам весь мир и немного сверху. Он ярко одевается, обычно следуя контркультурой моде, и активно жестикулирует во время выступлений. Некоторым же, всё же удастся разглядеть в его глазах проблеск безумного огня, что обещает своим последователям вещи совсем иные, чем сам Йохан.

Фрау Никто – Тень, чей возраст исчисляется веками, что спит где-то под городом. Предположительно, она настолько могущественна, что способна заглянуть в будущее своими острыми глазами. Если удастся её найти и разбудить, она может оказать неоценимую помощь в деле поимки и уничтожения таинственных убийц. К несчастью, Фрау Никто может быть всего лишь городской легендой, но даже если она существует, на что способно столь могущественное существо сразу после пробуждения ото сна, что длился столетиями? Наиболее вероятный исход – переворот и самоличным приход к власти. От чего Маркграф проявляет большую чуткость в данном вопросе и пытается отговорить молодых вампиров от поисков гробницы Фрау Никто.

Не все противники таинственных убийц – члены Бдительного Взора или смертные охотники на вампиров. **Сержант Штейн** и её отряд – котерия наемников из Баварии продающих свои услуги тому, кто даст большую цену. К счастью, сейчас они в Берлине и уже были наняты Бдительным Взором. Сержанту и её людям не знакомы понятия чести и совести от того члены Бдительного Взора испытывают естественное беспокойство, ведь в любой момент их «подкрепление» может перейти на сторону неизвестных убийц. Команда

Сержанта состоит из отъявленных головорезов, отлично знающих своё дело и так же отлично экипированных. Эта небольшая катерия способна стать серьезной угрозой для целой группировки Сородичей.

Достопримечательности

Знаменитый Берлинский парк **Тиргартен** – охотничьи угодья Истребителей и запретная зона для всех Сородичей Берлина. Маркграф и Бдительный Взор в течение месяцев пытались привлечь внимание охотников к парку, но каждый раз безуспешно. Любопытно, один Гангрел – Альфред Бауэр обосновался в Тиргартен с начала 80-ых и до сих пор не стал свидетелем чего-то, более или менее, подозрительного. Из-за чего, естественно, сам Бауэр попал под подозрения. Сам же Бауэр будет очень недоволен, когда узнает о планах Маркграфа и Взора.

Комплекс, не путать со знаменитым торговым районом в Цюрихе, - новая штаб-квартира Бдительного Взора расположенная в нескольких апартаментах соединенных дверьями и лестницами, позволяющими Сородичам свободно передвигаться по Комплексу. Штаб-квартира всегда охраняется несколькими гулями, а некоторые Бдительные спят в тайных камерах. Но, несмотря на все меры предосторожности, политика организации состоит в том, что большинство глаз должны проводить большую часть своего времени вне Компелкса. Ковенант не позволит себе столь легко поражения, как это было в прошлом.

План Маркграфа привлечь охотников в Берлин равносильн выстрелу из обрез в человека, каждая дробь – причина сепсиса. Большинство новоприбывших ячеек остаются неизвестными даже для Бдительных, но им удалось выследить самую влиятельную группу вплоть до её логова – **Jägerhof**. Эта ячейка встречается в старом доме недалеко от Тиргартена и насчитывает около пятнадцати членов. Данная ячейка – главный цель для дезинформации Маркграфа и, пока что, он проделал неплохую работу. Один из членов ячейки – гуль Бдительного Взора.

Даже в эти роковые ночи молодые Сородичи Берлина хотят общаться и веселиться. **Die Rote Flasche** – одно из полудюжины заведений Берлина традиционно обслуживавших Ночное Сообщество. Но, в настоящее время, открыто только два, и Die Rote Flasche – самое популярное из них благодаря обширным контактам владельца с музыкантами и прочими городскими артистами. Для музыкантов клуб – вполне приличное место, разве что немного отстающее от современной моды. К сожалению, музыканты понятия не имеют о настоящем веселье, что начинается стоит им только покинуть клуб.

Темница Безымянного

Монреаль, Канада

Монреаль чудесный город для ненасытных людей. Здесь хорошая еда. Хороший секс. Отличные наркотики. Изумительная культурная жизнь, если вас интересуют подобные вещи. Здесь вы найдете всё, чтобы вам хотелось смаковать, свернувшись калачиком в своем теплом убежище, скрывшись от холода колючей зимы. В этом городе всё так и пышет изобилием энергии, начиная от больших блюд с морем подливки и заканчивая шумными протестами представителей рабочего движения. Острова Монреаля просто отличное место для того, чтобы возвести здесь свой маленький замок.

Таков Монреаль для людей. Живых людей.

Если же вы Проклятый, то остановитесь, разгоните кровь и выдохните. Посмотрите на клубы пара, что вьются в воздухе, что они скажут вас? Они попросят вас остановиться, утолить свой голод, насладиться теплом добычи. Зверь закричит внутри вас, требуя насытиться как можно сильнее, перед тем как впасть в зимнюю спячку. Но это невозможно. В Монреале вы – не охотник, вы – добыча.

Безымянный уже давно разбивает вдребезги игры местных Сородичей. Никто точно не знает, что же такое этот Безымянный, но у всех есть свои оригинальные мысли на этот счет. Некоторые думают, что он – Дьявол. Наверное, они не так уж и не правы. Другие же считают, что Безымянный - очень старый друг, навечно потерянный в когтях своего Зверя. Что известно точно, так это то, что Безымянный существует и вам лучше не попадаться ему на пути.

Тайная история

История Сородичей Южного Квебека насчитывает тысячу лет. Веками Могавки и кочевники-Ирокезы населяли этот регион. В те времена Сородичи были немногочисленны и разбросаны по всему региона и из-за этого их общество, по большей части, состояло из вампиров-одиночек и мелких линий крови.

До наших дней дошла лишь небольшая семья из клана Вентру по имени Совы (Tsihstekerī). Со времен, что не имеют даже даты, Совы скрываются в тенях, наблюдая со стороны за играми своих Братьев и Сестер.

В 16-ом веке Европейцы приступили к исследованию региона, возвели фактории, занялись добычей меха и торговлей с местным населением, но, что гораздо чаще, войной. Европейские Сородичи последовали за колонистами почти век спустя, когда же они прибыли, то быстро обогнали местных Сородичей по численности. Индейские вампиры имели преимущество свойственное местному населению, и ушли в оборону, но французы не собирались отступать. В одном известном столкновении французы задействовали войска против индейцев в результате которого население целой индейской деревне было захвачено и вампиры-колонисты, спасшие от казни индейцев заменили их меру наказание на переселение, устроив, тем самым, надежное стадо рабов.

Вампиры-индейцы сражались десятки лет вновь и вновь пытались освободить пленников, но все их попытки оканчивались неудачей. Многие, из их числа, были вынуждены уйти или же влиться в общество растущего французского города. Что же касается пленников, то поработители превратили их в гулей, дабы продлить срок жизни своих жертв, и держали «ферму» в качестве, своего рода, военного трофея. Вследствие многочисленных неудач и последующего за ними затишья создалось впечатление, что местные вампиры навсегда оставили идею освободить своих соплеменников. Однако, данная иллюзия была разрушена спустя 50 лет, когда вампирам-индейцам, наконец-то, удалось предварить в жизнь хорошо продуманный план основными частями которого были – убийство французов, поджоги убежищ и уничтожение «фермы» до самого её основания.

В этой резне погибли практически все Сородичи-колонисты, а остальные были вынуждены спасаться бегством. Следующие двадцать лет в Монреале прошли практически без единого белого вампира. После того как французы передали Канаду Английской Короне, прибыли вампиры из Британии. После стандартных столкновений, свойственных при встрече представителей различных рас и культур, местные Проклятые обрели союзников в лице британских Сородичей, благодаря общему врагу – французам, но из-за своего сближения с британцами индейские вампиры начали отдаляться от своих родных племен,

которые не были рады новым чужакам. В конце-концов, Сородичи двух культур смешались и начали работать вместе.

Монреаль стал полноценным городом, а вместе с этим возникло полноценное сообщество Сородичей. Первый, и последний, Принц Монреаля – Томас Шеридан, Вентру из Инквиктус, установил в городе классические порядки. И хотя его правление не было идеальным, Томасу удавалось поддерживать мир и соблюдение Традиций на протяжении почти целого столетия, вплоть до 5-ого ноября 1935-ого года.

В ту ночь молодой картианец обнаружил Томаса прикованным к кресту на Мон-Руаяле. Как только неонат приблизился, позади Шеридана возникла черная фигура с сияющими глазами и одним ударом обратила Князя Монреальского в кучу пепла. Эта ночь получила название: «Ночь Мученика» и именно в эту ночь Благословенные лишились Фиванского Чародейства.

В обществе Проклятых началась закономерная паника, а вместе с тем и охота на преступника, плюс - попытки найти замену Томасу Шеридану. Функции Князя временно приняла на себя его Сенешаль. Спустя месяц, ещё один неонат обнаружил Сенешаля прикованной к крыше текстильной фабрики в Майл Энде. Так же как и в прошлый раз, из ниоткуда, возникла черная фигура, и Сенешаль встретила свою Окончательную Смерть. Но, на этот раз преступник нацарапал на бетоне небольшое сообщение: «Больше никаких Князей».

После смерти второго Князя город погрузился в хаос. Каждый из крупных ковенантов провозгласил свою власть и отказался признавать это право за остальными. Нет, отнюдь, город не погрузился в откровенную анархию и не лишился законов. Законов стало больше только больше. В пять раз. К тому же, свод законов одного Ковенанта мог полностью противоречить своду всех остальных. Никто больше не признавала границ чужих владений, никто не был в безопасности на территории Элизума, все пять ковенантов старались поддерживать Традиции как могли, но бесконечные конфликты между и внутри ковенантов не могли обеспечить должного послушания в домене.

Последняя и наиболее крупная попытка захвата власти имела место в 70-ые. Представители Картианского Движения организовали всеобщий сбор членов Движения на городской свалке, где занялись разработкой своего плана. Когда собрание уже подходило к концу, появилась черная фигура. Никто не выжил, кроме неоната по имени Ева Дебуа. Если верить мадмуазель Дебуа, то неизвестный, в одиночку, уничтожил порядка двух десятков вампиров прежде чем передать ей Шесть Правил и вырвать её глаза. Ева Дебуа назвала убийцу: «Безымянным», а ту бойню «Концом и Началом». Прошло уже более сорока лет, но Ева всё так же слепа. По ночным улицам ползет слух, что это ОН запретил ей регенерировать.

Стех пор Домен живет сообразно Шести Правилам, а тех же, кто их нарушил больше никто и никогда не видел. Однажды, котерия Благословенных нарушила второе правило, устроив собрание в церкви. Итог – никто не выжил, свидетелей нет, церковь сгорела дотла. Ночи в Монреале проходят в откровенном страхе перед новым правителем города. Никто не знает, кто он и зачем он это делает. Попытки это выяснить не привели ни к чему, кроме новых исчезновений. Смотри четвертое правило.

Время от времени Сородичи из других городов или кочевники утверждают, что встречали пугающую тень с горящими глазами, но детали внешности Безымянного значительно разнятся от рассказа к рассказу, в особых случаях рассказчики уверяют, что говорили с ним. Семья Сов полагает, что Безымянный – лишь предвестник грядущей бури. Но если ЭТО всего лишь предвестник, то что же ждет их впереди?

Правила:

- I. Не убивайте себе подобных.
- II. Не собирайтесь в количестве пяти и более.
- III. Не покидайте город.
- IV. Не ищите меня.
- V. Не выдавайте себя за меня.
- VI. Держитесь подальше от креста.

Кланы

Кланы Монреаля представляют собой сеть, сплетенную из небольших выводов и котерий. Данная ситуация сложилась из-за второго Правила, которое делает общение внутри Клана рискованным занятием и потому Сородичи предпочитают держаться выводами. Как бы то ни было, такие небольшие родственные клики позволяют поддерживать статус quo в городе. Особенным авторитетом пользуются семьи французских и британских колонистов, а так же те, чьи мертвые родичи встретили свою Окончательную Смерть от рук Безымянного.

Практически все местные **Дэва** уходят корнями во времена французского правления и являются представителями ветвей трех крупных семей – Люклер, Гиюльм и Вассёр. Конечно, есть и вампиры, не принадлежащие к ним, но таковым очень сложно приобрести хоть какой-то статус внутри Клана, в то время как старые семьи закрепили свои позиции так прочно, как только это возможно при нынешней форме организации общества Проклятых.

Гангрелы держаться мелкими городскими стаями. Так как большинство местных Гангрелов погибло в ходе «Конца и Начала» большинство местных Дикарей – это кочевники, застрявшие в городе из-за Правила номер три. Это привело к тому, что в городе нет никого более заинтересованного, в поимке и расправе над Безымянным, чем Дикари. Забавно и иронично, но согласно большинству городских легенд сам Безымянный принадлежит к Дикарям.

Мехетам приходится нелегко в Монреале. В конце же концов, это же они должны быть всезнающими и невидимыми, но при правления Безымянного такой традиционный расклад невозможен. До сих пор никому из Теней не удалось найти Безымянного, а вот Он многих из них заставил потеряться, наплевав на их легендарные способности к скрытности и оккультизму. Из-за этого многие Мехеты предаются отчаянию. Другие же просто занимаются своими делами, следуя новым законам, конечно же, и не уделяя фигуре Безымянного чрезмерного внимания. Некоторые же с головой уходят в исследования, надеясь научным путем найти лекарство от этой «чумы» поразившей их город.

Носферату смеются над несчастьем остальных Сородичей, ведь для них изоляция и одиночество отнюдь не в новинку. Кстати, в современном Монреале члены кланы Носферату известны никак Призраки, а Проводники. Ведь их состояние заставляет членов Клана хорошо знать тайные городские тропы, что стало весьма ценным навыком среди тех Сородичей, чья паранойя не позволяет им просто ходить по открытым улицам. По крайней мере, один знаменитый представитель клана Дэва, Дитя Лидера Картианцев убитого в 70-ые, нанял двух Носферату в качестве постоянного эскорта из страха лишней раз попасть на глаза Безымянному.

Не все **Вентру** Монреаля стары или благородны, но все они хвастаются тем, что Лорды - самый древний клан города. Особенно горделивы потомки Могавков, которые, к слову, остались единственным семейством, которого чистки Безымянного обошли стороной. Другие же Вентру в большинстве своем потомки британских сородичей-колонистов. Но, что самое важное, так это то, что те Вентру кому удалось пообщаться с представителями Сов совершенно перестают бояться Безымянного. Остается тайной, то, что же им стало известно, но очевидно, что теперь они бояться чего-то совершенно иного.

Ковенанты

Картианское Движение - самый малочисленный ковенант в городе, так как со времен «Конца и Начала» у них возникли серьезные проблемы с пополнением своих рядов. Те же немногие, кто ещё существуют, погрузились в социальные эксперименты, в попытке создать город без Элизиумов, четко распределенных охотничьих угодий, карательных органов и прочих ограничений свойственного типичному Домену. Картианцам удалось разработать телефонную и интернет-сеть позволяющую мгновенно распространять информацию среди всех Проклятых города. В настоящий момент члены Движения заняты оборудованием убежищ в заброшенных городских зданиях с целью создания надежных укрытий для всех вампиров Монреаля.

Круг Ведьм уверен, что Монреальский урок – их последний урок, финальное испытание. Каждый Аколит принадлежит к культу из четырех членов, сообразно законам Круга культы меньшей или большей численностью строго запрещены. Известно, что один культ поклоняется и почитает самого Безымянного и что как минимум уже два члена данного культа пропали без вести.

Круг Ведьм единственный ковенант которому удастся процветать в эти ночи. Аколиты находят прелесть в таинственных Шести Правилах, плюс они давно привыкли к регулярным дозам страха, а многие из них черпают своеобразное вдохновение из него. Одна печально известная аколитка занимается созданием пугающих, зловещих художественных инсталляций вдохновением для которых служит Безымянный. Клиент, однажды заказавший частную выставку её работ, таинственным образом исчез и больше не появлялся. Согласно одному мало популярному слуху, с помощью работ этой художницы Безымянный сеет семена страха, плоды которого придают ему необходимых сил.

Инвиктус ослаблен и беспомощен, но все ещё стоит. Этот ковенант не может существовать без своих законов, традиций и ритуалов, а все они сметены Безымянным. Проклятые Монреаля больше не видят в них былого могущества, от чего их численность сильно редет. В эти ночи большинство членов Первого Сословия придерживаются своего церемониала только внутри своих семей и в количестве не более пяти человек. По обозначенным выше причинам современный Инвиктус больше похож на семейный клан с жесткой иерархией, чем на полноценный ковенант.

Благородным везет с рекрутами ещё меньше, чем Картианцам. Большинство неонатов присоединяются к ним из-за своих сиров, остальные же предпочитают попытать счастья где-то ещё. Без наглядных демонстраций власти Инвиктус потерял и продолжает терять всякую привлекательность для молодых вампиров.

У **Lancea et Sanctum** серьезные проблемы. Их Фиванское Чародейство больше не работает, чары Благословенных рассеялись в «Ночь Мученика». Некоторые из верующих говорят, что Бог отвернулся от своих заблудших детей. Другие считают, что Бог их испытывает. Некоторые же полагают, что Безымянный – великий демиург и остановить его

есть часть их предназначения на этой земле. Как бы то ни было на самом деле, напряжение высоко в рядах Копья. Но, как организация они крепко держаться вместе, делят убежища, стада и деньги. Картианцы шутят, что Благословенные ещё большие коммунисты, чем они сами.

Вместо Фиванского Чародейства члены Lancea et Sanctum получают точки в Слугах, Стадо и Убежище равные количеству точек их Статуса в ковенанте.

Ордо Дракул занимаются своими делами, избегая конфликтов с Безымянным и остальными Сородичами Монреаля. По крайней мере, ковенант как организация избегает их, у каждого Дракона может быть своя личная война, но, всё же, для всех них исследования и эксперименты находятся на первом месте и работа в малых группах для них привычна. Драконы хорошо научились играть по Правилам; информация, требующая распространения, по мере надобности свободно передается от ячейки к ячейке по цепи в обе стороны.

Известные Сородичи

Анджела Сова - британская иммигрантка тридцати лет, самая младшая и самая известная представительница своей Семьи, мало кто из Сородичей Монреаля не знают её лично или хотя бы по имени. Большинство Вентру рано или поздно начинают поиски старших Сов, чтобы узнать тайну, что хранит эта семья. Роль Анджелы состоит в том, чтобы испытывать этих искателей и судить, готовы они узнать или же нет, и достаточно ли они сильны, чтобы сохранить тайну внутри Клана.

Жульен Вассёр устал от игр, устал от Инвиктус, устал от своей семьи, устал от слабовольных фракций, у которых не хватает мужества, чтобы выступить против невидимого монстра. Ему нужны перемены и он ищет поддержки везде, где только можно. Если Жульен увидит мятежную искру в глазах Сородича, он сделает всё, что в его силах, чтобы разжечь её в пламя, что пожрет оковы Правил. Подобное поведение не делает молодому месье Вассёру чести среди его семьи, ковенанта или в глазах Безымянного.

Ричард Кромвель ведет Lancea et Sanctum сквозь современные тёмные ночи, или, по крайней мере, пытается вести. Самого себя Ричард видит в роли зрителя хосписа, другие же члены ковенанта видят в нем утопающего цепляющегося за каждую соломинку. Несмотря на все старания лидера Копья Монреаля, ковенант претерпевает один удар за другим со времен «Ночи Мученика». Ричарду очень нужна передышка, но Благословенные этого никогда не позволят, дураков, готовых встать во главе разваливающегося культа, больше нет.

Тиффани Вест – художница, чей холст – умы, страх - краски. Она годами вдохновляла членов Круга Ведьм своими шокирующими инсталляциями. Из-за неясной связи Круга и Безымянного лично Тиффани пала в особую немилость Lance et Sanctum. Благословенные громко заявляют, что Тиффани несёт ответственность за то, что Копьё утратило свою магию и что благодаря её стараниям монстр свободно разгуливает по городу. Они утверждают, что художница – дьявол на службе у чего-то ужасного и что её необходимо уничтожить любыми средствами. Но, Круг не допустит гибели мадмуазель Вест, ведь они видят в ней живой столп своей веры. Живое знамение того, что Аcolиты могут пережить своё испытание.

Достопримечательности

В отличие от большинства городов, в Монреале мало мест для общего собрания его ночных обитателей. Так как Сородичи домена лишены свободы собраний большинство из них ведут полукучевого образ жизни и активно избегают контактов с кем-то вне своих котерий.

Крест На Мон-Руаяле место, где произошла «Ночь Мученика». Так же известен как «Мемориал Шеридана». Очевидно, что именно этот крест имеется в виду в Правиле за номером шесть. Все Сородичи города знают этот крест не понаслышке и знакомы с его историей, однако некоторые вампиры всё же предпринимали вылазки на Мон-Руаяле. До сих пор никто не вернулся.

Почтовый ящик 5170. Да, так и есть, просто большой частный почтовый ящик, коих тысячи. И почти у всех признанных Сородичей Монреаля есть ключ. До него додумались Картианцы и теперь, с его помощью, еженедельно распространяют информацию. Так же другие Сородичи могут использовать ящик, чтобы передавать друг другу сообщения, избегая ненадежной телефонной сети. Кроме того, это неплохое место для встреч, особенно если вам нужно как можно скорее с кем-то встретиться и неважно с кем именно.

В современный этикет вампиров города вошел обычай при встрече с новым Сородичем дарить ему ключ от почтового ящика 5170. Даже если встреча проходит не очень гладко, лучше дать ключ и объяснить, как им пользоваться. Так будет лучше. Для всех.

Вы ведь знаете, что есть Правила, а есть *правила*. Так вот, одно из них касается улицы Сен-Поль. Официально Безымянный не объявлял её запретной территорией, но Сородичи всё равно держаться от неё как можно дальше, ведь с теми, кто на неё выходит, случаются страшные и странные вещи. Некоторые считают, что эта улица проклята, но как бы там ни было на самом деле факт остается фактом со всеми Сородичами, что пересекали Сен-Поль недостаточно быстро случались ужасные несчастья на следующую же ночь.

Парагоны

Подобно Маскам и Реквиемам, Парагоны – отличный способ для побочных сцен. Когда наступает затишье или нужна передышка, выбери игрока и попроси его заскочить к своему Парагону. Ты можешь использовать эту сцену для того чтобы одновременно с тем добавить драмы, параллельно восполняя Силу воли персонажа.

Парагоны также хороши для того, чтобы позволить игроку показать, как события в игре влияют на его персонажа. Ты можешь использовать взаимодействие с Парагоном в качестве «завершающей сцены» в конце сессии, в которой персонаж может исследовать последствия захватывающих и травмирующих событий.

Чем являются Парагоны

Парагоны – это точки заземления для Сородичей. Сородичи – не люди, но и не чудовища, они ходят между этих двух крайностей. Существование Сородича – это непрерывное скольжение (а иногда резкое падение) в сторону чудовища. Парагон – это веревка на краю пропасти. Она полезна, пока ты ее не отпустишь.

Представьте Тревога, человека из маленького городка. Он растет, ходит в школу, а потом уезжает работать в большой город. Когда-то он был простым ребенком из маленького городка. Однако большой город оставил на нем свое клеймо, и теперь вся его

деятельность крутится вокруг списков предметов, мемчиков, соевых латте и подземки. Но Эрик... Эрик его приземляет. Он восхищался Эриком еще в школе. Они сматывались с футбола и зависали под трибунами. Они никогда не теряли связь. Даже когда Тревор уехал в город, Эрик продолжал с ним переписываться. Они созванивались каждые несколько недель, делились с кем встречаются и что едят на ужин. Однако это было странно. Тревор мог рассказать Эрику шутку о дорожном трафике, но тот никогда в жизни не видел пробок. Тревор мог рассказать об агрессивной компании, на которую он работает, но опыт работы Эрика никогда не выходил за рамки бакалейной лавки, владельцы которой дружат с его семьей. Но эти разговоры позволяют Тревору не терять себя. Напоминают ему о корнях.

Иногда Тревор приезжает домой. Заходит на встречу выпускников и болтает с Эриком. Посещает детские площадки. Ходит по непримечательным магазинчикам, пытается объяснить свою работу собственной семье, хотя они и представления не имеют кем он стал. Он всегда может посетить родной город, но он будет гостем, а не местным. По сути, Эрик – его Парагон, Город – Пляска Смерти, а маленький городок – его смертная жизнь.

Чем Парагоны не являются

Парагоны – это не слуги. Не Союзники, не Связи, не Стадо, не Покровители и не Последователи. По крайней мере по умолчанию. Если игрок хочет купить социальное преимущество, отражающее другие функции Парагона, это отличный способ выстроить социальную сеть персонажа (сходным образом, когда используете Вверх по лестнице, распределение социальных Преимуществ и Парагонов среди созданных таким образом персонажей—отличный способ ввести их в продолжительную историю). Парагоны – не преимущества сами по себе. Они – развилки для выбора.

Парагоны не должны находиться под угрозой в ситуациях, где перед персонажем нет значительного выбора. Они не должны постоянно находиться под прицелом. В конечном итоге, Парагоны предназначены для персонажей игроков – они должны иметь решающее право голоса в судьбе Парагонов.

Нельзя сказать, что подобный сюжет не может случиться, и несчастные случаи не могут произойти. Но в целом игроки должны иметь возможность решать, какие отношения и истории они будут выстраивать со своими Парагонами. Это значит, что тебе нужно общаться со своими игроками. Попроси их описать эти отношения, и сказать тебе в каком направлении они хотели бы их развивать. Ты можешь поворачивать их как угодно, но учитывая при этом пожелания игроков.

Описание Парагонов

Описывая Парагона всегда придерживайтесь агенды. Даже если персонаж просит сцену, у нее должна быть цель и задача. Цель может относиться к вампиру, или касаться Парагона и не иметь с вампиром ничего общего. Последнее хорошо для того чтобы ярче вырисовать Парагона и дать ему больше индивидуальности и чувства идентичности. Е обязательно достигать этой цели, но стоит учитывать ее при отыгрыше сцены.

Часто игра с агендой может убедить игрока вовлечься в эту цель. Они могут посочувствовать Парагону и попытаться решить проблему, или устроят шумиху вокруг нее. В любом случае, она дает потенциальную основу для сюжета, которая напрямую влияет на жизнь вампира и его борьбу со Зверем.

Будь уязвимым. Вампиры вечны. Парагоны – нет. Парагоны хрупки. По крайней мере, так вампир воспринимает Парагонов, все больше и больше с каждой ночью. Используйте Пробные Парагонов, чтобы напоминать игрокам о том, что их персонажи не замечают или принимают как должное. Парагоны жалуются на пропущенные приемы пищи, или у них неприятности с домовладельцами. Соседские дети царапают их машины. Они находятся на ином уровне, нежели вампиры – отыграйте это.

Нечеловеческие Парагоны

Большинство Парагонов – люди. Но не все. Как ты изобразишь место или предмет? Это сложный вопрос, но простой ответ на него: «точно так же, как человека». Тебе все еще нужно отыгрывать уязвимость. У тебя все еще есть агенда. Тебе все еще нужно отыгрывать в соответствии с интересами игрока. Однако придется делать это через третьих лиц, через символизм и события. Если у Вентру Сары есть старинные карманные часы, подаренные ей смертным отцом, то сцена полировки и ухода за часами, чистки их от ржавчины может показать их уязвимость.

Что насчет других вампиров? Что насчет более странных существ, таких как оборотни, мумии и феи? Ничто не мешает игроку взять их в качестве Парагонов. Но они должны быть очень редки, и тебе нужно спросить игрока как это существо напоминает вампиру о его человечности. Если это имеет смысл и подходит истории, которую вы хотите рассказать, то пожалуйста. Некоторые комбинации работают лучше других. Иногда дитя может быть отличным Парагоном. Реже – сир. Но может быть, сир решил найти искупление и стремится привести свое дитя на этот путь в качестве личного покаяния за грех Становления. Поэтому дитя видит в своем сире Парагона.

Черный Ящик

Один из способов акцентировать Парагона – это предложить игроку выбор ввести сцены Черного Ящика с Парагоном, когда им захочется. В Черном Ящике персонаж может ожидать интенсивные, эмоционально заряженные взаимодействия. Это очень личные сцены (другие игроки могут смотреть, если это приемлемо для всех участников), во время которых берутся все конфликты между вампиром и Парагоном и выкручиваются на полную.

В Черном Ящике должно быть осязаемое чувство риска. Вампир должен чувствовать, что может потерять Парагона, даже если этот риск не является настоящим. В этих сценах стоит ограничить броски костей. Броски на безумие, на отстраненность – эти вещи могут происходить. Но цель сцены – в страсти и продвижении истории. Начни с конфликта. Ты должен играть Парагона с целью, не так ли? Так вот, его цель – конфликт. Если Парагон – любовница, то теперь у вас любовный треугольник. Если это соперник по бизнесу, то он разорен и решается на самоубийство. Может, Сородичи недавно кого-то убили? Пусть это будет лучший друг Парагона. Думай по-крупному. Думай о конфликтах, осязимо меняющих положение вещей.

Мощная сцена Черного Ящика заслуживает Такта Сородичу. Этот вид сцен может стать отличным заполнением «времени простоя», поскольку оно отлично подходит для игр одна-один.

Взявшись за руки

Еще один способ – это предложить игрокам отыгрывать Парагонов друг друга. При создании персонажа пусть каждый назовет имя и концепт своего Парагона. Затем, двигайтесь по кругу и передайте роли. Каждый игрок выбирает одного из Парагонов, которого будет отыгрывать. Если у персонажа есть Преимущество Парагон (см. стр. 115), добавьте этих парагонов в общий пул, и некоторым игрокам достанется больше одного. По возможности, распределите их между разными игроками. Если у Микаэлы три Парагона, Пэт может отыграть одного из них, Кэлеб – второго, а Дженнифер – третьего.

Если только ваши игроки не хотят прописать своих Парагонов прямо сейчас до мельчайших деталей, им и не нужно этого делать сразу. Но может быть неплохой идеей достать листы персонажей, чтоб при необходимости заполнить их. В любой момент, по желанию игрока, Парагон его персонажа может появиться в сцене. Игрок, отыгрывающий этого Парагона, определяет насколько это правдоподобно и драматически приемлемо.

При использовании этого варианта, предлагайте игрокам Такт каждый раз, когда они оставляют своих персонажей ради отыгрыша Парагона в этой сцене. Особенно это важно в напряженных сценах, таких как Черный Ящик (см. выше).

Вверх по лестнице

Вот как обстоят дела. Отныне у тебя зависимость. Худшая из всех. Может, ты уже убивал ради неё. И наверняка разрушил пару жизней в процессе. И избавиться не сможешь. Нет, только не от этого. Если уйдёшь в завязку, то даже не умрёшь. Это было бы слишком милосердно. Нет, если ты умудришься продержаться без дозы достаточно долго, ты просто уснёшь навечно и будешь заперт с наркоманских снах, пока солнце не погаснет (или какой-нибудь засранец придёт вкатить тебе дозу, ты проснёшься, и все покатится по новой).

Ты всегда будешь зависимым. Некоторые говорят, будто вера или там дисциплина могут избавить тебя от зависимости, но ещё никому не удавалось это доказать. Так что нет, лучшее что ты можешь сделать – это научиться удерживать её под контролем. Для этого придётся честно оценивать себя, где ты был и что делал. Тебе придётся посмотреть себе в лицо, дорогуша, если хочешь справиться с этим.

Это долгий путь вверх по лестнице.

- Барбара

Этот метод – серия шагов, проходя через которые вы и ваша группа можете прикинуть глубину ваших персонажей и мира, в котором они живут.

Чем раньше вы начнете этот путь, тем лучше будут результаты, так что не стоит приберегать его напоследок, или к концу долгой сессии по созданию персонажей и после создания Рассказчиком города. Вместо этого стоит начать, учитывая всего пару персонажей рассказчика, или вообще без них, и исключительно с концептами персонажей игроков и прикинутой парой точек, но ещё до полного завершения генерации. Предлагаемые шаги – отличная возможность задаться вопросами, задуматься над персонажами и совместно внести в игру настоящую драму.

Пройдите эти шаги, пока сидите и заполняете листы, прикидываете какие Преимущества взять, и какой клан лучше подойдет к задуманному концепту. Таким образом, вы добавите динамики к созданию группы, поможете Рассказчику заполнить свой город и как следует прочувствуете во что собственно собираетесь играть. Задавайте

вопросы, выстраивайте взаимоотношения, и вдыхайте жизнь в город, в котором охотитесь и являетесь добычей.

Для начала, запишите имена и концепции всех своих персонажей на большом листе бумаги. Можете использовать несколько листов обычной бумаги, склеенных вместе. Можете использовать карточки или записать все на доске для маркеров. Просто учтите, что придется добавлять кучу имён и соединять их друг с другом, так что оставьте побольше места. Просмотрите шаги. Каждый из них начинается с принципа – идеи о том, что он значит и на какие вопросы требует ответа. Если по ходу вы захотите подрихтовать какие-то из этих вопросов, чтобы они соответствовали создающейся картине мира, используйте этот принцип в качестве основы.

Кроме принципа каждый шаг содержит ряд вопросов, которые позволяют поглубже заглянуть в вашего персонажа, в его прошлое и в кого он медленно превращается. Выберите один из них и ответьте на него. Можно ответить на несколько, если хотите, главное не затормаживайте процесс.

После этих вопросов о внутреннем мире персонажа, следует взглянуть на внешний мир персонажа. Взгляните на разные моменты в его жизни и представьте, кто находится там, рядом с вашим персонажем. Кого посеколо шрапнелью, кого втянуло в хаос, кого убило? В этой части каждого шага вы будете вводить в город нового персонажа или добавлять деталей уже существующим. Каждый раз, когда игрок вводит нового персонажа, Рассказчик записывает его имя, делает необходимые заметки, на основании ваших решений, как указано для каждого шага, и записывает эту информацию на лист бумаги, карточки или доску.

В процессе не забывайте о следующем.

Вам необязательно предпринимать шаги в строгом порядке. Обмениваясь идеями, вы можете свободно перемещаться по жизни вашего персонажа, добавлять или украшать детали, которые вы добавляли раньше или позже, но нельзя противоречить деталям, установленным вами или другими игроками.

Каждый раз когда вы завершаете шаг, отвечая на вопрос о персонаже и добавляя нового персонажа в город, или добавляя существенных деталей существующему, вы получаете 1 единицу Опыта, которую сможете потратить после создания персонажа.

Вам необязательно завершать все 12 шагов. Если какие-то из шагов вам не подходят, или процесс занимает слишком много времени, или по какой-либо другой причине, вы можете завершить создание персонажа без завершения всех шагов. Просто имейте в виду, что это оставит вас с меньшим количеством Опыта и возможных нарративных зацепок по сравнению с персонажами, завершившими все 12 шагов.

Рассказчик вправе, если хочет, добавить шаг-другой, убрать несколько или полностью их поменять. Еще он может попросить игроков ответить на часть вопросов при создании персонажа и приберечь остальные шаги для будущих сессий. Также любые концепции, предложенные для персонажей Рассказчика на каждой стадии можно смещать. Например, Труп можно заменить на Зависимого, т.е. концепцию персонажа, который осложняет вам жизнь, но по вашей собственной вине.

Создавая население вашего города, вы можете обнаружить среди них подходящие Пробные камни. Когда такое происходит, поместите звездочку возле имени этого персонажа и проведите стрелочку со словами «пробный камень» к имени вашего. Старайтесь плодить поменьше трупов. Хотя некоторые шаги могут включать в себя умерших смертных в вашей жизни, не стоит этим увлекаться. Нет никаких причин по которым умерший смертный не мог бы значительно влиять на ваш Реквием. Но проходя

шаги, вы выстраиваете живой город, в котором пытаетесь выжить. С трупами встречаться вам не придется и обычно улучшать в них нечего. Это ограничивает возможности для драмы.

Если ваша группа встречается онлайн или у вас проблемы с расписанием, эти шаги можно предпринять в почтовой рассылке, если Рассказчик уверен, что никто из участников не запутается.

Но мой персонаж стар!

Итак, вы пришли к концепту, предполагающему, что ваш персонаж стар. И решили, что все, кого он когда-либо любил, знал или обидел мертвы. Как-то скучновато.

Если возраст так важен для концепции вашего персонажа, есть несколько способов поработать с отношениями по предлагаемому методу.

Придерживайтесь современности. Задумайтесь о последнем десятилетии. С кем вы встретились? Посмотрите на свой Реквием как на череду взлетов и падений, и присмотритесь к самым недавним падениям. Кому вы исповедовались в последнее время? Кто по вашему убеждению способен сегодня спасти вашу прогнившую душу? Кто позволил вам ощутить вкус надежд в первое время за последние десять лет?

Раскопайте своих призраков. Где были все эти люди сто лет назад, когда вы еще дышали, и как их призраки – фигурально или буквально – преследуют вас до сих пор? Может, дети их детей до сих пор проклинают ваше имя? Может, в местных исторических книгах до сих пор ваш портрет находится рядом со словом «чудовище» или «покровитель»?

И танцуйте, танцуйте. Смещайте ваши отношения полностью к городским Сородичам. Некоторые шаги уже предполагают взаимоотношения с Сородичами, так что смещение одного-двух отношений со смертными на отношения с Сородичами ничего не нарушат.

Встретиться с уязвимостью

На этом этапе ты рассматриваешь тот период своей жизни, когда был наиболее уязвим – или когда тебе было много что терять. Этот момент твоей биографии позволяет узнать, когда тебя привлекло сверхъестественное. Хотя это может и не быть моментом настоящего столкновения с вампирами, но, тем не менее, это поворотный момент, когда ты был наиболее удачной целью для Крови. Это может быть момент невероятной слабости или момент умопомрачительной гордыни.

Взгляд вовнутрь

Расскажи группе о том, как ты опустился на самое дно. Каким оно было для тебя? Расскажи о важной части своей жизни, которую ты, как тебе казалось, держал под контролем. Как она выскользнула из твоих рук? Что прячется за маской, когда все вокруг разваливается на части, а ты не можешь позволить никому об этом узнать?

Взгляд вовне

Брошенный: Ты потерял контроль, был повержен в пучину хаоса, и оставил кого-то за бортом. Кого именно? Партнера по бизнесу? Политического союзника? Подростка на пути к горькому взрослению? Кого ты покинул, когда потерял себя и твоя жизнь начала срываться в штопор? Кого не оказалось рядом, чтобы собрать осколки, когда ты рухнул на дно? Кто, к счастью для него, не попал под прямой обстрел?

Запиши его имя, проведи стрелку к своему имени и напиши на ней «я бросил», чтобы все видели твой позор. Если среди записанных имен есть другой персонаж-человек, проведите между ними линию и позже заполните ее, решив как они связались после того как вы оставили своего Брошенного.

Поверь, что у кого-то есть ответы

Подпишись, настройся на волну, присоединяйся к нам. В этот момент твоей жизни у тебя есть вопросы, но нет ответов. Этап касается того к кому ты пошел и где искал. Также этот этап о том, к кому в первую очередь твой персонаж обратился за помощью, когда дела пошли откровенно дерьмово. Это тот самый момент, когда персонаж переполнен вопросами, на которые у него нет ответов. И у кого-то они должны быть. Этот этап содержит в себе отчаянную потребность, ради которой персонаж обращается к другим людям или организациям с надеждой, что может быть они помогут ему справиться со страхом и хаосом. И что еще важнее, здесь рассматривается, как у них это не получилось.

Взгляд вовнутрь

Расскажи группе о худших своих знакомствах, на которые ты пошел, потому что тебе обещали ответы. Что это были за обещания? Расскажи про культ (даже если сначала он таковым не выглядел). Чему они поклонялись? Как ты попал в банду, и что они потребовали от тебя в качестве доказательства, что ты достоин их помощи? Ты не знал, что ищешь ответы, когда погрузился в книги, но тебе казалось, что ты нашел что-то – как именно ты ошибся?

Взгляд вовне

Ложный пророк: Кто-то поймал тебя на удочку. Кто-то в час нужды увидел твою потребность и накормил тебя ложными надеждами. На какое-то время ты даже купился, и возможно зашел слишком далеко. Ложный пророк, естественно, другой Сородич. Не персонаж другого игрока. Кто-то с кем придется взаимодействовать, так что залижи свои раны и будь настороже, ожидая с его стороны новых обманов – настоящих или вымышленных.

Запиши имя и ковенант этого персонажа. Проведи стрелку от него к твоему персонажу и напиши на ней «одурачил». Проведи стрелку от одного из других персонажей игроков к своему пророку и пусть другой игрок сам напишет что-нибудь на ней.

Повстречайся со своим создателем

Покров отброшен, и твои глаза раскрыты. Это момент, когда ты пересек пропасть и увидел мир как он есть. Этот этап может включать в себя буквально Становление, или момент, когда кто-то открыл тебе истину так, что ты не смог ее больше отрицать.

Взгляд вовнутрь

Как долго ты умудрялся обманывать себя о том что ты начал узнавать, и что это была за ложь? Если ты не отрицал то что происходит, но принял это с восторгом, каков был твой первый акт саморазрушения? Ты был перепуган до ужаса, как ты высвободил ауру, чтобы

спастись? Какова была твоя реакция на Зверя, как ты выстраивал отношения с могущественным чудовищем внутри себя?

Взгляд вовне

Твой создатель: Это может быть твой сир, или же нет. Но это Сородич, на которого ты можешь указать и сказать «Вот первый вампир, которого я считаю своим Сородичем». Более того, ты сравниваешь всех остальных вампиров (включая себя) с моделью этого Сородича в твоей голове. Это – тот, по кому ты судишь о лучших и худших проявлениях Пляски Смерти. Это может быть твой наставник или чудовищное предостережение.

Запиши имя и ковенант этого персонажа, проведи стрелку от своего имени к нему и напиши на ней «так выглядит настоящий вампир». Попроси другого игрока или Рассказчика провести стрелку от этого персонажа к другому Сородичу на листке и написать «так выглядит настоящий вампир».

Найди свой страх

Внутри тебя скрывается что-то темное. Кого бы ты в этом ни обвинял, у каждого вампира есть что-то прогнившее в самой сердцевине, нечто опасное, и иногда оно жаждет крови и мечтает об убийствах. Этот этап исследует отношения твоего персонажа с его внутренним ужасом. Также этот этап требует от игроков создать то, чего их персонажи по-настоящему боятся, иногда в самих себе.

Взгляд вовнутрь

О чем ты продолжаешь мечтать, что ты способен сделать, но оно настолько предсудительно, что ты не хотел бы мечтать об этом? Ты не можешь принять мысль, что внутри тебя есть нечто, желающее сделать то, чего ты не можешь и не хочешь – каким образом ты обвиняешь в этом внешний источник? Кого ты обвиняешь больше всего в своей потребности – себя или других, и как ты сваливаешь это на них?

Взгляд вовне

Твой кошмар: Выбери Сородича, который, по-твоему, гордо носит своего монстра. Расскажи о Сородиче, который принимает и наслаждается вещами, которые ты воспринимаешь как ужасные. Расскажи о Сородиче, похожим на которого ты боишься стать.

Решив это, напиши его имя и ковенант на листе. Проведи стрелку от своего имени к своему кошмару и напиши описание в одно слово, говорящее о том, почему ты его боишься. А теперь проведи стрелку от него к уже связанному с тобой смертному и напиши на ней «чего-то хочет от», подвергнув таким образом того смертного опасности.

Оставь свидетеля

Рано или поздно, ты оступишься. Этот этап касается того момента, когда ты позволил себе слишком много, и кто-то увидел это. Ты не смог или не позаботился скрыть следы, всего один раз, и у этого поступка были неприятные последствия. Как ты собираешься контролировать выплывший наружу секрет, и что более важно, попытаешься ли ты вообще это сделать?

Взгляд вовнутрь

Ты говоришь, это была случайность, но скажи нам кому не «наплевать» на то что случилось, в любом из возможных смыслов? Приняв меры предосторожности, ты отправился к кому-то важному для тебя и исповедался. Скажи группе что именно ты ему сказал, и что произошло с ним дальше? Скажи группе что заставило тебя рассказать все совершенно незнакомому человеку, и почему этот человек все еще важен для тебя?

Взгляд вовне

Брешь: Незнакомец, возлюбленный, охотник или кто-то еще, которому ты намеренно или случайно рассказал или намекнул о своей природе, и который совсем не вампир. Он знает правду, по крайней мере ее часть, и тебе рано или поздно придется столкнуться с последствиями.

Запиши имя своей Бреши – человека, который знает слишком много, и проведи стрелочку от своего имени к нему. На стрелочке напиши короткое предложение, напоминающее о твоей уязвимости. «Не убил после резни» или «исповедался», например. А теперь проведи стрелочку от Бреши к любому другому Сородичу на листе и напиши на ней «под подозрением».

Пострадай от собственного изъяна

Вряд ли это первый раз, когда ты столкнулся с ограничениями состояния Сородича, но здесь тебе предстоит рассмотреть самый значительный из них. На этом этапе мы рассмотрим тот момент, когда ты по-настоящему увидел проклятье как оно есть, и как тебе удалось с этим справиться, если вообще удалось.

Взгляд вовнутрь

Расскажи группе о том как твое состояние сбило тебя со следа. Что ты пытался сделать такое важное, что провалилось из-за вампирской слабости? Расскажи о том как ты почти умер, как у тебя почти отняли твое бессмертие – и почему в ответе за это твое новое тело? Расскажи группе о том как ты сделал что-то чего не хотел и никогда бы не захотел, просто потому что потерял контроль. Каково это – предать самого себя?

Взгляд вовне

Жертва: Вампиры умеют неплохо перетасовывать собственную нравственность, чтобы оправдывать все что делают. Но даже это не спасает от осознания, что ты сделал что-то неправильное. Это твоя жертва. Это может быть очевидно для тебя, но лучше если не очевидно. Ты позволил ему жить, хотя не должен был? Ты дал ему понять слишком много, и теперь он не просто брешь, но теперь он одержим и его жизнь для него по сути закончена?

Запиши его имя и чем он зарабатывает на жизнь. Нарисуй стрелочку от своего персонажа к нему, и подпиши ее одним словом, напоминающим что ты с ним сделал. А теперь выбери другого человека, живущего в городе, и нарисуй стрелочку от него к своей жертве, и напиши на ней «отомстит».

Умоляй кого-нибудь – кого угодно – помочь тебе

Ты заглянул внутрь себя, или стал жертвой собственной слабости. Тебе пришлось встать перед ужасным выбором, и теперь тебе нужна помощь. Этот этап – поиск твоим персонажем

ответа от других чудовищ, или от тех, кто как тебе казалось может знать ответ. В лучшем случае, ты можешь найти покровителя или спонсора, который поможет тебе найти свое место в обществе Сородичей. В худшем – у тебя будет новый хозяин и еще меньше ответов.

Взгляд вовнутрь

Во времена величайшей нужды ты воззвал к тому, кого считаешь как бога: расскажи своей группе, какие земные голоса откликнулись на твой призыв. Что они тебе втюхали? Ты увидел их, группу, которая выглядела такой спокойной, такой умиротворенной своим состоянием: что они сказали тебе, когда ты припал к их ногам?

Взгляд вовне

Оппортунист: Когда все снова начало валиться из рук, именно он предложил тебе какую-то помощь. Проблема в том, что эта помощь, эти ответы, которые тебе были так нужны, скрывали в себе ловушку. Время идет, и скоро ты окажешься в его полной власти. Если ничего не сделаешь, чтобы этого избежать.

Запиши имя того, кому ты задолжал. Если это вампир, напиши его ковенант. Если это человек, запиши в чем он специализируется. Нарисуй стрелку от своего имени к нему и подпиши «должен услугу». Теперь попроси другого игрока нарисовать стрелку от оппортуниста к другому жителю города – Сородичу или скоту – и напиши на этой линии «использует».

Вспомни своих жертв

Ты пробывал вампиром уже какое-то время, несколько лет. Твой персонаж совершал ошибки, довольно немало. Ты убивал – невозможно вечно избегать этого. Этот этап касается твоего первого убийства – случайного или нет.

Взгляд вовнутрь

Это была случайность, ты не хотел, и тебе до сих пор снятся кошмары. Расскажи своей группе что именно тебя преследует в кошмарах. Ты совершил убийство, но было ли в этом нечто хуже самого убийства? Расскажи об этом. Может, ты не был в ответе за само убийство, но винишь в нем себя, так что расскажи почему.

Взгляд вовне

Труп: Ты убил его. Может, это был человек, может вампир, но важно то, что его жизнь оборвалась из-за тебя. И эта жизнь была не пятном крови на асфальте, это был человек, у которого была семья и друзья. Люди, которые знали его при жизни, даже если его тело давно исчезло, похоронено или сожжено дотла.

Запиши имя этого убитого на листе бумаги. Выбери два других имени на листе и нарисуй стрелки от них к твоему трупу. На каждой напиши «друг».

Прими свой порок

Рано или поздно тебе придется принять не только кем ты стал, но и что ты сделал. Был один случай – или даже несколько – когда ты сделал что-то во время своего Реквиема, что когда-то считал неправильным, а теперь это не вызывает у тебя никаких сожалений. Эта стадия – примирение с собой в его худшем виде.

Взгляд вовнутрь

Как ты оправдал себя впервые нарушив правило, которое сам для себя придумал? Ты отбросил важное культурное табу из своей смертной жизни – расскажи каково это. Что ты сделал такого неправильного, но при этом уверен, что у тебя на это были уважительные причины. Расскажи о чем таком «добродетельном» ты больше всего сожалеешь.

Взгляд вовне

Bête Noire: Кто-то обвиняет тебя в том, что его жизнь разрушена. Возможно, ты даже не знаешь о его существовании... а может, он прав. Итак, он хочет отомстить, и даже если он не знает в точности кто ты такой, однажды он найдет тебя.

Запиши его имя и как ты разрушил его жизнь. Нарисуй стрелку от его имени к твоему, и в наиболее коротком виде распиши, что именно ты отнял у него. Попроси другого игрока провести линию от твоего bête noire к другому человеку, живущему в этом городе. На этой линии напиши «хочет помочь».

Найди родственные души

На этом этапе мы рассмотрим выбор – или отсутствие выбора – который привел тебя в ковенант. Или события, которые оставили тебя в стороне. В этот период своей жизни ты более-менее принял свой вампиризм и теперь решаешь каким именно вампиром хочешь быть.

Взгляд вовнутрь

У тебя не было альтернатив, когда дело касается лояльности, может ты даже не знаешь о существовании других ковенантов. Расскажи о внутренней борьбе, связанной с принятием их этики, и расцепила ли она твою личность. Может, у тебя был выбор, в определенных границах, но тебя не устроило твое первое решение, так что расскажи почему оно тебе не подошло? Когда ты пообщался с харизматами, ты купился с потрохами – расскажи группе на что ты пошел, чтобы они тебя приняли.

Взгляд вовне

Простофиля: Теперь ты часть ковенанта, ты выбрал себе роль для Реквиема. Поздравляем. Теперь тебе нужно использовать кого-то, чтобы успешно выполнять эту роль. Может, в этом нет ничего личного, это всего лишь часть твоей работы (или призвания).

Напиши имя простофили, которым пользуешься. Это может быть молодой Сородич или человек – реши сам. Нарисуй стрелку от себя к нему и напиши короткое предложение, характеризующее простофилю. «Медвежатник» или «Живой щит», например. Нарисуй стрелку от его имени к твоему. Попроси одного из игроков написать на ней почему этот простофиля тебя боготворит.

Окажись на высоте

После того как ты нашел свое место, принял свое состояние (более или менее) и в какой-то мере обрел контроль, все меняется. Для кого-то это случается быстрее, для кого-то медленнее, но рано или поздно ты начинаешь стремиться к власти, контролю или авторитету. Этот этап касается стремления к могуществу, которое рано или поздно

просыпается в любом Сородиче. Для внешнего мира это стремление может остаться неочевидным. Оно может быть незаметным, например проявляясь в сборе тайного знания. Оно может проявляться как попытка стать самым совершенным образом Сородича, каковым ты себя принял. Или стремление к власти может проявляться в том как ты контролируешь своих гулей и кровавых кукол. Не все мечтают стать Князьями.

Взгляд вовнутрь

Ты должен был получить это. Как иначе ты мог быть уверен, что ты тот Сородич, которым хочешь быть? Так что расскажи группе что именно ты взял. Ты подобрался близко, очень близко к тому чтобы создать настоящую связь с другим Сородичем, и он так и не заметил подвоха, пока ты не предал его. Расскажи об этом. Пока что Ты не можешь считаться большим боссом, но нет иерархии без среднего звена, верно? Расскажи о подчиненных, которых ты набираешь, чтобы властвовать над ними.

Взгляд вовнутрь

Поверенный: Тебе нужен кто-то, кто бы верил в тебя, и для этого тебе нужна своя удочка. Ты повторяешь то что когда-то сделали с тобой, но на этот раз у тебя получится лучше, верно? Если уж ты собираешься использовать кого-то, научить или приблизить к себе, чтобы заполнить свою пустоту, ты сделаешь это лучше, чем те кто сделал это с тобой. Не сомневайся.

Напиши имя Сородича, которого ты взращиваешь, которого сделал своим доверенным лицом. Напиши его ковенант, если конечно он к нему примкнул. А теперь нарисуй стрелку от своего имени к нему, и напиши на ней чего ты от него хочешь: «любви», «власти», «чувства контроля», например. А теперь попроси другого игрока нарисовать стрелку от твоего поверенного к другому Сородичу и напиши на ней слово «соперник».

Подведи итоги

После того как все прошли все этапы (мы приложили памятку, чтобы помочь вам следить за прогрессом), у вас получится большой лист взаимосвязанных имен. Выбери в нем самые непосредственно захватывающие отношения (большинство которых будет включать в себя несколько связей), и держи под рукой на тот случай, когда вам для хроники понадобится больше персонажей и драмы.

Памятка	
Шаг	Примечания
<input type="checkbox"/>	Встреться с уязвимостью
<input type="checkbox"/>	Поверь, что у кого-то есть ответы
<input type="checkbox"/>	Повстречайся со своим создателем
<input type="checkbox"/>	Найди свой страх
<input type="checkbox"/>	Оставь свидетеля
<input type="checkbox"/>	Пострадай от собственного изъяна
<input type="checkbox"/>	Умоляй кого-нибудь помочь тебе
<input type="checkbox"/>	Вспомни своих жертв
<input type="checkbox"/>	Прими свой порок
<input type="checkbox"/>	Найди родственные души

<input type="checkbox"/>	Окажись на высоте
<input type="checkbox"/>	Подведи итоги
Суммарный Опыт: _____	

Приложение 1: Живые

“Я подумала,” — сказала она, — “что если ты начнёшь трепетать пред Господом, Он даст тебе то, чего желает сердце.” Она помолчала. “Я желала тебя с тех пор, как вообще начала желать чего-либо. И потом я тебя получила.”

— Джеймс Болдуин, “Иди, вещай с горы”.

Истории вампиров не только о самих вампирах. Не менее важными в величайших книгах и фильмах о вампирах являются люди, что попали в мир мёртвых. Те, кто страшатся вампиров. Те, кто влюблён в них. И те, кто связаны с ними узами, что сильнее даже крови.

Поэтому играть персонажем-человеком в игре **Vampire** может создать прекрасную драму. Истории о трагических потерях, но ещё и о преступном трепете. Истории о впечатляющей дружбе и конфликтах, что могут появиться лишь когда сталкиваются два мира. В сочетании с **The World of Darkness Rulebook** или **The God-Machine Chronicle**, это приложение поможет вам создать персонажей, необходимых для таких Историй.

Так что, поговорим о том, почему мёртвые могут тащить живых в свой мир?

Поддерживая Маскарад

Величайшая страшилка сородичей в том, что Они обнаружат их. Кто эти Они? Газеты, ФБР, может даже слушатели ночного радио, вещающего о чем-то вроде Маджестик-12 и тактической группы Валькирия. Некоторые сородичи беспокоятся, что даже один смертный, узнавший о существовании вампиров, может всё разрушить.

Как сказано в Главе 2, Маскарад на самом деле работает не так... даже если Инвиктус предельно жестоки. На практике, Маскарад в том, чтобы удостовериться, что сами сородичи не будут пойманы. Согласно теории, достаточно устранять малые проблемы, чтобы вампиры как вид были полностью защищены от смертных властей и охотников.

Но всегда есть причина вести опасную игру.

- Правитель города приказал котерии приглядывать за проводящим расследование репортёром, занимающимся делом о местном серийном убийце. Убийца — не сородич, но в других городах прежде у него были с ними столкновения. Котерия должна быть в курсе её дел и сдерживать её любопытство наилучшим для безопасности Маскарада способом. Вариант с убийством даже не рассматривается. Она — слишком заметная фигура.

- Кто-то рассказал ему всё. Сородичи. Клан. Даже городскую иерархию. Он знает, где расположено одно или три убежища. Словом, весь джентельменский набор. Однако он не знает, кто ему это поведал, а копание в его разуме почти ничего не прояснило. В городе наложен строгий запрет на создание новых гулей. Вы тут повлиять не можете, но если выясните, кто раскрыл ему эти знания, то можете получить гораздо больше.

- Сама-то она человек. А вот её семья — нет. Они пророки. Инструменты великого механизма Бога. Чтобы это ни значило, они обладают опасными и значительными властью и влиянием. Много им не надо. Он заявляют, что оставят вас в покое, если вы просто

позволите её наблюдать. Позвольте её изучать вас, как своего рода антропологу. Невозможно сказать, что ей — или им, — нужно. И они говорят, что любой вред, причиненный ей, будет иметь жуткие последствия.

Кровавые куколки

Ты то, что ты ешь. Для сородичей то, что ты ешь — тоже ты. И кровавые куколки прекрасно это отражает. Зависимые от Поцелуя, эти люди несознательно втянуты в Пляску Смерти. Их истории полны взлётов и падений, удовольствий и трагедий.

- Он выделялся, но не потому что лучше выглядел или был более очаровательным. Нет, он просто пах намного лучше всего прочего стада в баре. Он вообще не сопротивлялся, когда ты заманил его в туалет. Он пытался поговорить с тобой, сказать, как его зовут, поведать о себе. Он рассказал о своей семье, будто бы думал, что ты его убьёшь. Когда ты нашел все эти шрамы на его шее, то начал понимать, почему он так вел себя. “Их целая дюжина”. Вероятно, дюжина сородичей нарушили границу и охотничьи права. Он сказал тебе: “И я могу всех их опознать — если ты сохранишь мне жизнь”.

- Она нашла тебя. Это было странно. “Я умею подмечать знаки. У меня всегда было своего рода чутье на вас”. Она не подставила свою шею, хотя этого так жаждали твои клыки. Даже если в этом обмене она и стояла на ступень ниже — этого не было заметно. Её энергия, её уверенность, её пламя был сокрушено витэ. Чертовски жаль.

Дрессированный скот

Некоторым людям, чтобы они ни делали, уготована ужасная смерть. Ещё хуже — некоторым из них суждено вернуться из мёртвых, чтобы встретиться с вечностью в шкуре одного из Проклятых. Для этих людей, выращиваемых для Обращения, последние ночи жизни могут быть самыми трагическими и сильными историями, которым им только ведомы. Рассказывание историй о тех, кто вот-вот умрёт, может оказаться трудным, но стоящим того.

- Она не предназначена для Обращения. Нет, это её сын должен был стать дитя вашего грандсира, сородича с весом в обществе. Как-то она почувствовала неизбежную судьбу сына и готова сделать всё, чтобы доказать, что на его месте должна быть она. Что её сына нужно пощадить. Что ещё страннее, она может быть права.

- Ваша работа — сохранять ему жизнь. Вам сказали, что его ждёт великое будущее. Престиж. Богатство. Власть. Но проблема в том, что он склонен к самоубийству. Он живёт слишком близко к краю и уже считает, что бессмертен. Вы не задавали вышестоящим вопросов о его судьбе. Вместо этого вы решили сами превратить его в человека, которого они хотят Обратить... если всё не кончится тем, что вы его и убьёте.

- Они в шутку называют её Княжной, эту девчонку, что станет дитя князя. Он позволяет её порхать по своему поместью, Элизиуму, среди собрания сородичей, как будто бы тут ей и место. Функционально, это так. Конечно же, она верна будущему сиру, но не привязана к нему. Он хочет Обратить её “нетронутую”. Проблема в том, что она не слишком хочет делать. И что она влюблена в вас.

Семья и друзья

Народная мудрость гласит, что неправильно Обращать из-за любви. Или что не стоит поддерживать связи со своей смертной жизнью. История сородичей переполнена тем, кто рискнул своими Реквиемами во имя любви или сохранения семейных связей.

- Обращение означает конец рода Ватсона, трагический удар некогда гордому патриарху могущественной семьи. Загулвание может лишь задержать конец. Нет, единственная надежда патриарха в том, что он сможет убедить вас, необузданного и свободного, остановиться и помочь ему восстановить его смертную династию. Он говорит, что награда будет щедрой.

- У выпуска 1989 года скверная судьба: большинство выпускников преждевременно скончались. Неудачи, ранние болезни, даже убийство. Единственные выжившие — один человек и вы. И почти что всё может зависеть от того, чтобы он продолжал жизнь.

Тайные любовники

Если взаимодействовать со смертным из числа семьи или друзей — плохая идея, то любить человека попросту поле ещё тысячи плохих идей. Но с тех пор, как появились сородичи, страсть преобладает над логикой, и существует целый легион в душе всё понимающих самоубийц. Роман между сородичем и кем-то из стада — история о мотыльке, летящем на пламя. Кто играет беспомощное насекомое, а кто быстро горящее пламя, может меняться от истории к истории и даже от ночи к ночи.

- Ещё до Обращения он был обязан взять её в законные жёны. Они жили своими жизнями в одном доме. По большей части, это было деловое соглашение. Но после Обращения всё изменилось. Он изменился. И она заметила. Ради блага обоих, они делают вид, что всё в порядке. Но теперь, когда он стал монстром, что если она влюбится? Что если влюбится он?

- После того, как её убили, он думал о том, чтобы опустить руки. Когда через три дня она выползла из могилы и вернулась к нему, они оба поняли, что ничто никогда не станет как прежде. Ныне они держатся друг друга, пока она пытается понять, чем же стала, а он старается защитить её от монстров, что хотят забрать её к себе.

- Она счастливо жила втроём годами, пока один из них не был Обращён. Но это не раскололо их, а лишь укрепила связи между всеми тремя. Двое живых членов семьи удвоили ставки, ведя примерную жизнь за белым заборчиком в надежде защитить новое существование их партнера. Но как долго его двуличный и ревнивый сир будет стоять в стороне?

Гули

Те, кто не может остановиться

Это раж, настоящий, словно грузовой поезд несется по твоим венам, это - насколько твоя кожа чувствительна к каждой мелочи, за исключением боли, это ощущение, что ты на грани смерти и никогда не был настолько живым.

Вот что делает Кровь. Вот почему гули продолжают возвращаться за добавкой.

Кажется гули были всегда. Как бы то ни было, вампир первым придумавший дать каплю своей крови живому любовнику потерян для истории.

Может никто не был человеком в те времена. Может настолько давно это было. Не имеет значения. Настоящий момент - вот, что важно. Настоящее в нужде. Затруднительное настоящее. Теперь, когда ты не стареешь, этот путь длится вечно.

Почему ты хочешь быть одним из нас? Быть гулем потрясающе. Получаешь лучшие куски вампирского существования. Молодость, сверхъестественные преимущества, осознание своего превосходства.

Дальше начинаются вечеринки, Элизиум и все остальное.

Быть в окружении прекрасного и вечного, являться частью мира, что оживает когда стемнеет. И все это лишь за пару неприятных маленьких одолжений.

За исключением того, что все это в действительности не твое. Пропустишь дозу и поезд сходит с рельс твоих вен. Плохие отходняки, очень плохие. Но есть кое-что хуже. Внезапно ты просто потерял вкус Витэ... ты обычный. Как все. Быдло. Крыса в клетке.

Так, что не пропускай дозу.

Почему тебе стоит бояться нас?

Гули не просто смертные со вкусом к Витэ. В них есть что-то от Сородичей, а что может быть более органично для Сородичей, как не тяга к предательству? Будучи гулем ты одновременно самый надежный и самый опасный из слуг. Вампир, не уважающий своих гулей - глупец. Вампир, который слишком доверяет им, превращает себя в мишень.

Почему нам стоит бояться себя?

Ты хочешь быть гулем, да? Как сильно ты хочешь этого в сравнении с чем-либо другим? Как сильно ты дорожишь своей карьерой? Своим партнером? Своими детьми? Даже своей жизнью... да и нужно ли тебе всё это, если ради этого придется отказаться от красного кайфа?

Конечно ты хочешь крови. Но не хочешь ли ты ее всю? Страшно представить как далеко тебя заведут эти потребности.

"Избавь меня от своей жалости. Дай мне своей крови."

Гули в Пляске Смерти

Самая большая ошибка: смотреть на гуля, как на что-то менее значительное, чем вампир.

Это как считать, что желудок менее значим, чем сердце.

Нет. В действительности, гуль - просто часть вампира, настолько же реальная и настолько же связанная с ним как клык, кожа или сердце. Сердце - это важное сравнение при обсуждении гуля, потому что здесь есть несомненная связь. Гуль живет благодаря крови, как продолжение сердечно-сосудистой системы. Моя более романтическая ассоциация предполагает, что гуль защищает сердце от повреждений.

Разумеется, гуль обязан и надеется сохранить хозяина живым и невредимым. Но наличие связи между ними, дает вампиру причину.

Причину действовать. Причину взаимодействовать. Причину сопротивляться сну. Это не всегда хорошая причина, но порой единственная для вампира. И более того, единственная биологическая, а не физическая. Вампиру не нужно знать, что она сохраняет себя ради гуля, но ее тело знает это. Ее кровь знает. Ее сердце знает.

— Искатель Парсон, Иллюминус Телесного Ужаса.

Я помню как впервые почувствовал кровь, это отличалось от всего. Неа не была похожа на кокаин, который я пробовал, или духов, которых я не мог даже пощупать. В этом была некая связь. Вы понимаете, я был связан с этим сумасшедшим красивым опасным чудовищем и я

знал, что он был связан со мной. Ни один из нас больше не был одинок. Не совсем так. Я не был таким, как он, и думаю по этому он чувствовал себя в безопасности. Я любил его с той секунды, когда его кровь коснулась моего языка. Он полюбил меня, как только понял, что ответить мне взаимностью было безопасно.

— Гарри Гровер, 116-летний гуль.

Это сплошное веселье, знаешь? Настоящий взрыв. Мы идем туда, куда мы хотим. Она позволяет мне делать свою дневную работу, сжигать дома, и тому подобное дерьмо, а ночью мы трахаемся, (не друг с другом) и зависаем на вечеринках. Она как огонь, знаешь? Я знаю, что она холодная, но она горяча, когда жжет. Но я не хочу заниматься этим вечно, знаешь? У меня планы. Большие планы. Когда я закончу с этим дерьмом, с тусовками, когда скоплю немного денег, я завяжу, знаешь? Я не обязана делать это. Сейчас это просто для веселья.

— Литта “Поджигательница” Дэвид, один год четыре месяца одна неделя три дня и семь с половиной часов в качестве гуля.

Гули и вампиры

Теория звучит так: витэ не перестаёт быть витэ лишь потому, что покидает твоё тело. Это та правда, что стоит за инфекционной природой существования сородичей. Они пятнают то, чего касаются. Пятнают то, что кусают. Пятнают всё, с чем соприкасается их витэ. И если это так, то гули — не разменные монеты. Скорее уж они как рука. Кисть. Палец. Чтобы спасти всё, вы можете пожертвовать конечностью, но это оставит вас неполноценным.

Когда ты заражаешь что-то своей кровью и желаешь изменить его природу, то создаешь новую конечность. Новое продолжение себя. Это восхитительное чувство, на которое, в конце концов, подсаживаются многие сородичи. До такой степени, что если ты однажды продолжил себя за границы собственного тела, создав гуля, ты сделаешь это снова. Может, не один раз. Новая форма бессмертия или, как минимум, вездесущности.

— Искатель Парсон, Иллюминус Телесного Ужаса.

Мои как глаза, понимаешь? У меня глаза по всему городу. У меня есть глаза, что решительно смотрят на солнце и защищают меня также, как я бы сама оберегала себя. Мы даже не стая, они и я. Мы сеть, что разделяет кровь. Просто они жрут и срут, а я пью и убиваю. Меня забавляет, как эти чистенькие опрятные сородичи делают вид, будто бы между ними и гулями, которых они создали, есть целая пропасть различий. Хотя бы потому это весело, что их гули обладают разумом. У моих — и разум, и инстинкты. Лишь инстинкты, срастающиеся, когда мы вместе достаточно долго. Я знаю, что они не отличаются от гулей-людей. Я знаю.

— Скот, мастер над крысами Берлина.

Я постоянно слышу её шёпот. Это звучит безумно, и некоторые думают, что я потеряла разум — но они ошибаются. Понимаешь, она кормит меня лучше остальных и держит ближе прочих. У нас сильнейшая связь. Я вижу её в своём отражении в зеркале, будто бы она смотрит моими глазами. Я могу чувствовать её под своей кожей, и когда я прикасаюсь к

своей руке, то знаю, что и она чувствует это касание. Где бы в городе она не была. Она говорит: "Я просто знаю". Я в безопасности. Мы связаны.

— Элизабет Грейс, скульпторша и зависимая от крови.

Семенная историй

Семьи гулей

Есть кое-какие странности в крови, что ни ты, ни я не можем даже надеяться понять или постигнуть их глубины. За десятилетия исследований я наткнулся не более чем на горсть примеров семей гулей. И всё же мы знаем об их существовании. У меня нет ни биологического, ни даже мистического ответа на вопрос о их появлении. Они просто есть. И они отмечены тем же разнообразием и отличиями, на какие любая человеческая семья может лишь надеяться. И всё же можно ли их вообще называть людьми? Можно ли их назвать чем-то ещё? От самой мысли о том, что наша заразная природа может оставлять пятна на тех, кто на поколения отдалён от наших жертв, заставляет стынуть в жилах кровь даже у меня. И восхищает.

— Искатель Парсон, Иллюминус Телесного Ужаса.

Я нахожу очаровательным, когда Госпожа сердито приходит в сады. Мы отрываем взгляды от работы и молчаливо ждём. Иногда она кричит и вопит. Она требует. Она говорит нам, какой её виноград мы испортили. Она вскидывает руки. Но она никогда не поднимает руки на нас. Ведь она не настолько глупа. Моя семья ухаживала за этим садом и нашим виноградом сотни лет. Мы лелеяли его грозди ещё до того, как её грандсир был Обращён, и будем заботиться о них, когда её прапрапрадети обернутся прахом. Это она здесь — временная часть уравнения, а не мы. Не наша семья.

— матушка Маргрет.

Как и в отношении множества тайн вампирического состояния, сородичи спорят о том, чем же конкретно являются семьи гулей, как они возникли и что поддерживает их существование.

Но есть некоторые вещи, в которых они обычно согласны. Они стареют куда медленнее даже без преимуществ витэ. Обычно у гулей огромные проблемы с заведением детей. Но, кажется, для семей гулей это вызывает куда меньше трудностей. Кроме того, они нередко очень хороши в "поиске" сородичей (см. Преимущество Скрытое чувство на стр. 124).

Группа Ночных Докторов, изучавшая поведение гулей в Шанхае, сообщает, что витэ странно ведёт себя в телах представителей семей гулей, наделяя их способностями, отсутствующими у нормальных гулей.

Они могут сохранять Дисциплины и другие качества крови регнанта, даже если последний пункт потрачен. Даже возможно, что некоторые члены таких семей могут передавать эти дары своим потомкам вообще без вовлечения сородичей.

Идеи персонажа

Причин существования семей гулей столько же, сколько и самих семейств. Тёмная магия или аккуратное разведение общепризнанные теории среди сородичей. Но может быть лишь оттого, что лишь эти способы вампиры могут контролировать. Но есть семьи, что не попадают в эти узкие рамки. Ниже приведены два примера.

- Крэйны — старой семейство, уходящее корнями к открытию Нантакета. Пока что, насколько всем известно, они никогда не вступали в прямой контакт с сородичами. Однако то, что они связаны с несколькими тайными обществами и оккультными местами на северо-востоке, просто удивляет.

- У Джорджа и его семьи подвале их фермерского дома наготове для распития полудюжина сородичей. Они посылают молоденьких и симпатичных кузин в места придорожного отдыха и круглосуточные забегаловки — и охотятся на охотников. Хотя Джордж не был ничем особенным для своей семьи — ведь они живут уже долго и многое повидали — он заметил, что тинейджерам уже не нужно так много витэ, что оставаться необычными. У него есть планы. Как он считает, следующему поколению нужно будет ещё меньше витэ. Если его планы сбудутся.

Игра за гуля

Создание гуля

Ваш персонаж становится гулем, когда вампир накормит его пунктом витэ и усилит его тратой пункта Воли. Гуль же получает и пункт витэ, и пункт Воли, чтобы использовать их по своему усмотрению. Нахлынувшие чувства чрезвычайно воодушевляют: гуль обретает второе дыхание и чувствует себя способным на что угодно.

Чтобы создать гуля как персонажа игрока, сначала проследуйте инструкциям из Хроники Бога-Машины, стр. 150. Оставьте место для Преимуществ из этой главы, описанных ниже, а потом возвращайтесь сюда.

Добавьте Черты гуля

Клан: у вашего гуля есть регнант. Это, обычно, вампир, впервые давший витэ персонажу и потратил пункт Воли. Подумайте о том, кто этот регнант такой (может быть, персонаж одного из другие игроков) и определите его клан.

Дисциплины: выберите две точки Дисциплин, клановых для регнанта персонажа. Рекомендуется взять хотя бы одну точку в физической Дисциплине, хотя это и не обязательно. Возможно, сначала вы захотите посмотреть правила для Дисциплин гулей ниже.

Сила Крови: ваш персонаж получает Черту Сила Крови 0, что позволяет ему хранить и тратить витэ. Эту Черту нельзя увеличить за Опыт или с течением времени.

Эффекты превращения в гуля

Старение: гули не стареют до тех пор, пока остаются гулями. Волосы и ногти продолжают расти, но они не переживают полового созревания и у глаз не появляются морщины. Что ещё лучше, любая болезнь перестаёт прогрессировать, не развиваясь с того момента, как персонаж стал гулем.

Физическое укрепление: гули способны прибегать к Физическому укреплению (стр. 91) точно также, как и сородичи. Но ощущения у них отличаются: гуль чувствует, как начинает биться сильнее сердце и как горят мускулы так, как никогда не сможет ощутить этого вампир.

Лечение: гули могут лечить почти также, как и вампиры. За один пункт витэ гуль может излечить два очка ударного урона или одно очко летального. Потратив непрерывно две

ночи и пять пунктов витэ, гуль может излечить очко усиленного урона. Он не обязан тратить все пять за один раз, а значит, что эта трата не затрагивается Силой Крови гуля.

Выносливость: как и сородичи, гули не рискуют потерять сознание, когда все клетки Здоровья окажутся заполненны ударным уроном.

Утонченный вкус: хотя у гулей и нет Чувств сородичей, они могут использовать Вкус крови.

Дисциплины

Гули могут использовать большинство Дисциплин, включая Дисциплины родословных, но к ним применяются некоторые ограничения.

Изучение Дисциплин: гули могут изучать Дисциплины по тем же правилам, что и сородичи. Они не могут постигать Кольца или Чешуи Дракона.

Сопротивление и соревнование: когда Дисциплина требует сопротивления или соревнования с одним из сородичей, гуль не может добавить точки в Дисциплине к своему броску. Если у него есть узы крови на любой стадии к этому вампиру, то Дисциплина автоматически не срабатывает.

Проливая кровь: если сила Дисциплины требует от использующего пролить кровь или скормить её кому-либо (например, как в Поднять фамильяра), гуль не может её использовать. Однако, вы как игрок можете купить эту силу, чтобы приобрести следующую.

Дозировка и отлучение

Гулю нужна его доза. Она нужна ему, чтобы все было хорошо — или даже чтобы чувствовать себя нормально. И это не говоря о том, что она нужна ему, чтобы сохранять сверхъестественные силы.

Гуль автоматически тратит один пункт витэ в месяц, чтобы оставаться гулем. Если в конце месяца у него нет витэ, чтобы потратить его, он как-то должен добыть ещё. Всё поглощенное им витэ становится частью его Запаса витэ.

Если гуль не получает дозу, то получает Состояние Лишение (см. Стр. 302). После отлучения он начинает стареть до своего естественного возраста по году в неделю. Старение сохраняется, даже если он получит свою дозу и лишится Состояния Лишение.

Чтобы решить Состояние Лишение и закончить отлучение, он должен проглотить витэ в размере Силы Крови последнего вампира, который кормил его. Если это больше витэ, чем позволяет хранить его Выносливость, он выблевывает остатки, но решает Состояние и больше не считается отлученным.

Отлученный гуль не может использовать никакие Дисциплины (даже те, что не тратят витэ или которые обладают постоянными эффектами), но восстанавливает знания о них, если заканчивается отлучение.

Загуленные животные

Животные могут быть заражены сородичем точно также, как и люди, хотя их возможности по использованию витэ будут достаточно ограничены.

Они получают одну точку в физической Дисциплине клана регнанта. Они могут тратить витэ на усиление физических способностей и сил их Дисциплины.

Загуленные животные подчиняются инстинктам и выживанию, и не будут тратить последнее очко витэ, кроме как на излечение потенциально смертельной раны.

Узы крови

Говоря об узах крови, сородичи часто подразумевают полную власть, глупость и совершенно рабское, подчинённое поведение. Это — популярный образ, но весьма далёкий от правды.

Механика описана на странице 99. Узы крови не лишают вас свободы воли или не оставляют беспомощным. Нет, они просто означают, что скорее всего вы согласитесь с желаниями регнанта или хотя бы будете меньше спорить. Они также приводят к тому, что вам будет сложно подумать о том, чтобы нанести вред регнанту. А реально делать что-то, чтобы причинить прямой или не прямой вред ему потребует героических усилий. Усилий, которые большинство гулей никогда не смогут приложить или даже захотят сделать.

То, как строятся отношения помимом этого, зависит от сородича и гуля. Строятся ли они на далёкой, родительской, героической фигуре, которую гуль видит лишь время от времени, но от этого поклоняется ей не меньше? Интимные и страстные ли это отношения? Есть ли в них циклы радости и ярости? Это те выборы, что лишь игроки могут сделать за своих персонажей. Согласие со стороны игроков очень важно, если все хотят получить удовольствие от игры.

Преимущества смертных и гулей

Многие из этих Преимуществ предполагают уникальность, так что Рассказчику следует тщательно обдумать пересечения персонажей и фокусировку внимания на них, прежде чем позволить более чем одному персонажу взять их. Кроме того, хотя у вампира и может быть обоснование для приобретения одного из них, лучше оставить эту возможность только живым персонажам, чтобы дать им более значимую роль в хронике.

Привкус тени (••)

В вашей голове звучит голос, тень, что нашептывает вам тайны Крови. Ей известно многое о Дисциплинах, родословных и даже тайнах чародейства. И ей кажется, что и вы должны их знать. Она наслаждается, когда эти секреты слишком сладки, чтобы их игнорировать, и слишком могущественны, чтобы держать их при себе.

Требования: гуль, регнант-Мехет.

Цена: 1 Воля

Запас костей: Сообразительность + Окультизм

Эффект: раз в сцену вы можете на время дать волю тени, что обитает в голове персонажа.

Результаты броска

Драматический провал: тень молчит. Персонаж получает штраф в -2 кости на все связанные с Восприятием броски из-за шёпота, звучащего в голове.

Провал: тень шепчет что-то, но персонаж не может разобрать ничего осмысленного в её бормотании.

Успех: задайте один вопрос из списка ниже.

Исключительный успех: задайте все три вопроса из списка ниже.

Вопросы

- Кровь какой семьи пятнает эту ситуацию?
- Выберите одного вампира в сцене. О каких качествах его крови я ещё не знаю?
- Какой один грех пятнает эту ветвь сородичей?

Рассказчик должен отвечать на эти вопросы честно и чётко, хотя предоставленной им информации и может оказаться недостаточно, чтобы полностью понять намерения тени. Пока что.

Привкус змея (••)

Кровь вашего регнанта изменила вас. Вы — живое воплощение потворства. Ликующий поткатель. Это не делает вас плохим человеком, но люди, ищущие вашего совета, должны быть осторожны. Не то чтобы вы ассоциировались с типом людей, с которыми надо быть начеку.

Требования: гуль, регнант-Дэва.

Эффект: если персонаж помогает человеку удовлетворить свой Порок, тот получает Состояние Восторженный в отношении вашего персонажа.

Привкус дикости (••)

Витэ в ваших венах одарило вас более близкой связью с животными, которых столь глубоко понимает ваш регнант. Вы, во многом, стайное животное и обладает уникальным способом ухаживать за своей стаей. Вы можете использовать свои ценные запасы витэ, чтобы создавать гулей-животных. После трёх кормлений они ведут себя так, словно привязаны к вам узами. Ваше витэ не имеет такого эффекта на людей, да и сородичей им привязать к вам нельзя. Это — уникальное взаимоотношение со зверями (и исключение из правил в отношении использования гулями витэ).

Требования: гуль, регнант-Гангрел.

Эффект: потратив витэ, ваш персонаж может создать животное-гуля точно так же, как и вампир, и наслаждаться всеми преимуществами слуги на узах крови. Вы должны приобрести каждого созданного таким образом гуля как Слугу — как и играющий за вампира. Если персонаж перестает быть гулем, то это же происходит и с его животными. Хотя персонаж и возвращает все потраченные на это Преимущество точки, он может неожиданно оказаться в компании стаи злых и сбитых с толку волков, которые больше не считают персонажа своим вожаком.

Привкус золота (••)

Ваш регнант выбрал вас, ведь вы — лучший из лучших. Другие гули бледнеют в сравнении с вами. А люди не могут даже соперничать. Есть лишь одно существо, что лучше вас — Он или Она. Ныне вы с радостью демонстрируете регнанту все свои достоинства в бесконечной череде испытаний, доказывающих вашу ценность.

Требования: гуль, регнант-Вентру.

Эффект: взять верх над кем-либо в соревновании для вас считается как второй Порок.

Привкус страха (••)

Страх наполняет вашу кровь. И хотя вы не совсем ходячий ночной кошмар, тьма наполняет вас изнутри. Выпустив её, будь то шёпотом сказанная угроза или неприятная тайна, вы способны заставить кровь стечь в жилах у простого обывателя.

Требования: гуль, регнант-Носферату.

Цена: 1 Воля

Запас костей: Манипулирование + Запугивание против Решительности + Силы Крови

Действие: мгновенное

Длительность: сцена

Эффект: когда ваш персонаж открывает, обычно приглушённым шёпотом, какую-либо страшную тайну о себе своей жертве, он может заставить кровь стечь в жилах даже у тех, кто уже мёртв.

Результат броска

Драматический провал: жертва напугана. Напугана достаточно, чтобы обратиться к ближайшему представителю власти и поведать ему о чудовище, с которым она столкнулась.

Провал: жертва испугана. Следующая попытка взаимодействовать с ней получает штраф -2 кости. Это включает и будущие попытки запугать её, т.к. она уже “раскусила” вас и ваш персонаж потерял элемент неожиданности и шока. Пока что.

Успех: ваш персонаж наделяет жертву Состоянием Сломленный, Фуга или Виновный. Эти состояния не постоянные.

Исключительный успех: жертва получает Состояние Сломленный, Фуга или Виновный и, более того, не может тратить Волю против вас до конца сцены.

Поставщик (•)

Возможно, у вас патология, из-за которой ваш организм производит больше крови или же вы страдаете от загустевания крови из-за слишком большого количества эритроцитов. А, возможно, ваше состояние целиком мистическое и микроскоп ничего не обнаруживает. Вне зависимости от причин, вы производите больше витэ, когда сородич питается от вас.

Требования: человек или гуль.

Эффект: за каждый пункт летального урона, нанесённого кормлением, сородич получает от персонажа два пункта витэ.

Ослабленные узы (•••)

Возможно, у вас сильная воля или чистая душа. Или наоборот — вы из тех, кто заставляет людей переходить на другую сторону улицы, если вы идёте рядом. Вне зависимости от причины, вас тяжело посадить на узы. Вы просто не привязываетесь так, как другие люди.

Требования: человек или гуль.

Эффект: когда определяете эффект уз крови, имеющихся у вашего персонажа, трату Воли и социальные броски, считайте, что узы на ступень ниже. Для всех прочих целей, вроде магии крови, ваш персонаж считается на полных узах. Общее руководство: вы обладаете иммунитетом к эффектам, основывающимся на том, как ваш персонаж реагирует на узы, а не на эффекты, основывающиеся на том, как узы влияют на персонажа.

Проницательный (••)

Уловки сородичей не работают на вас. Вы видите сквозь их ложь.

Требование: только люди.

Эффект: когда вы тратите пункт Воли, Затемнение и Кошмар не работают на вас до конца сцены. Вы также способны видеть через похожие иллюзии, созданные другими Дисциплинами или сверхъестественными силами.

Недостаток: видеть правду, которую не воспринимает никто другой, может привести к переломному моменту. Если вы становитесь гулем или вампиром, этот мимолетный дар

пропадает (хотя вы и получаете точки Преимущества назад; см. Неприкосновенность Преимуществ на стр. 109).

Основы симпатии (•)

Вы чувствуете связь крови подобно сородичам. Вы частично можете пользоваться кровавой симпатией, как если бы ваш регнант был двоюродным братом вашего сира. Это не похоже на близость непосредственно семьи, но это уже более сильная связь, чем большинство гулей когда-либо знали со своими хозяевами.

Требование: гуль.

Эффект: ваш персонаж испытывает кровавую симпатию, как если бы был на три ступени удален от своего регнанта. См. Кровавую симпатию на стр. 98.

Защищенный (••)

Попробовав вашу кровь, сородич развивает с вами сильную связь. Более того, у него появляется личная заинтересованность в вашем долгосрочном выживании. Если вы в опасности, он узнает об этом и может прибыть так быстро, как сможет.

Требования: человек или гуль.

Эффект: если ваш персонаж в опасности, то регнант чувствует это и может потратить очко Воли, чтобы случайно появиться как раз вовремя, чтобы спасти вас.

Уполномоченный говорить (•)

Вас признали как официального глашатая вашего регнанта. Если он отсутствует, вы имеет право говорить от его лица. Вы можете отвечать на вопросы в меру своих возможностей и даже выносить небольшие решения от его имени.

Эффект: когда говорите от имени регнанта персонажа, персонаж может действовать, словно обладает его уровнем Статуса в городе. С вашим персонажем обращаются как с членом города, когда он действует от лица регнанта.

Гончая за витэ (•)

Вы страстный ценитель витэ и можете чувствовать то, что вам так нужно, как ваш регнант может чувствовать кровь. Вы можете быть ценным товарищем по охоте вашего регнанта или даже получить небольшую должность в городе благодаря своему таланту, если правильно разыграете карты.

Требование: гуль.

Эффект: ваш персонаж может использовать правила Чувств сородичей (стр. 90). Пытаясь искать по запаху, добавьте половину Силы Крови регнанта, округленную вниз.

Шептаться со Зверем (••)

У вас есть уникальная способность успокоить Зверя и говорить с вампиром, обычно вытесненным Зверем на время безумия.

Требования: гуль или человек.

Эффект: ваш персонаж может общаться с любым сородичем, находящимся в безумии, как если бы он был Парагоном (стр. 87) сородича. Из-за того, что у него не обязательно есть та же связь с сородичем, как у Парагона, если дела пойдут скверно, они могут пойти просто ужасно для вашего персонажа, в зависимости от желаний Зверя.

Возлюбленный (•)

Вне зависимости от того, в чём это проявляется, сородич, для которого вы являетесь Парагоном, имеет к вам сильные чувства. Настолько сильные, что Зверь покорно затихает перед вами. Вы обладаете умиротворяющим влиянием, что однажды сможет спасти душу вампира.

Требования: гуль или человек, Парагон.

Эффект: вампир, для которого вы являетесь Парагоном, получает бонус +2 кости на сопротивление безумию в вашем присутствии. Более того, пытаясь поговорить с ним, пока он в безумии, считайте, что его Сила Крови на два ниже (до минимума в 1).

Сторожевой пёс (••)

Для странников, что живут в дороге со своими регнантами, не смыкать глаз и быть настороже в течении долгих дневных смен и занимаясь делом большую часть ночи, требует сверхъестественных навыков. Взаимная жажда выжить, связывающая гуля и сородича, позволяет проявляться этому дару.

Требования: гуль, у регнанта есть Ясновидение.

Эффект: днём ваш регнант может дать вам возможность использовать его Дисциплину Ясновидение. Если он так поступает, вы можете использовать её так, если бы обладали тем же уровнем, что и он.

Приложение 2: Состояния

Этот список включает наиболее распространенные Состояния, в которых могут находиться персонажи в течение истории.

ЗАВИСИМОСТЬ (ПОСТОЯННОЕ)

Ваш персонаж зависим от чего-то, будь то наркотики, азартные игры или другое деструктивное поведение. Некоторые зависимости опаснее, чем другие, но суть одна – она постепенно заполняет собой вашу жизнь, мешая нормально функционировать. Если у вас есть зависимость, вам необходимо периодически поддаваться ей, чтобы держать себя под контролем. При взятии этого Состояния нужно назвать конкретную зависимость, также персонажи могут брать это Состояние несколько раз – для разных зависимостей. Если вы не можете удовлетворить свою зависимость, вы впадаете в Состояние Лишения (см ниже).
Возможные причины: Алкоголизм, наркотики, Зависимость от Витэ
Решение: Вернуть точку Целостности, потерять ещё одну точку Целостности, либо получить исключительный успех в переломный момент.

Такт: Ваш персонаж делает выбор в пользу своего пристрастия, а не своих обязанностей.

АМНЕЗИЯ (ПОСТОЯННОЕ)

Ваш персонаж потерял часть своей памяти. Целый период его жизни просто исчез. Это вызывает большие трудности с друзьями и любимыми.

Возможные причины: Физическая или психологическая травма, Дисциплина Доминирование.

Решение: Вы восстанавливаете свою память и узнаете правду. В зависимости от

обстоятельств, это может быть переломный момент на уровне, который определяет Рассказчик.

Такт: Возникает какая-то проблема, например, забытый ордер на арест или старый враг.

ЗВЕРИНОЕ

Ваш персонаж действует в примитивной манере, подчиняясь импульсам. Если он пугается, то убегает, на угрозы отвечает гневом и агрессией. Наложите штраф в -2 кубика на все броски на противостояние безумию или физическим импульсам. Любые броски на убеждение вашего персонажа действовать импульсивно и агрессивно считаются успешными при трех успехах вместо пяти. Это применяется к Дисциплине Кошмара, или, при определенных условиях, Доминирования.

Это Состояние проходит само собой после стольких ночей, сколько точек Силы Крови у вампира, который его вызвал. В случае применения ауры хищника, это тот вампир, кто победил в конфликте. В случае проверки на отчуждённость, это собственная Сила Крови вампира.

После избавления от этого Состояния ваш персонаж течение месяца не может его получить. Возможные причины: Конфликт с аурой хищника в случае варианта Чудовище, переломный момент.

Решение: Причинить кому-то урон на последние три клетки Здоровья.

Такт: не применяется

СЛОМЛЕННОЕ (ПОСТОЯННОЕ)

Вы что-то сделали или увидели, и внутри вас что-то надломилось.

Вы едва можете справиться с работой, и что-то более эмоциональное, чем повышенный тон, заставляет вас сжиматься и сдаваться. Налагайте штраф в -2 кубика на все Социальные броски и броски, включающие Решимость, и -5 штрафов на броски с Навыком Устрашения. Возможные причины: Огромная психическая травма, Дисциплина Кошмара, некоторые Преимущества Гуля.

Решение: Вернуть точку Целостности, потерять ещё одну точку Целостности, либо получить исключительный успех в переломный момент.

Такт: Вы сдаётесь в конфликте или выкидываете поражение в броске из-за этого Состояния.

ЗАЧАРОВАННОЕ (ПОСТОЯННОЕ)

Вы очарованы сверхъестественной силой личности вампира. Вы не хотите верить, что всё, что он говорит – ложь, и что вы не можете знать его истинные намерения. Вампир добавляет свои точки Величия к броскам Манипулирования против вас, и любые броски на Сообразительность + Эмпатию или Изворотливость, которые вы делаете, чтобы выяснить правду, теряют столько кубиков, сколько у него точек Величия. Использование сверхъестественных способов для определения лжи вызывает Столкновение Воль. Вы хотите делать всё для вампира, лишь бы он был доволен. Если он просит, вы оказываете ему услугу, словно он ваш лучший друг — даёте ночлег, одалживаете ключи от машины, или раскрываете тайны, хоть и не стоило бы. Вы не чувствуете себя одураченным или обманутым, пока Состояние не закончится. Оно проходит само (без решения) после того, как пройдёт число часов, равное Силе Крови вампира.

Возможные причины: Дисциплина Величие.

Решение: Вампир пытается серьёзно навредить вам или вашим близким, вы совершаете большую финансовую или физическую жертву из-за него.

Такт: Вы выдаёте секрет или оказываете услугу вампиру.

СОПЕРНИК

Ваш персонаж должен постоянно подтверждать свою власть и превосходство. Либо он посвящает этому всего себя, либо никак. Каждый раз, когда он соревнуется с кем-то, на него налагается -2 кубика штрафа на любой бросок, где он не тратит Силу воли. Это включает соревновательные и длительные броски. Кроме того, любые броски для того, чтобы убедить его соревноваться, выигрывают при трёх успехах вместо пяти.

Это Состояние проходит само, после числа ночей, равного Силе Крови вампира, кто вызвал его. В случае применения ауры хищника, это тот вампир, который выиграл конфликт. В случае броска отчуждённости, это собственная Сила Крови вампира.

После избавления от этого Состояния ваш персонаж течение месяца не может его получить.

Возможные причины: Конфликт, вызванный аурой хищника, переломный момент.

Решение: Проиграть или выиграть соревнование, где кто-то переживает переломный момент.

Такт: не применяется.

ЗАПУТАННОЕ

Ваш персонаж не может думать связно, из-за какого-либо ментального воздействия, или старой доброй травмы черепа. Вы берете -2 кубика штрафа на все броски Интеллекта и Сообразительности.

Возможные причины: Удар в голову, драматический провал при использовании Прорицания.

Решение: Возьмите полчаса, чтобы собраться и прояснить разум. Либо любой летальный ущерб.

Такт: не применяется

ПАРАНОЙА (ПОСТОЯННОЕ)

Вы верите в то, что на самом деле неправда — может, что кто-то отравил вашу еду, что двойник заменил вашу дочь, что кто-то живёт в тени вашей спальни. У вас не то чтобы настоящие галлюцинации – в вам может казаться, что по вам ползают пауки, но простого взгляда в зеркало достаточно, чтобы развеять иллюзию. Вот с микробами уже сложнее... Вы не можете полностью подавить свои мысли, но потратив очко Силы воли, вы можете найти объяснение (хоть и такие, которое звучит брегово для других, когда вы их рассказываете), почему ваша иллюзия не может существовать.

Возможные причины: Дисциплина Кошмар.

Решение: Вы полностью разрушили свои иллюзии, или уничтожили вампира, который был причиной вашей паранойи.

Такт: Вы держитесь за вашу паранойю, несмотря на доказательства обратного.

ПОМЕШАТЕЛЬСТВО (ПОСТОЯННОЕ)

Ваш персонаж помешан на смертном. Это помешательство одновременно и на его внимании, и на его крови. Он страдает от эффектов кровной связи второй стадии (см

стр.100), как если бы он был привязан к смертному.

Возможные причины: Проклятие клана Дэва.

Решение: Смерть объекта помешательства.

Такт: Ваш персонаж что-то потерял, потому что избегает ответственности за своё помешательство.

ЛИШЕНИЕ

Ваш персонаж страдает от зависимости. Он не в силах сосредоточиться, он раздражен, тревожен, и угрюм. -1 штраф к броскам на Выносливость, Решимость и Самообладание. Это не влияет на смежные черты, и касается только вышеупомянутых Атрибутов.

Возможные причины: Ваш персонаж испытывает Зависимость, и не может с ней справиться.

Решение: Удовлетворить свою зависимость.

Такт: не применяется.

РАССЕЯННОЕ

Ваш персонаж постоянно рассеян, легко путается и отвлекается. Не может совершать длительные действия, на него налагается -2 кубика штрафа на все броски, касающиеся внимания, концентрации и восприятия информации.

Вы не получаете Такт при избавлении от этого Состояния.

Возможные причины: Находиться в толпе.

Решение: Уйти от толпы.

Такт: не применяется.

ПОДЧИНЕННОЕ

Вампир дал вашему персонажу определенный приказ, которому он не может противиться. У вас нет выбора, следовать ему или нет — ваша воля вам больше не принадлежит. Если ваше задание заканчивается само, например «Проследи за тем человеком, пока он не зайдёт в квартиру, затем позвони и скажи мне адрес», вы избавляетесь от Состояния, когда вы выполнили задание; в ином случае оно заканчивается с рассветом.

Когда Состояние закончилось, вы не можете точно вспомнить, что произошло.

Возможные причины: Дисциплина Доминирование.

Решение: Получите больше ударного или летального урона, чем уровень вашей Выносливости. При следовании приказу у вас - переломный момент, и вы выкинули успех в броске на Решимость + Самообладание. Следуйте приказу вампира.

Такт: не применяется.

ИССУШЕНИЕ

Из вашего персонажа много питались, и у него большая кровопотеря. На него налагается штраф в -2 кубика на любые физические действия и броски, чтобы стабилизировать и выжить после ран. Также после каждой сцены, где от него требуется физическая активность, он должен бросать Выносливость или терять сознание на час или больше. Штраф за Иссушение не применяется на броски Выносливости, тогда как штрафы за остальные раны применяются. Урон, если от вас снова питаются, если вы тратите Силу воли на физические броски – всё считается как физические усилия для этого Состояния.

Возможные причины: Питание вампира.

Решение: Все летальные уроны, вылеченные обычными методами.

Такт: не применяется.

ЭКСТАЗ

Ваш Зверь временно удовлетворен из-за использования магии крови. Пока Зверь затих, персонаж может питаться, как если бы его Сила крови была меньше на три точки (но минимум равна 1), и получает +2 бонуса на избежание безумия.

Возможные причины: Искключительный успех в ритуале Круака.

Решение: Питание, сон и противостояние безумию.

Такт: не применяется.

ИЗНУРЕННОЕ (ПОСТОЯННОЕ)

Персонаж на второй стадии потери души. Его инстинктивные усилия собрать Силу воли провалились, его Целостность потеряна, и сейчас исчезает его Сила воли. Помимо эффектов Потери души, он больше не может восстанавливать Силу воли через свою Добродетель, только Порок.

Поддаваясь слабости, он уменьшает силу воли – её постоянный уровень снижается на одну точку.

Возможные причины: Потеря души.

Решение: Персонаж возвращает душу.

Такт: Терять точку постоянного уровня Силы Воли.

ПОДВЛАСТНОЕ (ПОСТОЯННОЕ)

Вы в полном рабстве у вампира, который вызвал это Состояние. Вы не понимаете, когда заканчиваются его инструкции и начинаются приказы, вызванные Доминированием. Он говорит, что делать, и вы делаете. Он говорит, что вам помнить, и вы помните. Это Состояние считается как Состояние Гипноза для целей Дисциплины Доминирования. Ему даже не нужно смотреть на вас, чтобы отдать приказ, достаточно голоса. Вы не применяете свою Решимость как штраф на броски вампира, направленные на команды вам.

Возможные причины: Дисциплина Доминирования.

Решение: Убить вампира, который контролирует вас. Снять его ментальный контроль магическими средствами.

Такт: Вас заставили делать что-то, что вы бы никогда не сделали.

ФАНАТИК (ПОСТОЯННОЕ)

Вы фанатично преданы вампиру, готовы на всё для него. Вы с радостью рискуете ради него жизнью — вести грузовик по встречной, прыгать на вооружённого психа, или отдать ему свою семью, чтобы он развлекся. Это длится столько ночей, сколько точек Силы Крови у вампира. Вам нужно потратить очко Силы Воли только для того, чтобы совершить действие против воли этого вампира. Это – переломный момент на Человечности 1. Если вы терпите поражение, вы трусите в последнюю минуту; только в случае успеха вы можете сделать что-то, чего не хочет вампир.

Возможные причины: Дисциплина Величия.

Решение: Вам причинили серьезный урон (больше летального урона, чем ваша

Выносливость), когда вы защищались от вампира, или выбросили успех в переломный момент, связанный с Состоянием.

Такт: Вы рискуете собой, чтобы защитить вампира.

ЛОЖНАЯ ПАМЯТЬ (ПОСТОЯННОЕ)

Ваши воспоминания не совпадают с реальностью. Вы можете помнить сына, которого не существует, алкоголика-отца, который вас бил, хотя на самом деле вы сирота, или вам кажется, что вы никогда не были женаты. Вы верите, что ваши воспоминания правдивы; даже твёрдые доказательства не могут вас убедить. Столкновение с этими доказательствами – это переломный момент для вас на уровне, определенным Рассказчиком.

Возможные причины: Дисциплина Доминирования.

Решение: Встретиться с доказательствами, что ваша память ложна, и выкинуть успех в переломный момент.

Такт: Ваш персонаж доверяет кому-то или совершает рискованное действие из-за ложной памяти.

НАПУГАННОЕ

Что-то испугало вас настолько, что вы потеряли способность ясно мыслить. Может, вы просто увидели тарантула размером с кулак или посмотрели вниз со стометровой высоты. Неважно, в чём причина, вы хотите убежать. Ваш единственный импульс – свалить отсюда к чертям — и плевать на ваши вещи, друзей и союзников. Если кто-то пытается вас остановить, вы сражаетесь с ними. Вы не можете приблизиться к источнику своего страха или противостоять ему — и если единственный путь проходит мимо того, что вы боитесь, вы просто падаете на землю, парализованные ужасом.

Сверхъестественные создания, склонные терять контроль, включая вампиров, должны делать броски, чтобы избежать безумия. Это Состояние длится до конца сцены; подавление его эффектов на один ход стоит точки Силы воли.

Возможные причины: Дисциплина Кошмара, столкнуться лицом к лицу с фобией.

Решение: Персонаж убегает от источника страха.

Такт: не применяется.

ОТРИЦАНИЕ (ПОСТОЯННОЕ)

Случилось что-то ужасное, и ваш разум не может с этим справиться, так что он просто отрицает это. У вас провалы в памяти и темные пятна. Как только обстоятельства становятся похожи на те, что вызвали Состояние, игрок бросает Решимость + Самообладание. Если результат – поражение, Рассказчик контролирует персонажа в течение сцены; ваш персонаж, оставленный сам по себе, будет искать способ избежать конфликта и покинуть это место.

Возможные причины: Психологическая травма, переломный момент, некоторые Преимущества Гуля.

Решение: Вернуть точку Целостности, потерять ещё одну точку Целостности, либо получить исключительный успех в переломный момент.

Такт: Вы входите в это состояние, как описано выше.

ВИНА

Ваш персонаж переживает глубокие сожаления и чувство вины. Это Состояние часто возникает после удачного броска отчуждённости, см стр.108. пока персонаж в этом Состоянии, на него налагается -2 кубика штрафа на любой бросок Решимости или Самообладания, чтобы противостоять Изворотливости, Эмпатии или Устрашению.

Возможные причины: Переживать переломный момент, некоторые Преимущества Гуля.

Решение: Персонаж признается в преступлении и получает наказание.

Такт: не применяется

СМИРЕНИЕ

Ваш персонаж почувствовал прикосновение божественного, и ощутил дрожь. Он чувствует себя недостойным и несчастным. Пока длится это Состояние, штраф составляет -2 кубика на броски Решимости, и персонаж не может получать Силу воли из его Реквиема.

Возможные причины: Драматический провал в ритуале Фивейского Чародейства.

Решение: Персонаж восстанавливает Сиду воли с помощью Маски.

Такт: не применяется.

ВДОХНОВЛЕННОЕ

Ваш персонаж глубоко воодушевлен. Когда он совершает действие, продиктованное этим вдохновением, вы можете выйти из этого Состояния. Исключительный успех в этом броске требует только три успеха вместо пяти, и вы получаете очко Силы воли.

Возможные причины: Исключительный успех в Ремесле или Экспрессии, Преимущество Вдохновения, Дисциплина Прорицания.

Решение: Вы потратили вдохновение, чтобы достичь огромного успеха, разрешив ситуацию, как описано выше.

Такт: не применяется.

ИНТОКСИКАЦИЯ

Ваш персонаж пьян, под наркотиками или в каком-то другом неадекватном состоянии. Хотя он, скорее всего, не видит галлюцинации, его реакции и восприятие хуже, чем должны быть. Штраф в -2 кубика на все броски Ловкости и Сообразительности. Персонаж, прибегающий к Социальным манёврам против этого персонажа, открывает на две Двери меньше, чем обычно.

Возможные причины: Много алкоголя или наркотиков.

Решение: Проспать или пережить переломный момент.

Такт: не применяется.

ПРЕСЫЩЕНИЕ

У вашего персонажа пропал интерес к жизни. Он сторонится мира смертных и делает только то, что приятно ему. Из-за этого его Зверь сильнее контролирует его действия. В любых бросках на противостояние безумию налагается штраф в размере Человечности, и он не может потратить Силу воли, чтобы сдерживать безумие. Но он всё ещё может оседлать волну.

Возможные причины: Провал в броске на отчуждённости.

Решение: Значимое взаимодействие с Парагоном.

Такт: не применяется.

АПАТИЯ

Ваш персонаж чувствует тягу торпора. Его действия всё медленнее с каждой ночью, пока в какой-то момент он не ложится спать на века. Каждая ночь в этом Состоянии накладывает -1 кубик штрафа на все действия, штрафы суммируются. Также, проснуться стоит очко Виты за каждую точку Силы Крови.

Возможные причины: Потеря Парагона.

Решение: Впасть в торпор.

Такт: не применяется.

ЛЕТАРГИЯ

Ваш персонаж измученный и вялый, ощущает всю тяжесть бессонницы. С этим Состоянием он не может тратить Силу Воли. Также каждые шесть часов без сна отнимают -1 кубик штрафа от всех бросков, результат накапливается. Каждые шесть часов бросайте Выносливость + Решимость (со штрафами), чтобы не заснуть до следующего заката.

Возможные причины: Сопротивляться дневному сну.

Решение: Спать весь день.

Такт: не применяется.

ГИПНОЗ

Воля вашего персонажа подчинена вампиру. Вы не полностью загипнотизированы — вы просто немного тише, чем обычно. Когда вампир дает вам приказ, вы не можете противиться. Если это то, чего бы вы обычно не сделали, вы должны выглядеть так, словно вы в глубоком гипнозе, либо ходите во сне, но в иных случаях ведите себя обычно. Если вы решаете это Состояние, получите +3 бонуса к будущим попыткам сопротивляться влиянию в течение сцены; но вы не можете вспомнить, что делали под чарами. Это Состояния проходит само после сцены, и это не считается решением.

Возможные причины: Дисциплина Доминирования.

Решение: Любое количество ударного или летального урона. Переживите переломный момент как часть приказа вампира.

Такт: не применяется.

ОДЕРЖИМОСТЬ (ПОСТОЯННОЕ)

У вашего персонажа что-то застряло в мозгу, и он не может избавиться от этой мысли. Он получает 9-Опять модификацию на все броски, направленные на достижение цели, которой он одержим. На остальные броски идёт модификация 10-Опять. Одержимость может быть временной – по решению Рассказчика.

Возможные причины: Преимущество Утонченного Вкуса.

Решение: Персонаж теряет и выполняет свою одержимость.

Такт: Персонаж не выполняет свои обязанности из-за своей одержимости.

ВОЗНЕСЕННОЕ

Ваш персонаж наполнен славой Божьего предзнаменования, благодатью его осуждения. Он находит тревожную гармонию со своим Зверем, благодаря огню слов Лонгина. Ему не нужно использовать Силу воли, чтобы оседлать волну, и он может

это сделать с тремя успехами вместо пяти.

Возможные причины: Преимущества Помазанника.

Решение: Впасть в безумие или оседлать волну.

Такт: не применяется.

УМИРОТВОРЕННОЕ

Ваш персонаж дал своему Зверю спустить пар, и он перестал толкать вампира к безумию. Пока это Состояние не закончится, у персонажа есть модификация +1 к броскам на сопротивление безумию.

Возможные причины: Дисциплина Анимализма.

Решение: Безумие, или противостоять безумию при значительной провокации (ситуация с модификацией -3 и более).

Такт: не применяется.

ИСПУГ

Вашего персонажа серьезно укусил Сородич. Он растерян, зол, движим паранойей, и готов напасть. В этом Состоянии на него налагается -2 кубика штрафа на любой бросок на сопротивление страху, например, Дисциплине Кошмара или Навыку Устрашения. Также, любое создание с аурой хищника при попытках напугать вашего персонажа получает +2 бонуса.

Возможные причины: Агрессивный укус вампира.

Решение: Физически напасть, причинив кому-нибудь три и более очков летального урона.

Такт: не применяется.

ПОТЯСЕННОЕ

Что-то серьёзно ужаснуло вашего персонажа. Каждый раз, как он совершает действие, где его страх может помешать, вы можете выбрать поражение и разрешение этого Состояния.

Возможные причины: Переломный момент, Дисциплина Прорицания.

Решение: Персонаж встречает свой страх и терпит поражение, как описано выше.

Такт: не применяется.

БЕСПОКОЙНОЕ

Ваш персонаж видел кое-что сверхъестественное — не настолько ужасное, чтобы напугать, но определённо ненаучное. Как он отреагирует, решать вам, но это беспокоит его, и он постоянно думает об этом.

Возможные причины: Преимущество Потустороннего Чутья.

Решение: Это Состояние спадает, когда страх и беспокойство вашего персонажа вынуждают его делать что-то, что мешает группе или усложняет ситуацию (он сам пытается выяснить источник странного шума, всю ночь не спит, исследуя материалы убийства и т.д.)

Такт: не применяется.

ПОТЕРЯ ДУШИ (ПОСТОЯННОЕ)

Персонаж находится на первой стадии потери души. Без души он не может совершать некоторые обряды (см «Мир Тьмы: Книга Правил» или «Хроники Бога из машины»). Он также более податлив к поглощению – любые броски на сопротивление этому считаются с -2 кубиками штрафа. Однако более серьёзные изменения происходят с Целостностью и Силой Воли. Пока персонаж в этом Состоянии, он не восстанавливает Силу Воли через капитуляцию или отдых, и он использует Добродетель и Порок наоборот – он может восстановить одно очко Силы воли за сцену, выполнив свою Добродетель без риска для себя, и восстанавливает всю Силу воли один раз за главу, выполнив Порок, подвергая себя опасности. Восстановление Силы воли через Порок становится переломным моментом со штрафом -5 кубиков, пока персонаж не достигнет уровня Целостности 1. Для вампира это переломный момент на Человечности 2.

Возможные причины: Потеря души.

Решение: Персонаж возвращает свою душу..

Такт: Персонаж теряет Целостность, потому что поддается Пороку.

УВЕРЕННОСТЬ

Ваш персонаж уверен в себе и полон решимости. Когда вы терпите поражение в броске, вы можете выбрать завершить это Состояние, считая вместо этого, как если бы вы выкинули один успех. Если у вас бросок на удачу, вы можете завершить это Состояние и сделать простой бросок вместо этого.

Возможные причины: Переломный момент.

Решение: Уверенность вашего персонажа помогла ему избежать худшего; Состояние разрешается как описано выше.

Такт: не применяется.

ОПЛОШНОСТЬ

У вашего персонажа возникли трудности с ритуалом кровной магии. Каждый успешный бросок в длительном действии считается со штрафом в -3 кубика. Это Состояние не даёт Такта, когда разрешается.

Возможные причины: Драматический провал в ритуале кровной магии.

Решение: Конец ритуала.

Такт: не применяется.

РАБОЛЕПНОЕ (ПОСТОЯННОЕ)

Вампир подавил вашу волю, и вам сложно не делать того, что он хочет – даже когда он не использует свою сверхъестественную силу, чтобы приказывать вам. Он может давать вам приказы, как если бы вы были под Гипнозом, даже если у вас нет этого Состояния. Вы можете потратить очко Силы Воли, чтобы противостоять этим приказам, но он может просто применить Гипноз, и вы всё равно это сделаете. Вампир все равно должен использовать Доминирование, чтобы изменить вашу

память.

Это Состояние проходит само после недели, если вампир не наложит его опять.

Возможные причины: Дисциплина Доминирования.

Решение: Получите больше летального урона, чем ваша Выносливость, выполняя приказы вампиров. Переживите переломный момент во время выполнения приказов и выбросите успех.

Такт: Вампир заставляет вас делать то, чего бы вы никогда не сделали.

ВОСТОРГ

Вашему персонажу нравится кое-кто, и он очень уязвим, когда дело касается предмета его чувств. У него могут быть «бабочки в животе» или просто всегда помнить о том, что ОН рядом. У персонажа может быть много проявлений этого Состояния, в зависимости от характера. На него налагают штраф в -2 кубика на все броски, которые могут затронуть того, в кого персонаж влюблен, тогда как тот получает +2 кубика на любые Социальные броски против вашего персонажа. Если предмет его чувств применяет к нему Социальные манёвры, впечатление считается на уровень выше (максимум – идеальное, см стр.174).

Возможные причины: Если кто-то выбросил Исключительный успех, применяя к вам Убеждение или Изворотливость. Драматический провал в Дисциплине Величие, нежный укус вампира, если другой персонаж помог вам поддаться своему Пороку (если это смертный).

Решение: Ваш персонаж делает что-то для того, кто ему нравится, и подвергает себя опасности, или он выбирает проиграть бросок, чтобы противостоять Социальным действиям объекта своих чувств.

Такт: не применяется.

ЗАГНИВАЮЩЕЕ

Ваш персонаж совершил диablerи, и сейчас оставляет следы на душе жертвы. Один раз за главу жертва может ответить и попытаться противостоять разрушению. Эта короткая вспышка налагает штраф на любой бросок в количестве Силы Крови жертвы.

Это принимает форму шепота в голове, который отвлекает. Ваш персонаж может иметь несколько таких Состояний, по числу жертв.

Возможные причины: Диablerи.

Решение: Прошло столько месяцев, сколько точек Силы Крови у жертвы. Каждое очко отягчённого урона, которое получает ваш персонаж, отнимает месяц от этого срока.

Такт: не применяется.

С ПОРУЧЕНИЕМ

Ковенант, клан или семья вашего персонажа дали ему задание, и ответственность гнетет его. Бросайте 8-Опять на все броски, касающиеся задания. Любые броски, не относящиеся к заданию, теряют модификацию 10-Опять.

Возможные причины: Преимущество Принадлежности к Династии.

Решение: Выполнить задание; провалить задание.

Такт: не применяется.

ИСКУШЕНИЕ

Ваш персонаж близок к потере контроля. Его Зверь проснулся, но он не отреагировал. И теперь Зверь остался близко. Штраф в -1 кубик на любые броски на противостояние безумию. Пока длится это Состояние, при каждой попытке противостояния безумию штраф вырастает на 1. Например, после трех успешных сопротивлений, отметьте Состояние как «Искушение – 3» на странице вашего персонажа.

Возможные причины: Успешно противиться безумию.

Решение: Убить. Поддаться безумию. Пережить значимое взаимодействие с Парагоном.

Такт: не применяется.

РАБ (ПОСТОЯННОЕ)

Персонаж полностью поддался действию потери души. Он не может потратить Силу воли ни по какой причине, не может пользоваться Защитой в битве, не может тратить Опыт, и страдает от эффектов Сломленного Состояния. Игрок должен продолжать играть персонажем в этом Состоянии, только, если есть шанс вернуть душу.

Возможные причины: Потеря души.

Решение: Персонаж возвращает душу.

Такт: Персонаж становится жертвой в результате своего Состояния.

ПОХОТЬ

Ваш персонаж хочет, просто невыносимо хочет. Он не способен думать о чём-то другом. Любые броски на Самообладание или Решимость, чтобы противостоять искушению, считаются со штрафом в -2 кубика. Персонаж, который вызвал это Состояние, получает исключительный успех на трёх успехах вместо пяти в любых бросках на соблазнение вашего персонажа.

Это может относиться к броскам Величия, так же как и к обычным социальным ходам.

Состояние проходит само после числа ночей, равного Силе Крови вызвавшего его вампира. В случае применения ауры хищника, это вампир, который выиграл в конфликте. В случае проверки на отчуждённость, это собственная Сила Крови вампира. После разрешения Похоти ваш персонаж не может впасть в это Состояние ещё месяц.

Возможные причины: Аура хищника в варианте Соблазнитель, переломный момент.

Решение: Побаловать себя чем-то, что вызовет переломный момент.

Такт: не применяется.

No Church in the Wild (Epilogue)

Edie

The town and the girl were sweet enough, I guess. Colder than I was used to, with wet icy winters and soft fall rains that kept her snuggled indoors with me. Alice loves me, in her loud anxious way. All noise and color and too-public declarations; a cup of sweetness that never seems to run dry. And I'm safe here, as it goes. Dad's never even looked for me. Maybe. No one's smelled familiar, at least. But just when wallowing didn't seem like it could ever be punishment enough, I met Alice. Somehow it was better and worse to see Thao's imperfect reflection every day. First watching her during her evening shifts; then curled outside her window, listening to her fight with her boyfriend (that had to stop). Night after night, until I knew her inside out. Then sliding in to his constructed absence like an accident.

And for a little while, it was enough. To guard her sleep and catalog all the little ways Alice wasn't Thao. But I didn't want to change her. She had turned out to be so clever, and so warm; funnier than Thao, and more innocent. So I just made little suggestions. Grow out your hair, wear these suits, trade your contacts for big circular wire rims, curl up in my arms tonight. Gilding the lily of her loneliness; slowly shaving away the things that made her a little less perfect.

Deciding to keep living meant I was going to need a way to fill the hours I wasn't with Alice or watching Alice or reading the messages I copied off her phone while she was sleeping. So I joined up again. Working again was a kind of betrayal; but "wasting my talents" would have been a bigger one. Maybe that was a rationalization, but I wanted to impress Thao ... Alice. She wanted to be a lawyer; so I told her I work in law enforcement. It's true enough, and in a college town, no one really cared enough to check my pedigree. She never told me what to do, and learned not to ask questions a lot faster than I had; but sometimes I wanted to make her tell me to make something of myself. Just for old time's sake.

And for a little while, that was enough to do.

She was perfect just the way she was. But it seemed like the closer we got to paradise, the more...trouble I had with her. She sang on-key. She wanted to be out. She liked the wrong music. She called me the wrong names when we fought. And her kisses were wrong, ever so subtly. The shape of her lips seemed right; thin and golden, set high in her long, round face. But they weren't her kisses.

And I was haunted.

